

GUIDE DES ACTIVITES D'ANIMATION PEDAGOGIQUE EN MILIEU DE JEUNES

Tome 3 : Chapitres 21 à 32

**Elaboré par M. Mokhtar HADDADJI,
Ex. DML ligue LAPALEJ,
Boumerdes**



CHAPITRE : XXI

PROMOTION D'ACTIVITES D'ANIMATION ET D'EDUCATION PERMANENTE DANS LE CADRE DE LA SOCIETE MULTICULTURELLE ET DEMOCRATIQUE

1. Le Guide de l'engagement = Agir pour un monde meilleur

LA THEMATIQUE EDUCATION JEUNESSE COUVRE LES DOMAINES DE L'ENGAGEMENT SUIVANT :

Mouvement de jeunesse- chantiers jeunes- petite enfance.

Agir. Nous entendons par « agir » la participation volontaire à la vie collective. Il s'agit donc de votre action à vous, habitants, citoyens, personnes engagées, que ce soit dans le cadre d'organisations existantes – le plus souvent, des associations sans but lucratif ou des associations de fait – ou, plus spontanément encore, dans le cadre de projets à court ou à long terme que vous concevez vous-mêmes. Le sujet est donc vaste, puisqu'il englobe l'ensemble de nos engagements bénévoles, volontaires ou militants.

Agir, c'est aussi témoigner, démontrer, communiquer. Lorsque des volontaires s'investissent dans une association ou un projet, quand des bénévoles partent à l'autre bout du monde, que d'autres encore inventent de nouvelles manières d'échanger ou de communiquer, ils engagent leur être et leur corps, leurs savoirs et leurs compétences, leur affectivité et leurs émotions, leur temps bien sûr, voire leur argent, pour exprimer quelque chose qu'ils jugent essentiel, mais au fond pas si utopique que cela, puisqu'ils en tracent le chemin.

Pourquoi un guide de l'engagement ?

AGIR POUR UN MONDE MEILLEUR

1-Thème - Développer l'action sociale et les solidarités

2-Thème - Militer pour les droits de l'homme, contre le racisme et pour la paix

3-Thème - Démocratiser la culture et cultiver la démocratie

4-Thème - Développer une économie solidaire et positive

5-Thème - Soutenir la jeunesse

6-Thème - Protéger l'environnement

7-Thème - S'engager politiquement (Militance)

8-Thème - Favoriser la santé

9-Thème - Agir dans son quartier

10-Thème - Soutenir les solidarités internationales

11-Thème - Développer des liens par le sport

1. 1.Thème - Développer l'action sociale et les solidarités

La solidarité est assurément une composante de la citoyenneté. Il n'y a pas de société sans solidarité(s)... D'aussi loin que l'on puisse remonter dans l'histoire de l'humanité et où que l'on aille, les êtres humains, pour se confronter aux vicissitudes de la vie, ont eu conscience de leurs intérêts communs. .

C'est dans un tel contexte que de nombreuses personnes prennent conscience de l'importance de rendre vivantes des solidarités concrètes dans la vie quotidienne en les renouvelants. Ces solidarités peuvent être locales ou communautaires, mais le plus souvent, elles n'engagent pas toute la vie, ceux

qui s'impliquent gardant leurs libertés individuelles. Ce sont par exemple ces multiples réseaux d'entraide et de rencontres, ce sont ces personnes qui rendent services où se mettent au service d'autrui. C'est sans doute aussi grâce à ces solidarités volontaires et bénévoles, dans un monde de plus en plus segmenté, que des personnes ne vont pas perdre tout lien avec la société. Mais ces solidarités sont peut-être aussi ce qui donne à cette société une chaleur qui la rend tout simplement plus agréable à vivre.

1.1.1. Dossiers de ce thème :

Dossier - Agir dans une école de devoirs

Une école de devoirs, c'est quoi ?

Vous aussi pouvez créer une école de devoirs

Vous aussi pouvez être animateurs dans une école de devoirs

Informations pratiques

1.1.2. Dossier - Agir dans une école de devoirs

Une école de devoirs, c'est quoi ?

"L'école de devoirs est une structure d'accueil des enfants et des jeunes de 6 à 18 ans, indépendante des établissements scolaires et participant à la vie d'un quartier, qui développe, en dehors des heures scolaires, sur la base d'un projet pédagogique et d'un plan d'action et avec le soutien d'une équipe d'animation qualifiée, un travail pédagogique, éducatif et culturel de soutien et d'accompagnement à la scolarité et de formation citoyenne". Les "Ecoles de devoirs" accueillent des enfants après l'école. Elles remplissent ainsi une mission d'ordre à la fois social, culturel et éducatif, auprès d'enfants issus de milieux populaires.

1.1.3. Une école de devoirs, c'est donc une structure :

- 1.. Qui accueille les enfants après l'école.
2. Qui est indépendante des écoles. Elle doit également accueillir des enfants venant de plusieurs établissements scolaires différents.
3. Qui organise des activités de soutien scolaire :
 - Accompagner la réalisation des devoirs et des leçons,
 - Il ne s'agit pas de répéter ce qui a été fait en classe, de proposer un surcroît d'exercices identiques à ce que l'enseignant a travaillé. Il s'agit de privilégier une approche plus large que ce soit par le jeu, l'ancrage dans la situation et le cadre de vie de l'enfant, une construction collective du savoir, ...
4. Qui met à la disposition des enfants du matériel didactique, des documents, y compris, si possible, sur support informatique.
5. Qui organise nécessairement des activités culturelles, ludiques ou sportives, c'est-à-dire par exemple :

- Des ateliers lecture, écriture ou mathématique qui vont permettre de brasser et d'utiliser des notions apprises à l'école.
- Des ateliers d'expression orale, corporelle ou artistique.
- Des sorties à caractère culturel.
- Des jeux et des activités sportives, en particulier collectifs et coopératifs afin de permettre aux enfants d'apprendre le « vivre ensemble ».

1.2. Militer pour les droits de l'homme, contre le racisme et pour la paix

1.2.1. Les droits de l'homme

« Je n'ai qu'une passion, celle de la lumière, au nom de l'humanité qui a tant souffert et qui a droit au bonheur. Ma protestation enflammée n'est que le cri de mon âme. Qu'on ose donc me traduire en cour d'assises et que l'enquête ait lieu au grand jour ! » Lorsque Zola écrivit son fameux "J'accuse" il réunissait tous les ingrédients pour faire de cet acte d'écriture engagée une véritable action de la Société civile.

Si Zola n'a pas inventé les droits de l'homme, il est certain qu'aujourd'hui ceux qui militent pour ces droits, qui luttent contre le racisme et la xénophobie ou qui s'engagent en faveur de la paix se reconnaîtront dans cet acte puissant: agir en leur âme et conscience et s'insurger contre l'injustice, se placer en observateurs de la société, mettre en lumière ses dévoiements, prendre des risques en dénonçant publiquement les dérives et en agissant concrètement.

1.3. Thème - Démocratiser la culture et cultiver la démocratie

1.3.1. Une "culture vivante"

La culture, c'est ce qui façonne notre vision du monde. C'est pourquoi, en démocratie, nous avons besoin des ressources de la culture pour continuellement se réinventer et se ressourcer, mais aussi pour se donner les moyens d'inventer l'avenir et les nouvelles formes du vivre ensemble. Pour bon nombre de personnes, développer ses capacités créatives et critiques en se confrontant activement à l'art et aux connaissances est devenue une condition de la citoyenneté contemporaine. C'est aussi développer une culture de la rencontre, de la solidarité et de la convivialité, une culture de l'autre et de l'hospitalité, une culture de la participation à la vie de la démocratie.

On peut s'exprimer dans des ateliers d'écriture, développer sa créativité dans des centres d'expression, participer à des parades créatives, organiser des débats sur la vie en société, s'intéresser au patrimoine ou à l'histoire locale, proposer des rencontres entre jeunes et anciens, prendre du temps pour « tenir » une bibliothèque scolaire, mettre en valeur et faire l'éloge de la diversité culturelle de sa rue, développer la culture dans son quartier, devenir conseiller culturel de sa commune.

Les dossiers de ce thème :

1.4. Thème - Développer une économie solidaire et positive

Dossier - Les réseaux d'échanges de savoirs

Un réseau d'échanges de savoir c'est quoi ?

Discussions et arguments

Vous aussi pouvez participer à un RES - Infos pratiques

Dossier - Les services d'échanges locaux

Discussions et débats

Vous aussi pouvez répandre un SEL - Infos pratiques

1.4.1. Dossier - Les réseaux d'échanges de savoirs

« Le don crée de la valeur, puisque celui qui acquiert n'appauvrit pas celui qui donne et que le donateur s'enrichit de donner »

Michel Serres, « Des savoirs en abondance ». Suivre un cours d'aquarelle en échange d'un coup de main en mécanique automobile. Echanger des conseils en photographie contre des cours de cuisine végétarienne. Initier à la passion de l'escalade quelqu'un qui, en retour, vous apprendra le néerlandais : les réseaux d'échanges de savoirs représentent une initiative originale et enrichissante. Le principe sur lequel ils sont bâtis est simple : il consiste à mettre en relation des personnes qui veulent acquérir et transmettre des savoirs et à les amener à échanger leurs connaissances respectives.

1.4.2. Un réseau d'échanges de savoir c'est quoi ?

« L'exclusion sociale n'est pas seulement une atteinte grave à l'humanité, à la conscience de chacun, à la démocratie, elle est aussi un non-sens social, une perte des savoirs et des attentes de tous ceux auxquels on signifie ainsi qu'ils ne peuvent rien apporter d'intéressant, qu'ils ne sont pas intéressants. » Expériences de vie,... Les personnes intéressées prennent contact avec l'équipe d'animation du réseau le plus proche afin de lui transmettre les offres et demandes de savoirs qu'ils souhaitent formuler. Les équipes d'animation aident les participants à définir leurs besoins et à identifier les savoirs qu'ils possèdent et qu'ils pourraient transmettre ou acquérir.

1.4.3. Discussions et arguments

Un élément d'argumentaire

Les liens et les échanges sociaux sont maintenant tellement subordonnés, tellement réduits aux échanges économiques que la perte du travail induit souvent la destruction du lien social : la généralisation des échanges monétaires fait disparaître les solidarités informelles et les échanges des biens et services qui assurent les cohésions sociales.»

Les effets de l'échange de savoirs

Se découvrir capable d'apprendre et de transmettre des savoirs donne confiance en soi et permet de construire des expériences positives d'apprentissage. Se découvrir capable de s'impliquer dans des relations d'échange de savoirs en brisant des barrières d'âge, de classe sociale et de culture donne à ceux qui le désirent les moyens de s'inscrire dans un projet de création collective.

1.4.4. Vous aussi pouvez participer à un REL- Infos pratiques

- Comment créer un RES ou y participer ?

Vous avez une expérience d'animation d'un RES ou même, vous participez à des échanges, faites-nous part de votre expérience et de vos suggestions en utilisant notre Boîte à suggestions

- Comment créer un Réseaux d'échange de savoir ?

Tout le monde peut créer un RES et les motivations pour le faire peuvent être très diverses. Il n'y a pas de modèle unique, mais les principes généraux de fonctionnement sont énoncés dans une charte.

- Comment participer à un RES ?

Il suffit de formuler une offre et une demande de savoir et de les faire connaître au réseau de l'endroit où l'on vit. L'équipe d'animation met en relation l'offreur et le demandeur qui décident ensemble des contenus, des méthodes d'apprentissage, de la durée, de la fréquence, de l'heure et du lieu des rencontres et qui veille à respecter le rythme de chacun.

1.4.5. Dossier - Les services d'échanges locaux

Echanger une heure de travail de jardinage contre une consultation médicale ou l'entretien d'une voiture, voilà ce que proposent les 'Services d'échanges'. Il s'agit clairement de réseaux économiques, puisqu'ils concernent des échanges de services, mais tout autant de réseaux à caractère social étant donné qu'ils favorisent l'intégration et la participation de personnes à faibles revenus.

C'est pourquoi ces réseaux locaux de solidarité constituent des outils intéressants qui ne demandent qu'à être soutenus et reproduits. Ils suscitent aussi toute une réflexion sur l'économie et une remise en question du dogme monétaire. C'est ce qui pousse certains à lancer le slogan : « Pour changer, échangeons ». Ou encore, si on nous permet un jeu de mots facile : « Mettons un peu de SEL dans l'existence ».

1.4.6. Discussions et débats

Les avantages économiques et sociaux et autres effets des SEL

- Au niveau social, les avantages sont tout aussi manifestes, pour les mêmes raisons. C'est là où le social et l'économique se rejoignent. Les SEL valorisent les compétences et les savoir-faire, parfois peu courants, de personnes qui sont mises à l'écart des circuits économiques classiques et permettent donc de revaloriser leur image. En outre, ils favorisent des rapports plus personnalisés que les échanges purement monétaires et contribuent ainsi à restaurer le lien social : des gens se parlent, des relations de voisinage se tissent, des contacts se créent.

1.4.7. Vous aussi pouvez répandre un SEL - Infos pratiques

Comment créer un SEL ? Toxicomanie

Vous avez une expérience d'animation d'un RES ou même, vous participez à des échanges, faites-nous part de votre expérience et de vos suggestions en utilisant notre Boîte à suggestions

Il faut d'abord constituer un groupe d'initiateurs qui s'informent en détail sur ce que sont les SEL. Les membres de ce groupe doivent ensuite se réunir, définir une unité d'échange (basée en général sur la durée du service presté), convenir de certaines règles, peut-être rédiger une charte ou fonder une association. Il n'y a pas de modèle unique, l'essentiel est de bien s'informer et de débattre clairement de tout cela. Le plaisir de la rencontre et la confiance est des facteurs importants de réussite, ce qui est également vrai dans l'économie classique.

1.5. THEME Soutenir la jeunesse

1.5.1. Projets

Les activités normatives comprennent également la diffusion d'informations techniques vers les utilisateurs finaux, en l'occurrence dans notre cas, les spécialistes de la Jeunesse rurale, les cadres volontaires et les Jeunes eux-mêmes. Ces actions peuvent être menées par différents moyens: sessions de formation, lettres d'information, médias électroniques, publications traditionnelles, guides, manuels, modules de formation et matériels scolaires. La plupart des projets de terrain en matière de promotion de la jeunesse rurale comprennent des éléments normatifs

1.5.2. Soutenir le renforcement des capacités des organisations de jeunesse

Le renforcement des capacités des jeunes et des organisations de jeunesse pour assurer leur participation en tant que partenaires égaux du développement constitue l'un des objectifs principaux de l'action de l'UNESCO avec et pour les jeunes.

1.5.3. DELEGUE A LA JEUNESSE

- Mettre en œuvre une politique de la jeunesse
- Soutenir des projets
- Proposer une aide concrète
- Stimuler la créativité
- Mettre en contact
- Faciliter la réalisation
- Identifier les problématiques
- Créer des réseaux
- Evaluer, adapter
- Favoriser les synergies

Mettre en œuvre une politique de la jeunesse

Pour aider les jeunes à mener leurs projets à bien, un poste de délégué(e) à la jeunesse, mettant ainsi en œuvre une politique de la jeunesse.

Soutenir des projets

Ces professionnels rencontrent quotidiennement des jeunes qui ont des projets plein la tête: monter un skatepark, créer une comédie musicale, construire un site internet, réaliser des graffitis, organiser une fête dans la rue...

Proposer une aide concrète

Lorsqu'ils ont une idée, les jeunes font eux-mêmes le pas en contactant le délégué de leur région. Ils ont généralement une ébauche de projet. Certains souhaitent être accompagnés à chacune des étapes. D'autres veulent avoir quelques conseils, une information précise ou demande un financement. Parfois, il s'agit simplement de les aiguiller vers un autre professionnel. Quel que soit le vœu exprimé, le délégué ne travaille pas pour les jeunes, mais avec eux. Une nuance importante pour la réussite de leurs démarches. Le délégué n'est pas un organisateur de manifestations: il a un rôle de «facilitateur».

Stimuler la créativité

Cette manière de faire permet aux jeunes de développer leurs compétences et de favoriser leur sens de l'autonomie et des responsabilités. En réalisant qu'ils ont un rôle à jouer dans la société, qu'ils peuvent prendre la parole, mener à bien leur projet tout en étant accompagnés dans leurs démarches,

le délégué tente de permettre à chaque jeune de développer ses potentialités et sa créativité. Il est en contact avec des sensibilités et des intérêts très différents.

Mettre en contact

Le délégué sert aussi de courroie de transmission entre les jeunes et la classe politique. Quotidiennement en lien avec des adolescents et des jeunes adultes, il est à même de donner une image des jeunes au-delà des. Il devient porte-parole d'un projet, son rôle consiste alors à l'adapter pour qu'il corresponde aux objectifs et besoins des uns et des autres. Il devient interface et établit le contact direct entre les jeunes et le monde politique.

Faciliter la réalisation

En lien direct avec les autorités communales, il peut faire avancer les dossiers plus rapidement. Il jouit d'une forme d'indépendance et de liberté qui lui permet une meilleure efficacité.

Identifier les problématiques

Au-delà du soutien aux projets et de l'application de la politique de la jeunesse communale, il y a, moins visible, ce que le délégué peut discerner en rencontrant des jeunes. Le travail de proximité permet de déceler les besoins nouveaux ou de voir par exemple que certains jeunes sont en rupture, hors des structures sociales.

Créer des réseaux

Le délégué est en contact très étroit avec les organismes sociaux, ainsi qu'avec l'administration. Ces réseaux permettent de réagir vite et efficacement.

Evaluer, adapter

En mettant sur pied une politique de la jeunesse et en la finançant, les autorités communales veulent aussi pouvoir en estimer les résultats. Dans son rôle de médiateur, le délégué est aux premières loges pour en estimer l'impact, même s'il est difficile de traduire ces données en chiffres. C'est un travail de longue haleine, fluctuant et évoluant sans cesse.

Favoriser les synergies romandes

Les délégués à la jeunesse des villes se retrouvent régulièrement pour profiter des expériences des uns et des autres et avoir une vision de ce qui se fait. Le Groupe d'intérêt jeunesse y participe également, puisqu'il soutient méthodologiquement et financièrement des projets de jeunes et conseille les communes qui voudraient développer leur politique de la jeunesse.

1.6. THEME Protéger L'environnement

Protéger l'environnement

1.6.1. Objectifs

- Lutter contre le réchauffement climatique
- Réduire l'empreinte écologique du Groupe
- Favoriser l'utilisation des énergies renouvelables
- Promouvoir l'efficacité énergétique et sensibiliser à une utilisation raisonnée de l'énergie.

1.6.2. Efficacité énergétique

Objectifs

- Le renforcement de l'efficacité énergétique et la lutte contre l'effet de serre
- Le développement des énergies renouvelables par des solutions couplant gaz naturel et énergies renouvelables
- La contribution aux transports propres par l'utilisation de véhicules fonctionnant au gaz naturel
- La valorisation des déchets
- L'aide à la recherche
- La maîtrise de l'énergie pour les foyers en situation de précarité
- La coopération à des programmes européens ou à des opérations internationales de lutte contre le changement climatique

1.6.3. (--12 habitudes simples pour protéger l'environnement

Nous voulons tous protéger notre planète, mais nous sommes la plupart du temps trop occupés ou trop feignants pour mettre en place de grand changement qui permettraient d'améliorer notre style de vie et de sauver l'environnement. C'est pourquoi le blog vous propose une série de **12 habitudes très simples à mettre en place** dans votre vie de tous les jours.



1. **Utilisez des ampoules fluo compactes** : Vous pouvez en acheter plusieurs et lorsque vos ampoules incandescentes classiques grillent, remplacez-les par les fluo compactes. Dans quelques mois, la totalité de votre maison sera équipée par ces ampoules économes.
2. **Achetez d'occasion** : au lieu de courir directement dans un magasin pour acheter le nouveau gadget à la mode, regardez si vous ne pouvez pas en trouver un d'occasion.
3. **Donnez vos affaires** : Non seulement vous allongez la durée de vie de ces affaires, mais en plus vous aidez une bonne cause. Pour faciliter la mise en place de cette habitude, placez une boîte près de votre porte et mettez-y vos affaires dont vous ne voulez plus, dès que vous sortez prenez la boîte et allez la déposer dans les locaux d'une association.
4. **Recyclez** : ça tout le monde le sait, mais qui l'applique vraiment? Pas tout le monde c'est sûr. Si vous habitez en ville, vous avez sans doute une poubelle spéciale pour le verre, papier ou plastique et une autre pour les ordures ménagères.
5. **Achetez des appareils énergiquement efficaces** (désolé pour la traduction) : ces appareils, comme les ampoules fluo compactes, utilisent moins d'énergie. Quand vous devrez remplacer votre machine à laver ou votre frigo, pensez-y. Cette remarque est aussi valable pour votre voiture.
6. **Consommez moins** : Le but ici est de voir si tel ou tel produit est indispensable avant de courir en acheter un. Est-ce vraiment utile? Est-ce que vous pouvez attendre? Pouvez-vous le remplacer par quelque chose que vous avez déjà. Pensez-y...
7. **Utilisez des sacs en tissu** : Le papier est bien, mais le tissu l'est encore plus. Achetez-en un (ou même mieux fabriquez-le) et surtout placez le à un endroit où vous êtes sûr de ne pas l'oublier. Moi je le mets dans le coffre de ma voiture.
8. **Éteignez vos appareils** : C'est une habitude très facile à prendre, éteignez votre TV si vous ne la regardez pas, éteignez la lumière si vous sortez d'une pièce (même si vous comptez y revenir dans une minute), éteignez votre ordinateur si vous n'y êtes pas devant...
9. **Marchez et faites de vélo plus souvent** : Si le trajet est court allez-y à pied, s'il est un peu plus long vous pouvez prendre votre vélo. De plus, vous ferez du sport, brûlerez des calories et perdrez du poids

10. **Pensez à l'emballage** : Lorsque vous faites vos courses, regardez quels produits utilisent le moins d'emballages et prenez ce paramètre en compte lorsque vous choisissez un produit en pensant aux polluants utilisés pour fabriquer ces emballages.
11. **Mangez local** : Lorsqu'un produit similaire provient de votre région, n'hésitez pas, achetez celui-ci. Faites attention aux étiquettes dans les supermarchés et achetez sur les marchés locaux directement aux producteurs.
12. **Supprimer le Mc Do** : A la place, mangez chez vous ou dans un vrai restaurant et prenez le temps d'apprécier votre nourriture : votre palais, votre estomac, votre santé ainsi que la planète Terre vous remerciera.

PROTÉGER L'ENVIRONNEMENT

Faites une différence en laissant la planète en meilleur état pour les générations futures. Il est plus important que jamais d'agir pour protéger les écosystèmes fragiles de notre planète. En intégrant à votre entreprise le développement durable, vous contribuez à la protection de l'environnement.

1.6.4. Le développement durable aide à protéger l'environnement



Faites une utilisation durable des ressources renouvelables – En consommant des ressources et de l'énergie renouvelables, non seulement protégez-vous l'environnement, mais aussi contribuez-vous à préserver les emplois, le commerce, les exportations et le développement de produits.

Mettez en œuvre des pratiques de conservation – Cela comprend l'utilisation durable de ressources naturelles, la réduction et l'élimination des déchets, la conservation de l'énergie, les produits et services écologiques et la restauration de milieux naturels.

Faites preuve d'innovation – Évitez les technologies conventionnelles. Choisissez plutôt les technologies plus efficaces, moins polluantes et plus durables. À titre d'exemple, vous pouvez construire des installations de compostage pour vos déchets organiques ou installer des panneaux solaires ou une turbine éolienne comme source d'énergie renouvelable.

Appuyez les organisations locales à but non lucratif – Plusieurs organisations œuvrent à protéger les écosystèmes locaux et comptent sur le parrainage pour appuyer leurs efforts.

Offrez des produits et services écologiques – En offrant des produits et services écologiques, vous donnez l'exemple de pratiques durables tout en les promouvant auprès de vos clients. De plus, vous continuerez à aider d'autres à protéger l'environnement en leur fournissant vos produits/services.

Faites preuve de diligence raisonnable et assurez la conformité – Il faut comprendre l'incidence que peut avoir votre travail sur l'environnement, les règlements en vigueur, et comment assurer la conformité et limiter ou même prévenir certains impacts.

1.6.5. A la maison

Dégivrez votre frigo, diluez vos produits, cuisinez au gaz naturel...

Dégivrez tous les trois mois réfrigérateur et congélateur : une couche de 4 mm de givre double la consommation d'électricité !

■ N'hésitez pas à diluer avec un peu d'eau vos produits ménagers (liquide vaisselle, shampoing, savon). Vous en utiliserez moins et ils seront toujours aussi efficaces.

■ Lutte contre les fuites : un robinet qui goutte et c'est en moyenne 120 litres d'eau gaspillés par jour...

■ Faites votre lessive à basse température : 80% de l'électricité utilisée sert à chauffer l'eau.

■ Mieux vaut faire la cuisine au gaz naturel, qui est beaucoup plus économe que des plaques électriques.

■ Mettez un couvercle sur vos casseroles, notamment pour faire bouillir de l'eau : les temps de cuisson raccourcissent et vous ferez des économies d'énergie.

■ Eteignez complètement les appareils électriques (téléviseur, magnétoscope, ordinateur...) avec le bouton de mise sous tension : si vous les mettez simplement en veille, vous allez consommer 10 % d'électricité en plus.

■ N'oubliez pas d'éteindre la lumière en sortant d'une pièce éclairée. 3 pièces éclairées inutilement chaque soir consomment autant d'électricité qu'un réfrigérateur.

■ Les fenêtres à double vitrage économisent 10 % d'énergie. A défaut vous pouvez aussi mettre des rideaux devant les fenêtres pour gagner facilement quelques degrés.

■ Pourquoi pas se mettre au solaire ? L'Ademe et la collectivité locale proposent des aides financière pour ce type d'installation. Quelques panneaux solaires peuvent couvrir 50% des besoins d'eau chaude et de chauffage d'une maison.

1.7. THEME S'engager politiquement militance

1.7.1. Participer (aux débats du politique)

Le travail de la société civile. Certains pouvoirs publics soucieux de 'bonne gouvernance', comme on dit volontiers aujourd'hui, ouvrent précisément des lieux de participation et de consultation ou développent des moyens de communication afin de raffermir les liens avec les citoyens : droit d'interpellation au Conseil communal, enquêtes publiques, organes de concertation, panels de citoyens,...

Choisissez un thème du Guide

Thème - Participer aux débats des politiques publiques

Thème - Etre consulté sur les politiques publiques

1.7.2. Participer aux débats des politiques publiques

La participation à la vie politique locale peut d'abord consister à assister aux séances du Conseil communal et à se tenir informé des décisions politiques qui sont prises. Au-delà de cette implication minimale, il existe dans certaines communes des lieux, comme des commissions de concertation, qui facilitent la transmission de l'information, l'écoute, la prise de parole et le dialogue entre mandataires publics et habitants. Ce sont déjà des formes plus avancées de participation citoyenne. Explorons-les.

Les dossiers de ce thème :

Dossier - Participer au Conseil communal et faire usage de son droit d'interpellation

Un conseil communal, c'est quoi ?

Vous aussi pouvez suivre les débats du Conseil communal

Vous aussi pouvez user de votre droit d'interpellation du Conseil communal

Informations pratiques

Dossier - S'informer pour agir dans sa commune

Le droit à l'information au niveau communal, c'est quoi ?

Vous aussi pouvez (devez) vous informer

Informations pratiques

1.7.3. Dossier - Participer au Conseil communal et faire usage de son droit d'interpellation

Que diriez-vous de passer une soirée à assister à une séance du Conseil communal ? Pas très folichon comme perspective ? Peut-être, qui sait ? En effet, il peut être intéressant d'entendre un débat politique, de voir comment nos élus travaillent, de se rendre compte de la manière dont ils prennent des décisions et, sans doute aussi dans de nombreux cas, de prendre conscience de la complexité des enjeux.

Choisissez une rubrique dans le dossier

Un conseil communal, c'est quoi ?

Vous aussi pouvez suivre les débats du Conseil communal

Vous aussi pouvez user de votre droit d'interpellation du Conseil communal

Informations pratiques

1.7.4. Un conseil communal, c'est quoi ?

Le Conseil communal est un peu à la commune ce que le Parlement est au pays tout entier. C'est le lieu où l'on débat de la politique à mener au niveau local. Il appartient ensuite au Collège d'appliquer les décisions du Conseil. Comme celui-ci est le cœur de la démocratie représentative locale, le législateur a prévu que « les séances du Conseil communal sont publiques, excepté la partie à huis clos qui traite de personnes. » Malheureusement, trop peu nombreux sont les habitants qui suivent les débats du Conseil communal.

1.7.5. Vous aussi pouvez suivre les débats du Conseil communal

Par ailleurs, l'ordre du jour du Conseil communal ne présente pas toujours le même intérêt : il peut parfois être passablement ennuyeux, surtout lorsqu'il est en grande partie constitué de points très techniques ou de décisions de routine. Pour votre première expérience, essayez dès lors d'assister au Conseil lorsque des questions importantes ou des débats de fond sont inscrits à l'ordre du jour.

- Les Conseils communaux décentralisés

Ils existent surtout dans des communes rurales qui couvrent des territoires très vastes et où les fusions de communes n'ont pas encore gommé certains clivages hérités du passé. Décentraliser les réunions du Conseil communal est une idée intelligente pour créer un sentiment d'appartenance à une même entité et rencontrer des habitants de villages décentrés.

1.7.6. Vous aussi pouvez user de votre droit d'interpellation du Conseil communal

Une commune peut, si elle le désire, accorder aux habitants un droit d'interpellation, c'est-à-dire leur permettre de questionner le Conseil sur des points d'intérêt général. Ce type de dispositif peut assurément contribuer à rapprocher les mandataires politiques et les citoyens.

Informations pratiques

- En matière d'information relative aux Conseils communaux, la nouvelle loi communale prévoit :
 - l'information par voie d'affiche à la maison communale de tout ce qui est horaires, lieu et ordre du jour du Conseil ;
 - la publicité des séances du Conseil communal ;
 - la publication des règlements et ordonnances du Conseil ;
 - le droit pour quiconque de consulter à la maison communale les budgets et les comptes.

1.8. THEME FAVORISER LA SANTE

Favoriser la santé de tous

1.8.1. Introduction

La santé est un état de bien-être physique et mental nécessaire pour mener une vie intéressante, agréable et productive. Elle est également un élément constitutif de sociétés modernes prospères, une pierre angulaire pour les économies performantes et un principe partagé par les démocraties.

1.8.2. Favoriser la santé de tous

Le programme attache une importance particulière aux principales maladies liées à la pauvreté, comme **le VIH/SIDA, le** paludisme et la tuberculose, qui freinent considérablement le progrès humain dans les pays en voie de développement. Favoriser la santé de tous" vise également à améliorer l'accès aux biens publics liés à la santé et s'intéresse aux maladies négligées et émergentes qui pourraient avoir un impact sur les pays en développement. Par ailleurs, le programme soutient les activités conçues pour encourager la mise en œuvre des engagements

1.9. Thème - Agir dans son quartier

De plus en plus, le quartier, le village, le hameau et, d'une manière générale, le niveau local, devient l'objet d'un intérêt particulier de la part des habitants. Nombreux sont ceux qui s'investissent de diverses manières pour améliorer la qualité de leur environnement quotidien et préserver leur cadre de vie.

Les dossiers de ce thème :

- *Dossier - Animer un comité de quartier
- *Un comité de quartier, c'est quoi ?
- *Discussions critiques
- *Vous aussi pouvez animer un comité de quartier
- *Informations pratiques
- *Dossier - Développer la culture dans les quartiers
- *La culture de quartier c'est quoi ?
- *Discussions critiques
- *Vous aussi pouvez développer la culture dans votre quartier

- *Informations pratiques
- *Dossier - Faire la fête dans son quartier - son village
- *Une fête de quartier, de village, c'est quoi ?
- *Vous aussi pouvez organiser une fête de quartier
- *Informations pratiques

1.9.1. Dossier - Animer un comité de quartier

C'est souvent ainsi que se constituent des comités d'habitants ou de quartier: sur une opposition ou une crainte. Par leur action publique, ils font connaître un point de vue qui, sans cela, ne serait pas pris en considération. Mais souvent aussi, cette opposition commune à un projet donne l'occasion aux habitants d'un quartier ou d'un village d'apprendre à mieux se connaître et à s'apprécier. Alors émerge une volonté de valoriser autrement leur espace de vie...

Choisissez une rubrique dans le dossier

- Un comité de quartier, c'est quoi ?
- Discussions critiques
- Vous aussi pouvez animer un comité de quartier
- Informations pratiques

1.9.2. Un comité de quartier, c'est quoi ?

Les comités de quartier peuvent jouer un rôle de relais vis-à-vis des institutions publiques à différents niveaux, par exemple en permettant un échange d'informations entre les habitants et les pouvoirs publics. Un comité de quartier peut aussi être considéré comme un interlocuteur privilégié dans le cadre de concertations préalables à des décisions touchant le quartier ou la commune dans son ensemble. Il peut même être associé à un projet mené en collaboration avec des pouvoirs locaux et d'autres partenaires ou encore être soutenu pour développer ses propres initiatives.

1.9.3. Discussions critiques

Avantage des comités de quartier ou d'habitants

Le premier enjeu d'un comité d'habitants ou de quartier est sans doute de faire entendre la voix des gens qui vivent sur le terrain et qui ne réussissent pas toujours à se faire entendre des pouvoirs publics. Cette forme d'action trouve sa légitimité profonde dans le droit de tout citoyen à être concerté sur les questions touchant à son cadre de vie. En ce sens, la création de tels comités peut renforcer la citoyenneté et leur foisonnement est un signe de vitalité d'une société démocratique.

1.9.4. Vous aussi pouvez animer un comité de quartier

Un dialogue avec les autres associations opérant sur le territoire est également nécessaire. Les activités du comité doivent être ouvertes à tous et son indépendance doit être effective.

L'intérêt et le plaisir d'agir sont des éléments importants dans la poursuite de l'action, tout comme la convivialité. L'idéal serait d'effectuer un renouvellement régulier des représentants du comité.

1.9.5. Comment constituer et animer un comité d'habitants ou de quartier ?

Un comité se constitue toujours sur la base d'un enjeu repéré dans un quartier, dans un village ou un hameau. Les enjeux sont éminemment variables. Il suffit que des personnes se rencontrent, élaborent des projets en commun et les rendent public pour que le comité ait une existence. Pour qu'un comité

fonctionne bien, il faut veiller à toute une série d'éléments: la structuration du groupe, l'organisation des réunions, la communication, les contacts avec la commune et les autres associations locales...

Les Communes

De plus en plus de communes soutiennent les comités de quartier et d'autres comités d'habitants. Il peut s'agir d'un soutien structurel ou limité à certains projets ponctuels. Il n'est pas possible de détailler ici chaque cas précis. Renseignez-vous auprès de votre commune

- Quartiers verts

L'opération Quartiers verts est une initiative d'Inter Environnement menée avec l'aide de la Région. Vous désirez égayer les façades de votre rue, aménager un bout de terrain à l'abandon ou reverdir le quartier par un autre moyen ? Un appel à projets est lancé aux comités de quartiers ou à tout autre groupement d'habitants désireux de s'investir dans l'amélioration de leur cadre de vie

- Semaine de la mobilité

Inter Environnement lancent un appel aux projets d'habitants dans le cadre de la Semaine de la mobilité. Exemples de projets: fête de quartier avec exposition autour de la mobilité, réunion d'information sur le plan mobilité de communal, promenades à vélo pour personnes et enfants handicapés, sensibilisation des automobilistes à la présence d'une piste cyclable, etc.

- Projet 'Quartier de vie'

Cette campagne s'adresse aux habitants qui veulent rendre leur quartier plus agréable, aux communes désireuses de stimuler la participation citoyenne, aux entreprises qui se soucient de leurs relations avec le voisinage et les autorités locales, aux commerçants intéressés par l'aménagement de leur cadre de vie et de travail, aux agents de développement ainsi qu'à tous les autres acteurs concernés par le développement d'un quartier ou d'un village. Quartier de vie leur propose d'unir leurs forces pour mener à bien un projet qui améliore la qualité de vie dans leur commune, leur quartier ou leur village. **Consultez le projet Quartier de vie**

1.10. THEME SOUTENIR LES SOLIDARITES INTERNATIONALES

1.10.1. S'informer auprès des acteurs locaux de la solidarité internationale

Avant de s'engager dans le montage d'un projet, il est important de s'informer auprès des acteurs de la solidarité internationale (associations, collectivités locales, syndicats, établissement scolaires...) qui pourront vous accompagner dans vos démarches. Dans la majorité des régions, ces acteurs se regroupent au sein de réseaux pour échanger et s'informer mutuellement de leurs actions... Ils remplissent également une mission d'information auprès du public.

1.10.2. La charte

Il est donc urgent de faire le choix d'un développement durable par la redistribution équitable des richesses, la participation de chacun(e) aux décisions d'avenir et la gestion durable des ressources et des écosystèmes. Nous faisons de la mobilisation citoyenne pour la solidarité internationale et pour un autre monde l'objectif fondamental de notre réseau. Nous sommes convaincus que chacun(e), en Europe et dans le monde, peut participer à son niveau, individuellement et collectivement, à ce processus.

1.10.3. Nos objectifs

Au sein de nos associations, nous agissons ensemble et en réseau pour :

- mettre à la disposition du public le plus large possible, une information plurielle, critique, diversifiée, qui privilégie les sources associatives du Sud et du Nord ;
- favoriser les échanges et les alliances entre militants et partenaires de diverses associations, organisations, institutions et mouvements pour approfondir la réflexion et faire partager nos convictions par l'opinion publique ;
- promouvoir et participer à des actions aussi bien localement que globalement, pour construire des relations internationales équitables, parvenir à l'éradication de la pauvreté et des inégalités, défendre les droits humains ;
- analyser et remettre en cause les modes de développement et de consommation de nos sociétés, incompatibles avec un développement durable et solidaire ;
- participer à l'éducation à la citoyenneté planétaire (éducation à la solidarité internationale, au développement durable, à l'environnement, à la paix), pour permettre à chacun(e) d'agir en citoyen responsable.

1.10.4. Les vertus du sport de loisir, le sport pour tous.

Tout le monde s'accorde également pour considérer que le sport pratiqué en amateur possède des vertus éducatives. L'esprit d'équipe, la camaraderie, et la solidarité, le flair Play, et même l'esprit de compétition (surtout peut-être), sont autant de valeurs que l'on affiche comme étant au cœur de la société. C'est une véritable activité économique qui se joue-là : combien de clubs et de fédérations n'existeraient pas si les bénévoles n'y œuvraient pas quotidiennement, tant au niveau administratif, qu'au niveau technique. Et in fine, c'est même le sport de haut niveau qui en est bénéficiaire, peut-être même ce dernier a-t-il une « dette » envers ce monde vivant que l'on ne connaît pas assez. Allons, la boucle est bouclée.

1.10.5. DES PROJETS DANS LE DOMAINE D'ACTION JEUNESSE

Thèmes :

LA THEMATIQUE EDUCATION JEUNESSE COUVRE LES DOMAINES DE L'ENGAGEMENTSUIVANT

Mouvement de jeunesse- chantiers jeunes- petite enfance

Action sociale
Droits de l'homme/paix
Culture
Consommation responsable
Economie solidaire
Education-jeunesse
Environnement
Militance
Participation
Quartier
Santé
Solidarités internationales
Sport

1.10.6. Action sociale

Thématique "action sociale" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Aide aux personnes handicapées
- Famille
- Soutien aux victimes
- Réfugiés
- Orphelins
- Troisième âge
- Sans abris
- Ecoute
- Pauvreté (lutte contre la)
- Insertion sociale
- Assistance juridique
- Question de logements
- Etrangers

1.10.7. Droits de l'homme/paix

La thématique "Droits de l'homme/paix" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Droits de l'homme
- Droits de l'enfant
- Egalité des chances
- Lutte contre le racisme et l'intolérance
- Mouvements de paix et de réconciliation

1.10.8. Culture

La thématique "Culture" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Patrimoine
- Arts et lettre
- Audio-visuel
- Documentation/bibliothèque
- Socioculturel/Education permanente
- Médias indépendants
- Philosophie et religions.

110.9. Consommation responsable

La thématique "Consommation responsable" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Consommation éthique
- Eco consommation
- Tourisme solidaire

1.10.10. Economie solidaire

La thématique "Economie solidaire" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Economie sociale
- Micro finance/Finances solidaires

- Agriculture responsable
- Réseaux d'échanges locaux

1.10.11. Education-jeunesse

La thématique "Education/jeunesse" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Mouvements de jeunesse
- Chantiers jeunes
- Petite enfance
- Enseignement/formation
- Ecoles de devoir

1.10.12. Environnement

La thématique "Environnement" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Protection de l'environnement
- Protection des espèces animales et végétales
- Urbanisme/politiques de la ville
- Militantisme urbain
- Mobilité
- Ecologie/Luttes écologiques

1.10.13. Militance

La thématique "Militance" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Alter mondialisme
- Engagement politique
- Vie syndicale
- Formes émergentes de l'engagement militant

1.10.14. Participation

Participer à la vie publique, au sens où nous l'entendons ici, c'est prendre part à des espaces de concertation sur les politiques publiques ou de coproduction de ces politiques mis en place par les institutions, le pouvoir politique ou l'administration, et donc contribuer à renforcer les processus démocratiques de décision.

- Commissions de concertations
- Panels de citoyen
- Enquêtes publiques
- Contrats de quartier

1.10.15. Quartier

La thématique "Quartier" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Comités de quartier
- Animations dans les quartiers
- Solidarités locales
- Médias locaux
- Aménagement de l'espace
- Art et cultures locaux

1.10.16. Santé

La thématique "Santé" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Planning familial
- Sida
- Promotion de la santé
- Santé communautaire
- Secourisme
- Aide aux malades

1.10.17. Solidarités internationales

La thématique "Solidarités internationales" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Aide humanitaire
- Coopération développement

1.10.18. Sport

La thématique "Sport" couvre les domaines de l'engagement suivant :

- Intégration par le sport
- Sport et Handicap
- Clubs sportifs

1.11. THEME DEVELOPPER LES LIENS PAR LE SPORT

1.11.1. Les vertus du sport de loisir,

Tout le monde reconnaît aujourd'hui les vertus du sport de loisir, le sport pour tous. C'est évident, dans des sociétés sédentaires comme les nôtres, les pratiques sportives, pour autant qu'elles se fassent dans certaines conditions, sont bonnes pour le bien être et la santé des personnes. Tout le monde s'accorde également pour considérer que le sport pratiqué en amateur possède des vertus éducatives. L'esprit d'équipe, la camaraderie, et la solidarité, le faire Play, et même l'esprit de compétition (surtout peut-être), sont autant de valeurs que l'on affiche comme étant au cœur de la société.

CHAPITRE : XXII

LES ACTIVITES D'ANIMATION EDUCATIVE EN DIRECTION DES MILIEUX SCOLAIRES ET UNIVERSITAIRES

1. La vie scolaire

1.1. Pour une dimension éducative de la vie scolaire

La vie scolaire qui ne peut se concevoir que globalement, concerne l'ensemble des réalités vécues par le lycéen dans la totalité de ses activités pendant sa formation. La vie scolaire ne s'arrête pas à la porte des salles de cours. Cette exigence de globalité entraîne la prise en compte de 4 dimensions dans lesquelles objectifs, acteurs, conditions de fonctionnement sont examinées. Deux d'entre elles visent la socialisation des élèves : l'implication des jeunes en formation dans une dynamique sociale et l'ouverture sur la cité. Les deux autres visent l'épanouissement individuel et son affirmation personnelle : l'élaboration de son projet personnel et le développement des activités artistiques et sportives."

2. LE JEUNE, ACTEUR DE SA FORMATION

L'homme et la société future se construisent à travers la politique de l'éducation et les pratiques éducatives.

Eduquer c'est :

- ___ aider l'enfant à se forger une personnalité autonome ;
- ___ le rendre apte à appréhender son environnement, à se l'approprier, à le partager, à le maîtriser ;
- ___ permettre l'acquisition de savoirs, favoriser sa créativité ;
- ___ formé des personnes capables de communiquer. L'apprentissage des langages conditionne toutes les acquisitions.

Tous les enseignements concourent à la construction de l'Homme.

L'école est le lieu de la réussite de tous et lutte contre les inégalités.

Le jeune est acteur autonome de sa propre formation dans le respect de ses rythmes d'acquisition et de vie.

L'innovation pédagogique et le contrat pédagogique, prennent toute leur place et font l'objet d'une démarche progressive et attentionnée, dans le seul intérêt des enfants et des jeunes.

Transdisciplinarité, concertation

2.1. UNE PEDAGOGIE CENTREE SUR L'ENFANT ET LE JEUNE

Une démarche pédagogique centrée sur l'élève implique une remise en cause permanente des modes d'acquisition, d'appropriation et d'utilisation des savoirs par chaque élève, et du sens que ces derniers donnent aux apprentissages. Les parents d'élèves, Co-éducateurs responsables, sont impliqués dans la réflexion et la mise en œuvre des processus d'apprentissage.

Il est nécessaire que l'école de la République évolue pour offrir les conditions de la réussite de tous :

- ___ Des activités pédagogiques diversifiées en synergie entre les disciplines ;
- ___ Des rythmes adaptés à l'âge des enfants ;
- ___ Des locaux équipés, confortables et accueillants ;
- ___ Des évaluations formatives et constructives ;
- ___ Des remédiations appropriées et mises en œuvre dès l'apparition de la moindre difficulté ;
- ___ Une orientation choisie et positive ;
- ___ Des équipes administratives dynamiques et innovantes ;
- ___ Des équipes pédagogiques qui travaillent pour la réussite de tous ;
- ___ Une formation initiale et permanente de qualité pour enseignants.

2.2. L'école primaire

Le développement à l'école élémentaire des disciplines artistiques, des activités sportives, des sorties éducatives, des ateliers pédagogiques, des classes transplantées, est indispensable pour une école ouverte sur le monde. Les enfants y apprennent le civisme, la capacité à vivre et à travailler ensemble, l'ouverture aux autres et l'acceptation des différences.

Le projet d'école, véritable outil pédagogique inscrit dans la durée, élaboré avec tous les partenaires de la communauté éducative, donne du sens, une finalité à la démarche éducative dans le respect des objectifs nationaux. Il place les élèves au cœur même du processus d'apprentissage en favorisant le développement des potentialités de chacun. Il définit une démarche de contrat pédagogique permettant une adaptation aux rythmes d'acquisition et aux compétences des élèves les rendant acteurs de leur propre construction des savoirs.

2.3. Le Collège pour tous

Le collège pour tous accueille tous les jeunes d'une classe d'âge dès onze ou douze ans. Ils disposent de quatre années pour acquérir une formation et une culture nécessaires pour s'orienter volontairement vers les divers cycles de formation. Au collège, les élèves apprennent des méthodes de travail et de réflexion pour réussir leur formation initiale, s'insérer dans la société, et pouvoir par la suite bénéficier de la formation continue. Les objectifs du collège sont établis sur la base des acquis de l'école primaire et tiennent compte des compétences nécessaires à l'entrée au lycée.

2.4. Le lycée : diversification des parcours

La démocratisation de la réussite de tous les jeunes passe par un accès au lycée qui tient compte des aptitudes et des projets personnels des élèves, dans le cadre d'une orientation volontairement choisie. Les filières technologiques et professionnelles, quel que soit leur ministère de tutelle, doivent conduire de façon normale, et non marginale, chaque jeune au plus haut niveau de qualification. Chacun doit pouvoir poursuivre sa formation dans des filières qui reconnaissent ses acquis et lui permettent de les valider dans sa spécialité professionnelle. Chaque jeune doit pouvoir identifier clairement chaque parcours de formation, affiner et modifier ses choix.

2.5. L'enseignement supérieur

L'enseignement supérieur doit répondre à plusieurs défis, l'augmentation des effectifs, l'hétérogénéité des étudiants qui accèdent à l'université, le déficit d'enseignants chercheurs, l'insuffisance de moyens matériels. Il doit s'engager résolument dans la voie de la démocratisation, par une nouvelle définition des cursus, une prise en charge plus individualisée des étudiants, une meilleure information sur les

choix d'orientation, la possibilité de ré médiation dès le début du premier cycle et la diversification des formations supérieures professionnalisant est. Ceci nécessite un effort budgétaire conséquent.

2.6. Les nouvelles technologies

Depuis de nombreuses années, l'Education nationale s'efforce d'intégrer les nouvelles techniques :

Informatique, télématique, robotique, autoroutes de l'information ..., cet effort reste inégal et insuffisant. Que l'école recoure à ces outils techniques, les technologies nouvelles, est une évidente nécessité. Toutefois, on ne peut faire l'économie d'une réflexion de fond quant aux modalités et aux objectifs poursuivis. C'est pourquoi, elle ne revendique que tout jeune sortant du système éducatif maîtrise l'utilisation des nouvelles technologies indispensables à son insertion sociale et professionnelle, mais rappelle que la formation à l'esprit critique reste encore une fois essentielle, si l'on veut que demain les jeunes soient des citoyens conscients et libres.

3. LA VIE DU LYCEE

3.1. Premier trimestre

Objectifs

- Définir les objectifs à atteindre
- repérer les élèves en difficulté
- organiser une aide

3.2. Deuxième trimestre

Objectifs

- Installer une dynamique de travail
- établir un diagnostic personnel en janvier
- les aider à construire leur orientation.

3.3. Troisième trimestre

Objectifs

- Fixer les objectifs à atteindre (orientation - examens ...)
- repérer les élèves en difficulté
- organiser un soutien

S'épanouir pour réussir

3.4. Le projet éducatif du Lycée

visé à former des hommes et des femmes compétents professionnellement, ouverts sur le monde et capables d'assumer des responsabilités dans un esprit de solidarité et de service. La réussite de la vie ne dépend pas seulement de la réussite scolaire mais aussi et surtout de l'épanouissement personnel,

par le développement des aptitudes et des qualités humaines qui permettent aux jeunes de s'intégrer dans la société.

Monter un projet en collège ou en lycée

La démarche de projet permet à des élèves de choisir un projet commun accompagné et soutenu par une équipe d'enseignants ; ce type de pédagogie dynamise les élèves puisqu'il stimule leur créativité, leur sens critique, leur autonomie. Pour répondre à leur questionnement, les élèves auront souvent besoin de sortir sur le terrain, rencontreront certainement des partenaires diversifiés choisis pour leurs compétences dans un domaine précis.

3.5. Avant projet

Les préparatifs du projet conditionnent son bon déroulement :

- Une envie, une approche, des souhaits personnels : chacun peut avoir en tête l'idée de travailler sur un projet mais sans objectifs ou modalités précis de manière prédéfinie.
- Une première réunion permet de lancer les idées, et d'entendre les attentes de tous. Chacun peut se positionner à ce moment là sur son désir de construire un projet en équipe ou non. Il s'agit donc, à un moment donné, de se réunir pour élaborer ensemble le projet afin que chacun soit concepteur, et partie prenante du travail de l'équipe.
- Les contraintes sont à prendre en compte et à lister, ainsi que les moyens dont on dispose.
- Une recherche de partenaires, d'informations sera probablement nécessaire.
- Une phase de définition des objectifs est à mettre en route. (Connaissances, savoir-faire, savoir-être)
- L'élaboration du planning du projet est importante, il est réalisé au regard des objectifs, un fil rouge sera ainsi défini.
- L'évaluation : les moments d'évaluations sont à programmer, et les critères de chaque évaluation seront définis au regard des objectifs fixés préalablement et en fonction de ce fil rouge.

3.6. Les différentes phases du projet :

*** Phase de contact, d'immersion de sensibilisation :**

Elle peut se faire de différentes manières : mise en situation, sortie, film, débat ...cette phase est essentielle. C'est la pertinence du choix de la mise en situation qui va motiver, obtenir l'adhésion des élèves et permettre la deuxième étape et donc l'avenir du projet. Au cours de cette phase, des techniques de groupe comme le "mur parlant" ou le "brainstorming" peuvent favoriser la participation de tous. Le thème étudié permettra autant que possible une approche locale, tout en permettant un transfert vers des préoccupations globales.

*** Mise en œuvre du projet :** chaque projet demandera l'élaboration d' " un tableau de suivi " ou " carnet de bord " afin de ne pas perdre de vue le fil rouge et les objectifs fixés. Il permettra de discuter et de corriger des erreurs si nécessaire ou d'avancer.

*** Production et valorisation :** les productions donnent tout leur sens aux projets. Une présentation orale à un public le plus large possible (camarades d'autres classes ou niveaux, professeurs, parents...) permettent une plus grande responsabilisation et une motivation des élèves. Les productions fournissent souvent des indicateurs pertinents pour l'évaluation.

*** Évaluation des élèves :** elle comprend les évaluations en cours de projets, l'évaluation d'une production commune au groupe d'élèves... A chaque fois que cela est possible, la participation des enseignants, des partenaires, du public en général est souhaitée : elle permet une plus grande responsabilisation et motive considérablement les élèves.

*** Évaluation du projet :** elle permettra de laisser une trace sensible du projet fini et peut faire l'objet d'une diffusion plus large qui valorisera le travail des élèves. Elle conduit à une régulation pour la mise en œuvre d'autres projets.

4. Projet éducatif

4.1. Le projet éducatif s'articule autour de trois axes :

La formation intellectuelle

la formation sociale

Objectifs du projet :

4.1.1. La formation intellectuelle

Le jeune apprendra à développer ses capacités de réflexion, de raisonnement, et de discernement par des méthodes d'enseignement adaptées à son profil, mais rigoureuses qui concourent à l'acquisition puis à la maîtrise des savoirs. L'équipe éducative se donne les moyens d'encourager la curiosité et de développer la sensibilité du jeune, tant dans les cours que dans des activités manuelles, artistiques et culturelles. La pratique du sport, traditionnellement encouragée, pourra contribuer à l'équilibre personnel de chacun.

4.1.2. La formation sociale

La découverte et l'apprentissage de la vie en collectivité sont essentiels. Ils supposent la pratique quotidienne du respect de soi et des autres, de la tolérance et de l'entraide. Cet apprentissage commence par le respect de l'Institution scolaire et les règles qui la régissent. Dans ce cadre, le jeune complètera son apprentissage de la liberté grâce au choix, aux initiatives et aux prises de responsabilité qu'il devra assumer. Parce que la construction du projet personnel reste l'une des sources essentielles de la motivation dans le parcours scolaire qui propose une information soutenue et différenciée sur l'orientation, pour chaque élève.

4.1.3. Objectifs du projet :

Les objectifs de ce projet sont les suivants :

- Faciliter l'accès des lycéens et des collégiens à l'univers des sciences et techniques
- Initier des projets entre établissements scolaires
- Encourager les approches transversales et interdisciplinaires
- Associer les élèves au milieu de la recherche et de l'entreprise grâce à des partenariats
- Promouvoir des démarches pédagogiques valorisant l'autonomie et l'esprit critique
- Communiquer les travaux à l'ensemble de la communauté scolaire

Pour une école ouverte sur l'avenir

Modalités de mise en œuvre

- *-Forum annuel du lycéen à l'étudiant ;
- *-Promouvoir des journées portes ouvertes dans les lycées, lycées professionnels et les établissements d'enseignement supérieur.
- *-Avoir l'exigence d'un volet "Education à l'orientation" dans les projets d'établissement
- *-Créer un espace information métiers dans chaque département en partenariat avec les collectivités
- *-Améliorer l'existant en matière d'information des collégiens et lycéens :
- *-Renforcement et amélioration de l'information des élèves de collège, de lycée
- *-Aider l'élève à choisir sa spécialité, son métier, son centre de formation et son entreprise d'accueil.
- *-Faciliter la transition apprentissage/voie professionnelle en fonction du projet et du parcours de l'élève.

5. Projet d'établissement scolaire

5.1. OBJECTIF N°1 la réussite scolaire de tous les élèves

Afin de pouvoir conduire tous les élèves sur les chemins de la réussite et notamment de réduire le taux d'échec au baccalauréat et le nombre de redoublements en classe de Seconde, le lycée affiche non seulement un certain niveau d'exigence sur le plan scolaire mais s'efforce également d'apporter aux élèves en difficulté l'aide la plus personnalisée possible. Cette aide peut s'exercer dans quatre domaines complémentaires : pédagogique, méthodologique, psychologique et financier.

5.2. ATELIER "SCIENCES - MULTIMÉDIA"

L'atelier " Sciences – Multimédia " a pour objectifs :

- Une découverte des ressources du réseau informatique du lycée ;
- Un renforcement des apprentissages fondamentaux tant dans le domaine littéraire que scientifique ;
- Une ouverture vers la culture scientifique.

L'atelier " Sciences – Multimédia " est proposé aux élèves au moment de leur arrivée au lycée, en classe de Seconde. Ces activités sont facultatives mais vivement conseillées aux élèves qui en ont le plus besoin : c'est une forme de soutien et d'approfondissement scolaire. L'atelier " Sciences – Multimédia " est inscrit à l'emploi du temps des classes concernées et des professeurs qui en sont les animateurs. D'autres professeurs souhaitant proposer ponctuellement une activité pourront s'associer à l'équipe des professeurs animateurs.

5.3. ORGANISATION DE CONFÉRENCES, DÉBATS, EXPOSITIONS ET VISITES :

Afin d'élargir l'horizon culturel des élèves et des étudiants, l'établissement organisera, chaque année, des conférences, des débats, des expositions, des sorties au théâtre et au cinéma et des visites d'entreprises ou musées, se rapportant à des thèmes variés dans les domaines de la philosophie, de la littérature, de l'histoire, de l'économie, des sciences et des arts.

6.ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ

6.1. Réflexion sur l'application du règlement intérieur :

Une réflexion doit s'engager entre les élèves de Seconde, leur professeur principal, le professeur et les responsables de la vie scolaire sur les raisons de l'existence du règlement intérieur et sur les modalités d'application de celui-ci. On pourra ainsi aborder, en priorité, les thèmes suivants :

- les droits et les devoirs des lycéens
- le respect d'autrui
- la courtoisie
- l'assiduité et la ponctualité
- la solidarité...

6.2. Sensibilisation des élèves au respect de l'environnement :

On pourra s'orienter vers la programmation de semaines à thèmes (l'eau, les déchets, l'énergie...) destinées à sensibiliser les élèves aux problèmes d'environnement grâce à des campagnes d'affichage, des expositions et des conférences, avec le concours d'organismes divers. Agence de l'Eau, Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Energie).

6.3. Encouragement à la participation des élèves à la vie associative :

La participation des élèves à la vie associative, notamment à visée humanitaire, sera vivement encouragée, en particulier en relayant au plan local l'opération nationale " Envie d'agir "

6.4. ÉDUCATION À LA SÉCURITÉ

L'éducation à la citoyenneté doit engager chaque élève à prendre en charge sa propre sécurité et celle des autres. L'accent sera porté sur :

- la sécurité routière
- la sécurité incendie (rappel des consignes et respect des installations)
- la sécurité domestique
- la sécurité alimentaire

7. LES ÉCHANGES SCOLAIRES

Le lycée maintient sa volonté de développer ses relations internationales en privilégiant les échanges linguistiques et culturels sous la forme d'appariements avec des établissements scolaires s'appuyant eux-mêmes sur le principe de la réciprocité de l'accueil entre participants.

7.1. La diffusion d'un journal d'établissement.

En complément de la brochure distribuée en début d'année, un journal faisant le point sur la vie du lycée est diffusé le plus souvent possible. Ce journal est rédigé par une petite équipe associant diverses catégories de personnels et quelques élèves. Parallèlement, les élèves peuvent créer, dans le cadre du Foyer Socio -Educatif, un club "Journal". Celui-ci doit naturellement respecter la déontologie habituellement en vigueur dans les lycées publics.

7.2. Développer et faire connaître le site "Web" du lycée.

Ce site créé dans le cadre de l'atelier "multimédia" et animé par une équipe de professeurs et un aide - éducateur, est un nouveau moyen de communication qui est appelé à se développer dans les

prochaines années. Placé sous la responsabilité juridique et morale du chef d'établissement, il s'efforcera d'apporter à tous ceux qui le consultent, d'utiles renseignements sur la structure pédagogique et la vie du lycée, et mettra en valeur certains travaux ou activités d'élèves ainsi que les expérimentations pédagogiques conduites par les professeurs du lycée.

7.3. La mise en valeur des expositions réalisées au lycée.

A court terme, on s'attachera à diffuser, suffisamment à l'avance, le programme trimestriel des expositions prévues ou au niveau de la mezzanine. n satisfaisante pour répondre aux besoins des expositions : lieu facilement accessible à tous et présentant de solides garanties de sécurité.

7.4. Les relations avec les parents d'élèves.

L'efficacité de l'enseignement et de l'éducation dispensés aux élèves dépend, en partie, de la cohérence et de la complémentarité entre les rôles respectifs des enseignants et des parents. Cette cohérence et cette complémentarité impliquent un dialogue permanent, le plus constructif possible, la forme habituelle étant celle de la rencontre individuelle ou personnalisée :

- parents – professeur d'une discipline
- parents – professeur principal
- parents – conseiller principal d'éducation
- parents – proviseur - adjoint ou proviseur
- parents – infirmière
- parents – conseillère d'orientation psychologue
- parents – assistante sociale scolaire.

De telles rencontres peuvent avoir lieu aussi bien à l'initiative des parents qu'à celle des personnels du lycée.

8. Le projet artistique et culturel

8.1. Caractéristiques

Le projet artistique et culturel est une organisation pédagogique :

- visant une création ou une production qui peut revêtir des formes variées, par exemple la réalisation d'une œuvre plastique ou d'un objet du quotidien, d'un spectacle, d'une exposition, d'un document écrit, d'un exposé oral, d'un document audio ou vidéo...,
- associant un ou des partenaires externes,
- impliquant le plus souvent plusieurs disciplines,
- de préférence en liaison avec l'environnement culturel et artistique des élèves et des établissements,
- permettant de mettre à jour les relations entre les évolutions techniques, scientifiques, artistiques et culturelles.

8.2. Domaines

Les projets artistiques et culturels peuvent viser des réalisations relevant de tout domaine artistique et/ou culturel. En particulier, la culture scientifique et technique peut être un support privilégié des projets mis en place dans l'enseignement professionnel.

Concernant les domaines plus spécifiquement artistiques, le projet peut relever des domaines suivants

- musique, pratique instrumentale, chant et culture musicale dans toutes ses formes, des plus classiques aux plus actuelles,
- danse, langage du corps,
- arts de la rue, cirque,
- pratique de la langue dans sa dimension émotionnelle et sensible : littérature, théâtre et poésie,
- arts appliqués, dessin,
- arts plastiques,
- cinéma, photographie, audiovisuel,
- arts du goût,
- patrimoine, ressources muséographiques, archives,
- environnement : formes urbaines, architecture, paysage. Afin de favoriser la motivation de tous les élèves, qui n'ont pas nécessairement le même attrait pour une seule forme d'expression culturelle ou artistique, il est recommandé que chaque projet s'inscrive dans au moins deux de ces domaines.

8.3. Les principes fondamentaux de la politique éducative dans le domaine culturel

L'éducation culturelle dans les cycles du primaire est centrée sur la découverte du corps et des différents moyens d'expression artistique : instruments, techniques... Elle s'appuie sur des interventions dans les classes, pour permettre une communication facile entre les enfants et les intervenants.

Il est en effet fondamental que les enfants puissent assister non seulement à des démonstrations de qualité proposées par des professionnels, mais qu'ils aient ensuite la possibilité de s'essayer eux-mêmes dans ces activités, **encadrés par les éducateurs.**

8.4. Au lycée, le but est double :

- mettre les savoirs en perspective, tout en acquérant une culture vivante, et d'amener, peu à peu, les lycéens à prendre en charge eux-mêmes leur "vie culturelle".

Musique

Le but étant de mettre au point une éducation musicale progressive et cohérente, qui incite les enfants puis les adolescents à devenir des auditeurs avertis, il est important de marquer trois temps dans cette progression, centrés autour des trois cycles :

- **Primaire** : découverte des familles d'instruments.
- **Collège** : découverte des différentes formes de pratique musicale.
- **Lycée** : appropriation d'une culture à travers la mise en perspective de l'histoire de l'art, l'histoire littéraire et l'histoire de la musique.

Théâtre

Le but ici est triple :

- faire découvrir aux élèves différentes techniques d'expression artistique (mime, marionnettes, comédie musicale...)

- familiariser les élèves avec les grands textes de notre culture.
- permettre aux élèves de découvrir le théâtre par une pratique personnelle.

Arts plastiques

Dans ce domaine, une grande place est laissée aux initiatives des enseignants.
Les grandes lignes sont les suivantes :

- Visite des expositions organisées par des Artistes.
- Visite des « Chemins de sculpture ».
- Visite des expositions proposées par le secteur jeunesse
- Travail suivi avec la galerie arts et cultures
- Visite des musées de la région.
- Rencontre avec les Artistes, visites d'atelier (pour de petits groupes d'élèves).
- Pour les lycéens : conférences alliant histoire de l'Art et histoire de la musique.

9. L'éducation artistique et culturelle

L'éducation artistique et culturelle, qui vise à l'acquisition de compétences spécifiques dans les divers domaines artistiques, joue un rôle essentiel en matière de valorisation de la diversité des cultures et des formes artistiques, contribuant ainsi à la formation de la personnalité. Elle est un facteur déterminant de la construction de l'identité culturelle de chacun. L'éducation artistique et culturelle renforce la dimension culturelle dans l'ensemble des disciplines :
Des activités artistiques et culturelles complémentaires pour les élèves volontaires.

Ateliers artistiques, ateliers scientifiques, actions innovantes à caractère scientifique et technique, chorales et ensembles instrumentaux, jumelages),

9.1. Au lycée

Les élèves peuvent poursuivre leur formation artistique par le choix d'options. Enseignement de spécialité en série littéraire (5 heures hebdomadaires) ou option facultative dans toutes les autres séries (3 heures), ces enseignements sont évalués au baccalauréat. La mise en œuvre de certains de ces enseignements se fait en partenariat avec le ministère de la Culture. La subvention allouée par le ministère de la Culture est dédiée à l'intervention d'artistes en classe. Parmi les élèves de la voie générale et technologique du lycée, 7 à 8 % choisissent de suivre cet enseignement dans les domaines suivants :

Arts appliqués (dans la voie technologique seulement),
Arts du cirque
Arts plastiques
Cinéma et audiovisuel
Danse
Histoire des arts
Musique
Théâtre

10. Des cultures diversifiées

Le rôle de l'école est d'en donner les clés d'entrée pour permettre l'accès à tous.

10.1. La culture artistique

Eduquer la sensibilité autant que l'intelligence, stimuler l'intérêt de l'enfant à d'autres cultures antérieures ou plus lointaines, aux différentes formes de l'art essentiel à l'homme, l'encourager à

s'investir lui-même dans les activités culturelles de son choix, sont aussi les missions d'un service public d'éducation engagé pour la réussite de tous les jeunes. L'éducation artistique favorise chez l'élève une ouverture d'esprit et l'acquisition de repères indispensables au sens critique. Ainsi, la notion de beau est subjective, mais son analyse ou son appréciation, même superficielles, nécessitent certaines connaissances. La pratique des activités artistiques au sein de l'école ayant donné aux enfants le désir de les pratiquer à l'extérieur de l'école, il est nécessaire que les collectivités locales satisfassent cette demande par la création de structures culturelles: **écoles artistiques, ateliers, médiathèques, théâtres, cinéma** Dont l'accès sera possible à tous grâce à des prises en charge financières pour les plus démunis.

10.2. Animation culturelle

C'est pourquoi l'animation culturelle fait partie intégrante de l'action éducative et est une composante essentielle des programmes scolaires. D'où l'intérêt accordé par l'Etat aux clubs de spécialité qui sont des espaces d'ancrage des valeurs du patriotisme, de tolérance, de créativité et d'encouragement de l'initiative dans les différents domaines. Néanmoins, en dépit de l'évolution quantitative et qualitative que connaît le système d'animation au niveau du nombre des activités et des institutions, les résultats sont encore en deçà des attentes à cause de la réticence des jeunes à l'adhésion aux clubs d'animation, du manque d'encadrement des animateurs et de l'insuffisance de matériels adéquats, outre les emplois du temps trop chargés des élèves.

10.3. ACTIONS SOUTENUES

- Échanges de jeunes extra scolaires et hors formation professionnelle
- Bourses de voyage et de séjour pour individuels ou petits groupes de 4 maxi (jeunes de 30 ans).
- Apprentissages linguistiques pour les enfants, les jeunes, les animateurs, les enseignants.
- Bourses de séjour à de jeunes artistes, de jeunes divers.
- Formation aux échanges
- Rencontres à thème.
- Jumelages.
- Échanges scolaires
- Bourses d'études, stages pratiques pour les étudiants de l'enseignement supérieur ou de la formation professionnelle.
- Rencontres sportives de clubs à clubs.
- Échanges de jeunes extrascolaires et hors formation professionnelle

10.4. Thèmes possibles :

- Activités de loisirs et de découverte,
- Étude d'un phénomène de société (racisme, écologie, prévention des toxicomanies...)
- Activités scientifiques et techniques,
- Activités culturelles et artistiques,
- Activités sportives pour amateurs,
- Activités sportives de haut niveau

10.5. Le Programme d'Animation

Les activités proposées visent à "compenser les inégalités qui subsistent encore dans l'accès à la culture et aux savoirs qui se creusent pendant les temps où les enfants ne sont ni pris en charge par leur famille, ni par l'école.

Les objectifs opérationnels

Actions sportives :

Savoir nager en renforçant les possibilités d'accès aux piscines municipales

Marcher en développant les randonnées sur les sentiers municipaux ou départementaux

Courir sur les plateaux sportifs municipaux ou départementaux

Pratique de sports collectifs et d'opposition

Découvrir la mer et son milieu par le biais d'animations nautiques et environnementales.

Ces objectifs prioritaires ont l'avantage de répondre aux critères de développement physiologique, mais aussi de doter les jeunes d'une base sportive peu onéreuse, praticable en tout lieu et génératrice d'équilibre et de bien-être. Actions développant la sensibilité, la créativité et les pratiques artistiques et culturelles :

11. Promouvoir l'éducation artistique et culturelle

11.1. Objectif

En donnant aux jeunes les moyens d'accéder à cet univers, comme aux grandes œuvres du patrimoine mondial, l'École leur permet d'enrichir leurs émotions et leur perception du réel.

La relance de la politique d'éducation artistique et culturelle a pour but de rendre l'action plus cohérente, au niveau national et local, mais aussi plus efficace et plus équitable, en touchant tous les publics.

11.2. Monter une action artistique et culturelle

Une action culturelle a ceci de particulier qu'elle rencontre, sans exclusive, tous les domaines enseignés, traverse les niveaux, et s'avère ainsi être un terrain particulièrement favorable à la transversalité des savoirs et à l'interdisciplinarité. C'est pourquoi élaborer un projet culturel, c'est d'abord considérer que sa valeur et sa richesse dépendront de son inscription au cœur des activités pédagogiques et disciplinaires.

11.3. L'instant culturel

Avant, autrement dit le moment où s'organisent les conditions d'une rencontre culturelle, mais surtout où s'élaborent les instruments de perception puis d'analyse qui, sans exclure le plaisir d'un spectacle, d'une exposition, d'une lecture..., vont l'inscrire dans la vie même de l'élève.

11.4. Les domaines de l'action artistique et culturelle

Architecture

Arts du cirque

Arts du goût

Arts plastiques

Cinéma

Culture Scientifique et technique

Danse

Design

Education à l'environnement vers un développement durable

11.5. Définition :

* Un atelier artistique doit s'inscrire dans le cadre du volet artistique et culturel du projet d'établissement et s'adresser à des élèves volontaires de tous niveaux,

*Un atelier est ouvert à tous les arts ; il est construit autour d'un projet annuel élaboré par un ou plusieurs enseignants et un ou plusieurs partenaires,

*Au collège, le partenariat est souhaitable, mais pas obligatoire, lorsqu'il s'agit d'ateliers musique ou arts plastiques animés par les professeurs de ces disciplines.

11.6. Une volonté concertée

Les jumelages apportent une forte stimulation locale en rapprochant les services déconcentrés de l'État concernés, les collectivités territoriales, les enseignants et les partenaires culturels, les artistes et leur public. Ils permettent une meilleure prise en compte des aspirations des jeunes et une diffusion de la culture plus effective. Ils favorisent la concertation, la confrontation créative, le dialogue et l'émergence d'idées nouvelles.

12. Atelier scientifique et technique

Dans une société où la place et le rôle **des sciences et des techniques** ne cessent de croître, il est indispensable d'informer, d'expliquer, d'éduquer, en un mot de faire de l'éducation permanente autour de sujets qui concernent de plus en plus tous les citoyens.

Les grandes orientations consistent à :

- Accompagner l'action pédagogique conduite en direction du public scolaire aux différents niveaux éducatifs.
- Développer en direction du "grand public" une véritable politique d'éducation permanente.
- Mobiliser le réseau des établissements de culture scientifique et technique pour la réalisation de ces objectifs.
- Accroître la production et la diffusion de produits pédagogiques.
- Susciter la création de classes portant sur des projets de culture scientifique et technique

12.1. Définition

- un atelier scientifique et technique fait partie intégrante du projet d'établissement,
- il est ouvert aux élèves volontaires des différents niveaux du collège et du lycée,
- il organise un partenariat obligatoire avec des professionnels de la recherche mais reste sous la responsabilité de l'enseignant,
- il établit un lien entre les différents domaines des sciences et les autres aspects de la culture (notamment arts et sciences).

13. Les classes à projet artistique et culturel

Un projet artistique et culturel doit s'inscrire dans le cadre du volet artistique et culturel du projet d'école ou d'établissement et s'adresser à tous les élèves d'une classe. Il concerne en priorité les élèves des écoles primaires, des classes de 6ème et des lycées professionnels, en organisant la rencontre avec une pratique artistique ou culturelle, sous la responsabilité pédagogique d'un ou de plusieurs professeurs et en collaboration directe avec un partenaire culturel.

Technologies de l'information, accès de tous à l'éducation artistique et culturelle.

Les jeunes se forment de plus en plus par la fréquentation des nouveaux médias, et notamment l'Internet, souvent caractérisés par l'immédiateté. Plus que jamais, le regard critique et le recul sont nécessaires. L'éducation à l'image (cinéma, audiovisuel et produits numériques), au livre, à l'écrit et aux univers sonores constitue une nouvelle composante de l'éducation artistique et culturelle.

13.1. La vie étudiante

La vie étudiante qui repose notamment sur les associations étudiantes constitue le cœur de la vie universitaire. Elle représente ainsi un axe fort de la politique universitaire. La multiplicité des sites universitaires amène à concevoir une politique d'accueil à la fois globale et proche de l'étudiant.

La vie associative

13.2. Les associations étudiantes

Certaines associations organisent des temps forts et participent à l'animation des facultés, d'autres jouent un rôle de promotion, de conseil et d'aide aux étudiants, au sein des filières et des pôles. Toutes font de la vie associative un moyen privilégié de rencontres, de partage et d'ouverture.

La vie sportive

13.3. Le sport à l'Université

Pendant l'année universitaire, il propose aux étudiants une soixantaine d'activités à pratiquer quel que soit votre niveau (détente ou compétition), des stages d'initiation ou de perfectionnement vous sont également proposés. Le sport à l'Université se pratique essentiellement au centre sportif installé au cœur du campus

13.4. Projets associatifs étudiants

Le monde étudiant est riche d'idées, d'enthousiasme, et de générosité. Les membres d'Etudiants et développement s'engagent chaque année dans de nouveaux projets de solidarité internationale, en partenariat avec des associations du Sud. Santé, commerce équitable, développement local, culture, environnement, éducation...les domaines d'action sont nombreux !



14. Projet éducatif

14.1. Introduction

Notre action prend son sens dans la réussite de l'étudiant; nous formons des jeunes aptes à réussir leurs études universitaires et leur vie professionnelle, capables de s'épanouir et de s'accomplir. C'est la mission que le Collège poursuit depuis ses origines. Nous partageons au départ une vision

commune de la réussite de l'étudiant. La réussite scolaire, soit le succès dans chacun des cours, l'atteinte des objectifs d'un programme d'études et l'obtention du diplôme, demeure la priorité.

14.2. Réussite scolaire

Nous favorisons la réussite scolaire de l'étudiant en fixant des objectifs qui le préparent progressivement aux études supérieures et qui demeurent toujours à sa portée.

Les professeurs développent en équipe une formation structurée et cohérente dans chacun des programmes d'études, favorisant les liens entre les divers cours, l'intégration des connaissances et les outils de base nécessaires au succès de l'étudiant : habiletés de communication, méthodes efficaces de travail intellectuel et utilisation des ressources didactiques et technologiques.

14.3. Réussite éducative

Nous poursuivons des objectifs qui complètent celui de la réussite scolaire, avec la volonté de contribuer à la formation d'une personne complète et autonome dans toutes ses dimensions : affective, intellectuelle, physique, sociale et spirituelle. La réussite éducative de l'étudiant se traduit par la formation d'un citoyen responsable au service de la société. Nous encourageons l'étudiant à développer tout son potentiel, non seulement pour lui-même et pour son bien-être matériel, mais aussi pour les autres et pour la société.

14.4. Soutien à la réussite

Il revient d'abord à l'étudiant d'être l'artisan de sa propre réussite; sans son engagement et son effort, rien n'est possible. Mais il nous appartient de privilégier les gestes, les paroles et les attitudes qui l'encouragent dans sa volonté de réussir, qui le motivent et le soutiennent. Sans remplacer l'étudiant, à qui il appartient de réussir, notre présence et notre appui contribuent directement à ce qu'il y arrive.

14.5. Conclusion

Nos efforts individuels et collectifs se conjuguent pour appuyer l'étudiant dans sa préparation aux études universitaires et à sa vie professionnelle, et dans son accomplissement personnel. Nous sommes tous et chacun les artisans de la réalisation de cet objectif. C'est là notre raison d'être, c'est là notre projet éducatif. Et nous sommes fiers d'en assurer la réalisation, de former des jeunes qui réussissent et qui grandissent avec nous.



15. TEMPS LIBRE

1°) Les étudiants, élèves des collèges et lycéens, comme les autres catégories de la jeunesse exprimant un réel besoin d'occuper (leur temps libre).

2°) De manière judicieuse ainsi au delà de la prise en charge organisée par les organismes et institutions concernés, il s'agit de définir un programme multiple fédérant l'action de tous les secteurs en matière d'activités socio-éducative, culturelles, sportives, loisirs et échanges de jeunes.

15.1. A TITRE EDUCATIF ON TROUVERA

- Les activités quotidiennes
- Les activités hebdomadaires
- Les activités saisonnières

15.2. LES ACTIVITES QUOTIDIENNES

- Ciné club
- Atelier d'Initiation artistique
- Section sport de loisirs
- Clubs de loisirs scientifiques

15.3. LES ACTIVITES HEBDOMADAIRES

- Excursions
- Week-end touristique
- Randonnées
- Tournois sportifs inter – universitaires

15.4. LES ACTIVITES SAISONNIERES

- Sessions d'échanges
- Séjours de découvertes et d'études
- Centres de vacances
- Chantiers culturels et scientifiques
- Festivals et caravanes culturelles
- Camping de jeunes
- Chantiers de volontariat d'été



16. LES ACTIVITES ANNUELLES

16.1. Organisation d'expositions et conférences avec thèmes

- Fuite de cerveaux
- Les inventions du siècle
- Les maladies du siècle
- Ecologie
- Université et perspectives hydrocarbures
- Les énergies nouvelles
- Les fléaux sociaux
- L'humanité
- L'information et la communication en milieu universitaire
- Science maritime
- Astronomie
- L'éducation
- L'environnement

16.2. CULTURE ALGERIENNE

- Arts traditionnels
- Poésie
- La guerre d'Algérie
- Les héros de la révolution algérienne

- La femme algérienne
- Les étudiants algériens
- L'analphabétisme en Algérie
- Le tiers-monde
- L'école algérienne

16.3. CELEBRATION DES JOURNEES COMMEMORATIVES

- Célébration de la journée du 24 février (nationalisation des hydrocarbures)
- Célébration de la journée nationale de l'étudiant (19mai)
- Célébration de la journée mondiale des droits de l'homme
- Célébration de la journée mondiale de l'enfance (1er juin)
- Célébration de la journée mondiale de la femme (08 mars)

16.4. CONCEPTION ET REALISATION D'UN JOURNAL DE L'ETUDIANT

- Journal mensuel
- Trimestriel
- Annuel (activités des étudiants)

16.5. Astronomie :

- Expositions et conférences

16.6. Informatique :

- Introduction aux notions de base l'informatique
- Activités de loisir informatique pour se distraire

16.7. Club de recherches historiques :

Elargissement des connaissances sur l'histoire de l'Algérie à travers :

- Expositions et conférences
- Recherches et documentations
- Projection de films documentaires
- Formation d'une troupe musicale (**musique variée**)
- Formation d'une troupe théâtrale.

16.8. Club écologie :

- Exposition sur l'environnement
- Organisation des journées de volontariat pour la sauvegarde de l'environnement

16.9. Club de correspondances et de collections :

- Etablir des contacts avec diverses associations nationales et internationales.
- Echanges d'idée

16.10. ORGANISATION D'EXCURSIONS ET DE GALAS ARTISTIQUES

- Sorties pédagogiques à thèmes (usines laboratoires etc.
- Echanges inter wilaya et université entre étudiants
- Organisation d'université d'été, caravane et forum universitaire
- Création de galas, artistiques, folkloriques, poétiques et patriotiques

17.ORGANISATION D'UN FESTIVAL INTER-WILAYA DE LA JEUNESSE ET DES ETUDIANTS

17.1. OBJECTIFS :

- A Dégager les jeunes talents susceptibles de représenter la nouvelle génération
- B Stimuler les efforts et la créativité des jeunes pratiquant les activités culturelles, scientifiques et récréatives à tous les niveaux :
- C Etablissement de la jeunesse, d'enseignement, de formation et associations.

17.2. THEMES :

- Paix, sécurité, un monde sans armes nucléaires, la coopération internationale
- Solidarités, libération nationale, souveraineté, autodétermination
- Démocratie, participation
- Environnement développement
- Emplois
- Education, science et technologie
- Enfance
- Jeune femme
- Santé
- Culture et communication
- Racisme et néo-fasciste et discrimination
- Mouvement des jeunes et des étudiants
- Droit de l'homme et des peuples
- Meetings de solidarité

17.3. ACTIVITES PROPOSEES :

- Arts lyriques
- Arts dramatiques
- Arts plastiques
- Arts traditionnels
- Activités Audio Visuelles
- Activités récréatives
- Concours (jeunes inventeurs, magie)
- Activités scientifiques et thèmes politiques
- Evaluer les niveaux de pratique et confronter les expériences des jeunes autour d'activités saines et éducatives.
- Créer une animation permanente au niveau local wilaya, et inter wilaya

17.4. Club des Etudiants

Organisation du club

Le comité des sports et des sorties - le comité des rencontres culturelles le comité artistique - le comité du soutien scolaire - le comité des ateliers sociaux

Le club des étudiants est créé sous l'égide de l'association des anciens élèves. Le club dispose d'une autonomie totale dans ses activités, et le domaine d'intervention de l'association demeure très restreint : il se résume aux soutiens logistique et juridique.

Les buts de la création du club sont divers, mais on peut les résumer en deux points principaux

En premier lieu, réunir tous les étudiants dans un cadre culturel artistique, où ils auront l'occasion de discuter et de se rencontrer, un espace où ils peuvent œuvrer pour leur bien et le bien de leur ville;

En deuxième lieu, enrichir l'espace associatif et ainsi redonner un coup de pouce à la contribution de la société civile au développement de notre aimable ville car on a pu sentir un recul du rôle des associations dans l'encadrement des citoyens, et en particulier des jeunes. Le champ de notre club est très vaste, puisqu'il englobe toutes les occupations et les préoccupations des étudiants, certes en tant qu'étudiants, mais aussi en tant que citoyens.

Le club dispose de cinq comités variés, avec chacun leur fonctionnement spécifique :

Le comité des sports et des sorties
Le comité des rencontres culturelles
Le comité artistique
Le comité du soutien scolaire
Le comité des ateliers sociaux

Il s'occupe de l'organisation de manifestations sportives, de tournois (dernièrement a eu lieu un tournoi d'échecs), de sorties diverses, ou de visites de sites archéologiques environnants;

Le comité des sports et des sorties

Le comité artistique

Le comité du soutien scolaire

Le comité des ateliers sociaux

-le comité des rencontres culturelles :

Il organise des conférences, des rencontres, des colloques ..., où sont exposés, discutés, et analysés, des sujets culturels, sociaux ... Ainsi, la première rencontre concernait "le nouveau système universitaire : avantages et inconvénients";

-le comité artistique:

Il organise des soirées musicales, théâtrales, poétiques ... Depuis sa création, le comité organise des soirées de poèmes et de guitare deux fois par mois (c'est devenu une coutume pour le club);

-le comité du soutien scolaire:

Il s'agit de séances de renforcement scolaire qu'organise le club en faveur des élèves se présentant au baccalauréat, grâce à la participation de quelques étudiants ou bien quelques professeurs qui coopèrent avec le.

- le comité des ateliers sociaux :

Il utilise tous les moyens de solidarité possibles pour contribuer à l'épanouissement de la ville, comme les campagnes de sensibilisation ou de prévention contre les divers dangers (maladies graves, pollution..).

18. « Culture scientifique, technique et développement des régions »

18.1. Les objectifs du service de Culture Scientifique et Technique sont :

*D'établir des vrais échanges entre les scientifiques et les citoyens

*D'utiliser le vivier de chercheurs et de laboratoires dont dispose l'université pour créer un dynamisme régional et interrégional autour des activités de culture scientifique et technique

*D'investir des lieux originaux : cafés, cinémas, théâtre de rue, musées, centres commerciaux, ... en plus des lieux universitaires classiques

*En aucun cas ces opérations ne sont des opérations de communication de l'université pour mettre en avant ses formations ou sa recherche.

18.2. Les actions

- les rencontres Universitaires
- le [Forum des Sciences]
- la Fête de la Science
- les animations vers le public scolaire
- le Festival du film

Les rencontres Universitaires

Exemples de sujets :

Enquêtes criminelles : quand la science aide la police

Alcool, tabac, jeux vidéos... tous accros ?

Réchauffement de la planète : bientôt des palmiers à Nancy ?

Environnement : nos poubelles vont-elles nous envahir ?

Faune et flore : quand de nouvelles espèces nous envahissent

Energies : entre économie et écologie

Quel avenir pour la vie sur Terre ?

Le [Forum des Sciences]

Le concept repose sur un échange entre les scientifiques et les lycéens/collégiens. Après avoir choisi un sujet d'actualité scientifique, les groupes d'élèves travaillent durant plusieurs mois (octobre à avril) avec des chercheurs, des doctorants, des entreprises afin de réfléchir sur le contenu et la démarche scientifique, mais également sur la préparation de la restitution de leurs projets.

Quelques exemples de sujets abordés

Comment exploiter l'énergie solaire dans une maison ?

Comment fonctionne une éolienne ?
Traitements des rejets gazeux des usines
Comment fonctionne le pot catalytique ?
Quels sont les effets du cannabis sur le système nerveux ?
Quel lien existe-t-il entre la forme des instruments et les sons qu'ils émettent ?
Pourquoi les feuilles changent-elles de couleur ?
Pourquoi voit-on des mirages ?
La pile à combustible...

La Fête de la Science

L'Université s'implique chaque année fortement dans cette manifestation nationale sous la forme de diverses opérations, qui se sont développées de façon exponentielle. La participation se fait en partenariat avec les autres universités, les établissements publics de recherche scientifique, avec des collectivités et des associations, des MJC, des musées, des entreprises, afin de présenter différentes actions sur des sites géographiques variés.

Les opérations « Fête de la Science »

Chaque année, l'université organise une série d'ateliers scientifiques, sur le thème des « énergies renouvelables ». Une quinzaine d'ateliers sont mis en place par les étudiants, des enseignants-chercheurs et des élèves de l'école primaire.

Technologie et innovation

Des journées d'accueil sont programmées pour la Fête de la Science. Les élèves de collège de la région sont invités à venir pour y découvrir des animations en lien avec les spécialités enseignées sur place.

Le Village des Sciences

Organisé comme chaque année sur le campus Sciences, le Village des Sciences a regroupé des animations différentes, par le nombre d'ateliers proposés.
Le Village était organisé en avant-première régionale de la Fête de la Science, et a ouvert ses portes pour le grand public.

Le Festival du film de Chercheur

La manifestation met l'accent sur la rencontre entre chercheurs producteurs d'images, tous publics et professionnels de l'audiovisuel, et des médias. La programmation attache notamment une attention particulière au jeune public avec le concours « chercheur en herbe » qui récompensera les projets pédagogiques d'élèves de classes primaires fondés sur leurs propres réalisations audiovisuelles.

18.3. Vie culturelle

Valorisation des pratiques artistiques et culturelles

Le service culturel œuvre à donner l'ampleur et la résonance publique aux initiatives étudiantes ainsi qu'aux activités de recherche et de formation en même temps qu'il agit comme relais, médiateur,

«boîte à idées», incubateur et lieu de ressources. Il propose une programmation riche et variée autour des musiques, du théâtre, de la littérature, et du cinéma. Il promeut la pratique artistique par des ateliers, des résidences d'artistes, des spectacles des rencontres avec des intellectuels.

Les étudiants évoluent ainsi dans une université ouverte sur la société où échanges culturels et disciplines artistiques se pratiquent dans de nombreux domaines. La vie culturelle à l'université bénéficie de plusieurs lieux remarquables que sont la Maison des arts, et la Maison des étudiants, offrant ainsi un périmètre vaste dans des bâtiments entièrement dédiés aux activités artistiques et à la vie étudiante.

19. La Maison des étudiants

19.1. Pôle d'animation et vecteur de citoyenneté

La MDE constitue désormais un terrain d'expression privilégié pour la vie citoyenne et culturelle des étudiants. Lieu convivial, elle accueille dans son auditorium de nombreuses manifestations initiées par les étudiants (débat, spectacles, projections, etc.).

19.2. Service Culturel

Missions

Le service culturel, avec sa chargée de mission, remplit plusieurs missions :

- Aide technique aux projets et aux partenariats auprès des étudiants et des enseignants.
- Aide à la valorisation de l'université par la culture.
- Suscite le partenariat sur les programmes culturels interuniversitaires.
- Soutient les politiques de la ville et de site.
- Valorise les actions issues de l'association entre culture et recherche.
- Promeut les pratiques artistiques des étudiants.
- Favorise à l'université les lieux de rencontres et de débats.
- Informe et renseigne sur la vie culturelle locale.

Activités

Le Service culturel propose tout au long de l'année des événements relevant des domaines d'une université de Sciences humaines. Pour ce faire les cycles de conférences et les rencontres avec des artistes et des intellectuels sont favorisés, tout particulièrement à travers le programme des ateliers Montaigne. Par ailleurs il développe la mise en place des ateliers de pratiques artistiques, il aide et conseille les étudiants et les enseignants porteurs de projets culturels

19.3. Service commun informatique et réseaux

Missions

Le service commun informatique et réseau sont chargés de la mise en œuvre informatique du système global d'information et de l'accompagnement des projets TICE.

Activités

- Développement des services numériques et de l'espace numérique de travail.
- Intégration et /ou développement d'applications informatiques.

- Mise en œuvre des projets d'informatique pour l'enseignement.
- Gestion du parc informatique de l'université (personnels de l'université et salles informatiques).
- Gestion des équipements réseau et système (serveurs).
- Gestion de la sécurité informatique et réseau.
- Accompagnement des usages des outils et services numériques (étudiants et personnels).
- Assistance technique des utilisateurs.
- Formation des utilisateurs.
- Gestion des marchés publics informatiques.
- Gestion des salles informatiques libre accès, prêt de portables aux étudiants.

CENTRE VIRTUEL DE L'ENGAGEMENT ETUDIANT

L'engagement étudiant

Participer à des événements culturels et artistiques

Vos intérêts

19.4. Quels sont vos intérêts ?

L'intérêt, c'est ce qui vous pousse vers quelque chose, un penchant, un goût pour un genre d'activités. C'est ce qui vous plaît, ce qui vous attire. Parmi vos intérêts, il y a des préférences, des intérêts dominants.

Vous aimez vous exprimer par des mots

- Lire
- Rédiger
- Communiquer oralement
- Communiquer par écrit
 - Des exemples
 - Avoir du plaisir à faire un exposé oral, rédiger un article pour le journal étudiant, apprendre une langue étrangère, écrire de la poésie, animer une émission radio.
 - Explorez le secteur d'activités **Culturel et artistique**

Vous aimez influencer...

- Communiquer avec les gens pour les convaincre, les persuader, les sensibiliser
- Élaborer des plans d'affaires, prévoir une mise en marché de produits
- Faire la sollicitation, vendre des idées, des produits ou des services
- Recruter des membres pour un club, une association
- Développer un réseau d'intérêts ou d'affaires
 - **Des exemples**
 -
 - Créer un club de recherche d'emploi pour son programme, participé à une campagne de sensibilisation, partir sa petite entreprise, faire partie d'un comité exécutif ou un conseil d'administration, agir à titre de représentant pour son programme.
 - Explorez les secteurs d'activités Entrepreneurial, Politique

Vous aimez accomplir des activités à caractère artistique

- Pratiquer des activités artistiques
- Imaginer des concepts, des projets
- Participer à des événements culturels et artistiques (visites de musées, spectacles, expositions de photos)
- Mettre votre touche personnelle dans les projets auxquels vous prenez part
- Prendre part à des activités mettant à profit votre sens de l'esthétique

- **Des exemples**
- Faire de la peinture, de la sculpture, de la musique, du théâtre, du graphisme, des pâtisseries fines, concevoir des vêtements, créer un scénario de film.
 - Explorez le secteur d'activités Culturel et artistique

Vous aimez organiser des événements

- Réaliser des campagnes de financement
 - Organiser des événements culturels ou sportifs, des colloques
 - Prévoir la logistique d'une activité (où, quand, comment, pour qui ?)
 - Développer du matériel promotionnel
 - Animer un milieu par des projets et activités
-
- **Des exemples**
 - Organiser un colloque pour son programme d'études, concevoir la semaine interculturelle, organiser un défilé de mode, préparer une campagne de sensibilisation à la non violence, organiser des activités sportives pour son campus.
 - Explorez les secteurs d'activités Entrepreneurial, Culturel et artistique, Sportif

Vous aimez le travail scientifique

- Réunir des données statistiques
 - Faire des recherches sur un sujet à partir d'hypothèses
 - Étudier le fonctionnement du corps humain
 - Découvrir les causes des comportements humains
 - Faire des expérimentations en laboratoire
-
- **Des exemples**
 - Faire des recherches en santé humaine, analyser des produits alimentaires, comprendre les motivations des comportements sociaux, résoudre un problème scientifique, innover par la technologie.
 - Explorez le secteur d'activités Scientifique

Vous aimez vous rendre utile

- Aider des personnes en difficulté
 - Prendre le temps qu'il faut pour écouter
 - Lutter pour des causes importantes
 - Communiquer aux autres ce que vous savez
 - Résoudre des problèmes en proposant des solutions
-
- **Des exemples**
 - Apporter une aide psychologique dans un organisme communautaire, participer à un organisme qui lutte contre la pauvreté, participé à un mouvement pour la paix, faire de l'aide aux devoirs.
 - Explorez les secteurs d'activités Social et communautaire, Politique

Vous aimez bouger

- Participer à des activités de plein air
 - Pratiquer des sports
 - Réaliser des tâches physiques
 - Manipuler des objets
 - Relever des défis physiques
-
- **Des exemples**

- Faire de la plantation d'arbres, faire partie d'un club de plein air ou une ligue sportive, réparer des objets, monter et démonter des salles en vue d'un spectacle.
- Explorez les secteurs d'activités Sportif, Culturel et artistique

Vous aimez découvrir les autres cultures

- Apprendre des langues étrangères
- Prendre part à des activités de sensibilisation aux différences interethniques
- Réaliser des voyages
- Faire partie d'un organisme visant le rapprochement entre différentes cultures
- Faire des recherches sur les autres cultures

Des exemples

- Participer à un programme d'échanges, participé à l'organisation d'une semaine interculturelle, aider les nouveaux immigrants.
- Explorez les secteurs d'activités Langues, National et International, Social et communautaire

Attention :

Vous avez sans doute identifié plus d'une zone d'intérêts, vous pouvez alors en combiner deux ou plus pour identifier un projet. Par exemple, si vous aimez bouger, que vous vous intéressez au domaine culturel et que vous souhaitez mettre à profit votre leadership, pourquoi ne pas vous engager dans le comité des activités culturelles de votre campus

Vos motivations

19.5. Quelle est votre motivation?

Plusieurs raisons pour prendre le large...

Pour vous aider à mieux définir votre motivation, repérez, parmi les situations présentées ci-dessous, celle qui correspond le plus à votre contexte. Une stratégie vous est proposée pour chacune des situations.

- Situation 1
 - J'ai l'impression de ne pas bien me connaître. J'aimerais expérimenter des projets pour mieux me définir et préciser mes intérêts, besoins, valeurs et aptitudes.
 - Stratégie
- Situation 2
 - J'aimerais prendre une place dans mon milieu pour développer un réseau et dynamiser la vie étudiante.
 - Stratégie
- Situation 3
 - J'aurais besoin de tester mes compétences car je manque de confiance en mes capacités.
 - Stratégie
- Situation 4
 - J'ai besoin de stimulation à l'intérieur de mon programme d'études pour le rendre plus concret et je souhaite faire des liens entre théorie et pratique.
 - Stratégie
- Situation 5
 - J'aimerais bonifier mon curriculum pour me faire reconnaître auprès des universités et auprès des employeurs.
 - Stratégie

• Situation 6

- Je suis intéressé(e) par plusieurs secteurs d'activités et j'aimerais explorer l'outil de façon à comparer l'intensité de mes intérêts et me fixer un ordre de préférence.
- Stratégie

Reconnaissance de l'engagement

Comment faire reconnaître vos engagements?

La soirée du mérite sportif, la soirée culturelle, la soirée du mérite scolaire et le Profil Montaigne, programme de reconnaissance, sont quelques-unes de ces activités. On y souligne la qualité des parcours des étudiants et étudiantes engagés dans leur milieu. Selon l'événement, on remet aux méritants et méritantes des bourses, des prix et des parchemins.

20. Autres critères de type qualitatif

1. Satisfaction à l'égard de son niveau d'engagement ;
2. Retour sur les activités réalisées ;
3. Démonstration de qualités et d'attitudes qui témoignent de la qualité de l'engagement (savoir-être). Les engagements peuvent être réalisés à l'intérieur du collège, ces derniers peuvent être menés en collaboration avec des partenaires externes.

Les mentions s'inscrivent dans l'un des sept secteurs* suivants :

- Social et communautaire
- Entrepreneurial
- Scientifique
- Scolaire
- Politique
- Sportif
- Culturel et artistique

20.1. On récapitule ?

La mention au bulletin

Pour obtenir une mention au bulletin, il faut répondre à quelques critères :

- Être étudiant, étudiante à temps plein ;
- Réaliser l'une des formes d'engagement reconnu ;
- Répondre aux critères et seuils fixés par le collège ;
- Avoir su concilier réussite scolaire et engagement significatif ;
- Transmettre sa demande dûment complétée et validée dans les délais prescrits au service concerné.

LES TYPES D'ENGAGEMENTS

Quel type d'engagement vous convient le mieux ?

Découvrir son monde...

L'engagement parascolaire

Choisir l'engagement parascolaire, c'est choisir une façon de s'intégrer dans le milieu et d'enrichir sa période collégiale. Toute une gamme d'activités parascolaires est offerte à l'intérieur du collège. Pour en savoir plus :

- Service de l'animation socioculturelle
- Service de l'animation sportive
- Service de l'action communautaire et vie spirituelle

Quel type d'engagement vous convient le mieux ?

Explorer d'autres mondes...

L'engagement extrascolaire

Choisir l'engagement extrascolaire, c'est choisir une façon de diversifier son parcours, d'acquérir des expériences professionnelles significatives et de contribuer à la communauté externe.

Plusieurs engagements s'avèrent possibles dans la communauté, il en dépend de vos intérêts et de vos objectifs personnels et professionnels.

Explorez par le biais des divers secteurs de réalisation proposés.

L'engagement bénévole

Le bénévolat est une occasion intéressante d'apporter sa contribution à la société, de se développer personnellement et aussi de mieux se connaître. Faire du bénévolat est un choix personnel, c'est pourquoi, il est recommandé de prendre le temps d'identifier vos objectifs, vos intérêts, vos habiletés et vos disponibilités. À partir de là, vous serez plus en mesure de choisir un bénévolat qui vous motive, qui a du sens pour vous.

Quel type d'engagement vous convient le mieux ?

Secteurs d'activités

Social et communautaire

Se rendre utile tout en rencontrant des gens, partager son temps, son savoir et ses habiletés, s'engager dans des activités pour améliorer le monde dans lequel nous vivons. Des gestes importants et profitables pour la collectivité et pour soi-même dans une société où l'émergence de nouveaux problèmes sociaux pose de nombreux défis.

20.2. Exemples de projet

- Faire du tutorat
- Offrir des soins d'urgence
- Militer au sein d'un organisme
- S'engager au sein du comité politique de l'association étudiante
- Animer des groupes au sein d'un organisme communautaire
- Œuvrer dans des services d'écoute et d'entraide
- Participer à des activités de sensibilisation humanitaire

Ces actions peuvent se concrétiser à plus d'un niveau. Participer à un groupe d'entraide dans sa communauté ou encore, agir sur des questions humanitaires internationales tel le groupe Développement et paix. L'entregent, le respect d'autrui, la conscience sociale, la tolérance et la capacité de jugement sont parmi les qualités fondamentales développées.

20.3. Sites à visiter

Service de l'action communautaire et vie spirituelle

Pour les étudiants et étudiantes qui désirent explorer ce qu'ils sont et s'enrichir de ce qu'ils font.

Au cœur des activités étudiantes, on retrouve des services, des activités et des comités qui facilitent l'intégration tout en participant à la vie du collège.

Des exemples :

- Comité d'entraide communautaire
 - Amnistie internationale
- Secteur d'activités
Entrepreneurial

Développer des connaissances pour mieux comprendre le monde des affaires. Développer une culture entrepreneuriale. Vivre des expériences qui préparent à une démarche de création d'entreprise, de gestion et de réseautage.

20.4. Exemples de projets

- Démarrer une petite entreprise
- Créer de nouveaux services au sein de la communauté
- Participer activement au sein d'un club entrepreneur étudiant
- Organiser des colloques axés sur l'entreprenariat
- Assurer la gestion d'un service tel la coopé de son collège
- Participer activement à la Jeune Chambre de commerce

Secteur d'activités scientifique

Participer ou développer des activités qui enrichissent le degré d'intérêt et de connaissance envers les sciences et les technologies. S'engager dans des projets qui permettent d'appliquer la démarche méthodologique propre au monde des sciences.

Exemples de projets

- Participer au concours « Science on tourne! »
- Organiser un colloque scientifique
- Animer un Club des petits débrouillards
- S'engager dans un comité axé sur la protection de l'environnement

Secteur d'activités scolaire et professionnel

S'engager activement au sein d'activités qui bonifient son programme d'études, excluant les stages crédités et les cours prévus dans le cursus. Vivre des expériences rattachées à sa future profession afin de valider ses intérêts, d'augmenter sa motivation scolaire, de se donner une expertise et de se démarquer pour sa recherche d'emploi.

Exemples de projets

- Faire du tutorat par les pairs
- Organiser un colloque lié à son programme d'études
- Occuper un emploi axé sur la carrière
- Participer à un stage d'observation
- Participer à des conférences, à des visites d'entreprises
- Bâtir un portfolio professionnel

Secteur d'activités sportif

Participer activement à des activités sportives pour développer la discipline personnelle, l'esprit d'équipe et la persévérance. Développer de bonnes habitudes de vie en s'adonnant à la pratique d'activités physiques

Exemples de projets

- Intégrer une équipe sportive inter collégiale ou des clubs d'excellence
- Assurer des fonctions d'entraîneurs bénévoles
- Faire de l'animation sportive
- Développer des projets axés sur les bienfaits d'une bonne condition physique
- Participer activement à une ligue sportive

Secteur d'activités culturel et artistique

S'inscrire dans une démarche de création, de prestation, d'animation ou d'exposition permettant d'enrichir la vie culturelle. Ce domaine regroupe notamment les disciplines suivantes : le chant, la danse, l'art pictural et sculptural, le théâtre, la musique, l'écriture et l'animation culturelle.

Exemples de projets

- Développer des projets d'écriture (publier un recueil de nouvelles)
- Participer à un concours littéraire
- Créer une œuvre
- Monter une exposition
- Faire partie d'une troupe de théâtre ou de danse
- Participer activement à la création de décors scéniques ou aux aspects techniques des arts de la scène
- Obtenir une bourse en langue étrangère

20.5. Sites à visiter

Service de l'animation socioculturelle

Cette section est subdivisée en 9 rubriques différentes :

- **Arts du cirque**
- **Cinéma et télévision**
- **Radio**
- **Musique**
- **Danse**
- **Humour**
- **Littérature**
- **Patrimoine**
- **Théâtre**

Secteur d'activités national et International

S'ouvrir sur le monde, c'est s'ouvrir à des valeurs et à des cultures différentes. Dans un contexte où les frontières sont de plus en plus perméables, le partage d'idées et d'expériences prend de plus en plus d'import

- Stages à l'étranger
- Voyages d'études
- Échanges interculturels
- Projets humanitaires
- Concours nationaux et internationaux

Actions culturelles

- Développer l'action culturelle pour la danse contemporaine.
- Soutenir le travail de la cinémathèque, aider les salles de cinéma d'art et d'essai (comme l'ABC) pour garantir une offre aux nombreux cinéphiles Toulousains.
- Soutenir les lieux de création et les salles de petite capacité où se produisent les artistes émergents ;
- Accompagner dans leur développement, et ce dans le respect de toute la population, les musiques du monde, les musiques amplifiées, les scènes alternatives
- Accompagner les cultures urbaines innovantes et créatives ; favoriser la création de lieux de répétition.
- Concourir à la sensibilisation et à l'apprentissage des différentes disciplines culturelles et scientifiques
- Poursuivre sur des contrats d'objectif les événementiels déjà soutenus
- Etre attentif à évaluer les nuisances auprès des habitants, travailler à recueillir la meilleure adhésion du public et programmer en conciliant culture et vie urbaine.
- Proposer un événement grand public fondé sur les ressources historiques et touristiques locales

-Organiser une journée annuelle de découverte culturelle du quartier (lieu de vie) avec l'aide des associations.

Sports et jeunesse

Organiser des Assises du Sport pour actualiser la politique sportive municipale.

-Proposer un concours annuel d'initiatives pour les étudiants (en matière culturelle, sportive, caritative, internationale, artistique...) doté d'allocations financières pour les réaliser dans l'année

Sport et loisirs

-Créer un « Parlement du Sport » à travers un office municipal chargé de coordonner l'ensemble des politiques sportives et d'accompagnement

-Aider les clubs de quartier à faire face à leurs missions en les dotant de moyens (locaux, formation,...), de matériel, d'infrastructures

-Proposer des conventions de partenariat entre la Mairie et les clubs sportifs ainsi que les associations de pratiques culturelles et scientifiques pour des actions d'insertion

-Favoriser les liens entre les clubs de l'élite et les clubs de quartiers

Donner les moyens au sport collectif féminin de se développer notamment auprès des jeunes

Lieux culturels

-Mettre en place des lieux de résidence d'artistes dans l'ensemble de la ville

-Implantation des grandes salles de spectacle en concertation avec l'Agglomération du Grand Toulouse

-Mise en place de locaux pour les associations dans tous les quartiers

-Réappropriation de l'espace public par le monde culturel et associatif

-Autoriser les musiciens à jouer dans la rue

Soutien à la création artistique et aux associations

-Soutenir les lieux associatifs culturels existants

-Soutien aux médias alternatifs (petits journaux, radios et TV associatives)

-Attribution de subventions aux associations sur 3 ans, à l'instar du Marathon des Mots

-Aide à l'équipement informatique des associations. Encourager le développement des logiciels libres

-Mise en place de moyens pour diffuser la langue et la culture occitane dans l'ensemble des secteurs de la Ville

-Soutien des Intermittents du Spectacle par la création de contrats d'accompagnement et soutien à la mise en œuvre de projets

Accès à la culture

-Gratuité des activités culturelles municipales pour les chômeurs et familles à faibles revenus
Repenser les festivals en les déclinant auprès de publics différents (écoles, maisons de retraite, centres culturels et maisons de quartier, centres médico-sociaux, cinémas etc....)

-Renforcer la création d'ateliers municipaux pour les pratiques amateurs

-Mise en place progressive de la gratuité des musées municipaux

Sports

-Rééquilibrer le budget municipal entre sport d'élite et sport amateurs en faveur du sport amateur

-Installer des équipements sportifs dans tous les quartiers

-Soutien aux activités handisport

-Ouvrir le soir un maximum d'équipements sportifs municipaux, en particulier les piscines

Santé jeunesse sport

Jeunesse > Actions de volontariat

20.6. Actions de volontariat

Le volontaire est quelqu'un qui s'engage, pour une durée déterminée et à titre exclusif, à se consacrer de façon désintéressée à un projet d'intérêt général. Les projets d'accueil de volontaires n'ont pas pour vocation de se substituer à l'emploi, ils correspondent :

- pour le volontaire à l'expression d'une citoyenneté active et responsable,
- pour l'organisme à un réel accompagnement pédagogique conjuguant l'enrichissement de son projet avec le développement personnel du volontaire,

Il y a différents types de volontariat en fonction des secteurs géographiques et / ou domaines d'intervention :

le volontariat dans des organisations et collectivités locales

- Volontariat civil à l'aide technique
- Volontariat associatif
- Volontariat civil de cohésion sociale et de solidarité
- Contrat d'accompagnement à l'emploi (contrat d'emploi éligible au titre du Service Civil Volontaire)

le volontariat d'insertion ou de prévention civile

- Cadets de la république
- Défense deuxième chance
- Volontariat civil de prévention, de sécurité et de défenses civiles
- Jeunes sapeurs pompiers

le volontariat à l'international

- Volontariat de solidarité internationale
- Volontariat international en entreprise
- Volontariat international en administration
- Service volontaire européen

Jeunesse > Mobilité internationale des jeunes

Mobilité internationale des jeunes

- Les chantiers internationaux de jeunes
- Les rencontres de jeunes
- Le service volontaire européen (SVE)
- Le volontariat à l'international
- La solidarité internationale
- Les projets individuels et de petits groupes
- La formation des encadreurs

CHAPITRE : XXIII

LES ACTIVITES D'ANIMATIONS ET DE DECOUVERTES EN MATIERE D'EDUCATION ENVIRONNEMENTALE ET PEDAGOGIE GLOBALE

1. Sensibilisation environnementale

1.1. Les enjeux futurs

Il s'agit de renforcer davantage la prise de conscience des enjeux majeurs suivants :

- la maîtrise des problématiques relatives à la pollution ;
- la promotion de l'harmonie de l'architecture et de l'esthétique urbaine ;
- le renforcement de l'apport du tissu associatif dans la diffusion d'une culture de protection de l'environnement et de conservation de la nature ;
- la rationalisation de la consommation de l'énergie et des énergies renouvelables ;
- La gestion durable des zones naturelles sensibles ;
- La sensibilisation aux impacts négatifs des changements climatiques et aux moyens permettant de faire face aux dangers potentiels et de s'en prémunir.

La Sensibilisation environnementale

1.2. Les objectifs

- Développer la conscience environnementale chez le citoyen et particulièrement chez les jeunes en vue d'orienter le comportement dans le sens de la conservation des écosystèmes et des richesses naturelles ;
- Introduire les principes d'une culture environnementale saine et d'un esprit écologique citoyen auprès des générations futures ;
- Donner au citoyen tunisien une culture environnementale qui le prépare à une participation active dans l'effort national de protection de l'environnement et ouvrir des horizons à tout ce qui se réalise au niveau national, régional et international.

1.3. Le Public ciblé

Le citoyen en général ;

Les enfants et les jeunes ;

Les industriels.

1.4. Les Moyens et canaux utilisés

Les Moyens

- Supports écrits ;
- Supports audio-visuels ;
- Conférences scientifiques et journées d'information ;
- Stages de formation et visites sur terrain ;
- Campagne de sensibilisation et concours divers.

Les canaux

- Institutions éducatives et universitaires, Maisons de jeunes et de culture, Clubs d'enfants ;
- Médias audiovisuels et Presse écrite ;
- ONG ;
- Responsables d'entreprises.

Les Partenaires

- Ministère de l'Education et de la Formation ;
- Ministère de la Jeunesse, du Sport
- Ministère de l'action sociale et la protection de l'enfance
- ONG environnementales et les organisations ;
- Comités de quartiers ;
- Les industriels.

2. Les Activités de Sensibilisation pour l'année

Sur la base de ce qui a été décidé par les Nations Unies pour la journée mondiale de l'environnement dont le thème retenu est « La fonte des glaces: une question brûlante? » et sur la base de la problématique internationale abordée relative aux effets du «Changement Climatique», les activités de sensibilisation, d'éducation environnementale et d'information se concentrent sur ces thèmes.

2.1. La commémoration des journées nationales et environnementales

L'Agence Nationale de Protection de l'Environnement, a participé aux festivités de la journée nationale de l'Enfance le. Elle a organisé à cette occasion un concours de dessins sous le thème «**La pollution atmosphérique**, ses sources et ses conséquences », vu par les enfants. Le concours a concerné les élèves des écoles primaires et a eu comme objectifs de mettre en valeur la meilleure perception, par les enfants, de l'environnement et de la lutte contre sa dégradation, sa conservation et sa protection.

2.2. La commémoration de la journée nationale et mondiale de l'environnement

Comme chaque année l'Agence se prépare à la commémoration de la journée internationale de l'environnement, qui se déroulera cette année sous le thème de «**la fonte des glaces dû aux changements climatiques**».

Dans ce cadre, trois concours ont été lancés sur les thèmes des problématiques environnementales résultants du changement climatique, et ce à l'attention **des organismes éducatifs, des associations environnementales**, ainsi qu'un **concours national sur la photographie environnementale**.

2.3. Le renforcement de la coopération avec les associations

Dans le cadre du renforcement des efforts nationaux dans le soutien des activités associatives, la représentation de l'Agence au niveau du centre a participé à la deuxième session du festival de l'écotourisme.

Et parallèlement à sa participation aux diverses activités culturelles et aux ateliers d'animation, la représentation a organisé une campagne de sensibilisation en vue d'appeler à l'économie d'énergie, à la protection de l'esthétique urbaine et à la protection de la qualité de l'air et ce par des opérations de mesures des gaz d'échappement des voitures.

2.4. Le soutien des organismes éducatifs par documents et des supports éducatifs

Les documents fournis à chaque organisme consistent en : un CD interactif sur la pollution atmosphérique, 6 affiches interactives et un ensemble de dépliants sur la diversité biologique en Tunisie (**les fleurs sauvages, les arbustes, les arbres, les oiseaux, les reptiles, les invertébrés et les vertébrés marins**).

3. EDUCATION A L'ENVIRONNEMENT

L'éducation à l'environnement est aujourd'hui une nécessité, car gérer son environnement est devenu un devoir civique. L'école détient alors l'un des rôles principaux dans la mise en œuvre de cette éducation qui doit être soutenue par des objectifs et des principes précis : il s'agit d'atteindre à la fois l'enfant et le futur adulte par une approche organisée en étape, intégrant l'action des parents, et surtout enracinée dans la pratique scolaire.

3.1. Parmi les pistes à investir :

*Initier les habitants et les médias locaux au développement durable, par une information lisible et accessible par tous, sur les projets de la collectivité et leurs dimensions sociales, économiques, environnementales ;

*Organiser des forums de citoyens sur les enjeux de la collectivité, à l'échelle locale, nationale, internationale, avec la mobilisation, selon les axes, des acteurs scientifiques, industriels, économiques, sociaux, culturels, du territoire ;

*Développer, en coordination avec les réseaux de l'enseignement, des actions d'éducation du développement durable ;

*Favoriser l'apprentissage précoce de la prise de responsabilités et de la citoyenneté, en particulier, au sein des conseils municipaux de jeunes, par le soutien à la réalisation d'enquêtes (sondages auprès

des ménages, évaluation des trafics et des pollutions, mesure de la qualité des rivières, impacts touristiques) ;

*Créer une "maison du développement durable", relais des initiatives de la collectivité et de ses partenaires associatifs, socio-économiques, institutionnels...

*Engager des actions de sensibilisation des jeunes et des habitants, sur la solidarité internationale et l'interdépendance des pays de la planète, dans le cadre de la coopération décentralisée.

3.2. Définitions de l'éducation à l'environnement

Éducation à l'environnement

Cette sensibilisation initiale nécessite ensuite l'acquisition de certaines connaissances : elle conduit naturellement aussi à s'intéresser à celle de valeurs sociales et culturelles ainsi que des compétences nécessaires pour prendre en compte toutes les dimensions des problèmes identifiés, ceci conduit la pensée à percevoir les problématiques posées en terme, cette fois, de développement durable. L'environnement, selon la typologie proposée par Lucie Sauvé (professeure-chercheure peut être appréhendé de manières différentes :

- l'environnement "nature" : à apprécier, respecter, préserver,
- l'environnement "ressource" : à gérer,
- l'environnement "problème" : à résoudre,
- l'environnement "système" : à comprendre pour décider,
- l'environnement "milieu de vie" : à connaître, à aménager,
- l'environnement "biosphère" : où vivre ensemble et à long terme,
- l'environnement "projet communautaire" : où s'engager.

Une panoplie de supports pédagogiques :

- Des jeux pédagogiques
- Des cassettes vidéo
- Des dossiers pédagogiques
- Des livres
- Des CDROM
- Des expositions pédagogiques
- Des malles pédagogiques.

3.3. Définitions de l'éducation à l'environnement (objectifs)

Nos objectifs sont les suivants :

- _ Développer les connaissances, les attitudes et les habiletés des jeunes;
- _ Informer et former les jeunes;
- _ Rassembler et motiver et favoriser les échanges entre jeunes;
- _ Concevoir, diffuser et mettre à jour des outils pédagogiques;

- _ Participer à des consultations et des débats sur les enjeux environnementaux.
- _ Soutenir les jeunes dans leurs actions environnementales concrètes
- _ Faire connaître point de vue des jeunes sur les questions environnementales

4. Être à l'écoute des jeunes en répondant à leurs préoccupations environnementales

4.1. INTRODUCTION

Les jeunes d'aujourd'hui placent l'environnement comme une préoccupation de plus en plus importante. Ils veulent avoir un environnement sain et viable où vivre et pour les générations qui suivront.

4.2. LE SOUTIEN OFFERT AUX JEUNES

Certains camps de vacances et camps de jour incluent la protection de l'environnement et sensibilisent les jeunes aux enjeux environnementaux, tout cela en pleine nature. D'autres, plus récents, tentent d'inclure dans les habitudes des jeunes des comportements respectueux de l'environnement, par exemple en implantant le recyclage, le compostage et des mesures d'économie d'eau. Ces camps verts devraient obtenir une reconnaissance particulière.

4.3. LA SANTÉ ET LE BIEN-ÊTRE DES JEUNES

La santé et le bien-être des jeunes ne se limitent pas à un seul aspect, mais à beaucoup de choses. La condition physique, le milieu de vie et l'alimentation ne sont qu'une partie des éléments qui peuvent être considérés. Dès l'âge de seize ans, beaucoup de jeunes veulent obtenir leur permis de conduire et utiliser une automobile plutôt que le transport en commun ou, encore mieux, la bicyclette.

4.4. LA RÉUSSITE ÉDUCATIVE DES JEUNES

De plus, afin de former des citoyens responsables et cultivés, nous réalisons l'importance des connaissances générales dans la formation des étudiants. Considérant ces deux situations, il serait approprié, voire essentiel, d'inclure l'éducation relative à l'environnement et au développement durable dans la formation de tous les étudiants.

5. L'ÉCOLE

L'école est un formidable cadre pour l'action en matière d'éducation à l'environnement.

La possibilité de travailler de manière suivie et durable, la disponibilité des enfants, la mise à disposition de la structure et la proximité d'autres enseignants spécialistes de thématiques diverses... autant de facteurs permettant en théorie une mise en place simple...

5.1. La classe d'environnement :

C'est la nouvelle appellation de l'ancienne "classe de découverte", ce qui illustre bien le fait qu'elle constitue une excellente structure pédagogique pour la pratique de l'éducation à l'environnement. Ce type de classe permet aux élèves de tous niveaux (préélémentaire à lycée) de "vivre des démarches d'exploration et d'appropriation du milieu qu'ils pourront ensuite réinvestir dans leur cadre familial".

Classes vertes

Une semaine de classe verte, c'est aussi un moment important pour la vie de la classe. Les sorties scolaires contribuent à donner du sens aux apprentissages en favorisant le contact direct avec l'environnement naturel ou culturel, avec des acteurs dans leur milieu de travail, avec des œuvres originales...

Les classes vertes

5.2. La particularité des classes de découverte

Ainsi la classe se trouvera très proche de l'activité motrice qui fera partie intégrante de la pédagogie. Dans ce nouveau cadre scolaire, l'enfant qui aura des difficultés à s'exprimer dans un milieu qu'il peut ressentir comme artificiel ou surchargé, acceptera mieux des exercices dont il percevra la finalité immédiate et qui le mettront en confrontation avec le réel.

5.3. Les objectifs

- * d'explorer,
- * d'expérimenter,
- * de se confronter à la réalité physique et sociale,
- * d'entreprendre,
- * de transformer,
- * de fabriquer seul ou en groupe,
- * d'exercer son jugement et son raisonnement.

Pourront ainsi être recherchés et développés:

- * le bon fonctionnement du corps lui-même,
- * une meilleure conscience de soi,
- * une meilleure intégration du schéma corporel,
- * une découverte et une meilleure intégration du monde environnant
- * une meilleure relation envers les autres (camarade, maître, encadrement, animal etc..)

L'écolier découvre également un autre mode de relations avec des camarades, l'instituteur, les moniteurs et les animateurs.

5.4. ACTIVITES

Il est évident que ces activités sont ouvertes également au secondaire ainsi qu'à l'enseignement spécial et aux handicapés. La majorité de ces activités se déroulent, tant en laboratoires bien équipés que sur le terrain, sous la houlette de moniteurs compétents

Activités

- Organisation de visites guidées du musée
- Organisation de balades guidées en forêt et/ou en fagne, à la journée ou à la demi-journée
- Organisation d'activités pédagogiques par journée ou demi-journée (Thèmes à choisir)
- Organisation d'activités de vacances, à la semaine (Thèmes à choisir)

6. ACTION EDUCATION ENVIRONNEMENT

6.1. L'éducation à l'environnement

L'ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT, C'EST...

Une éducation interdisciplinaire et pluridisciplinaire dirigée vers l'action, ayant pour thème central l'environnement. Elle vise à amener l'individu à aiguiser son sens critique et à adopter un comportement quotidien autonome, responsable et respectueux de son environnement et de son milieu de vie.

6.2. Les finalités de l'éducation à l'environnement.

Susciter des modes de vie respectueux de l'environnement. Provoquer chez chacun une prise de conscience de sa relation avec le milieu de vie et l'environnement, ainsi que des conséquences de ses actes. Former des citoyens responsables et capables d'aborder les problèmes environnementaux.

L'éducation à l'environnement dans la pratique

Néanmoins, il serait trompeur de penser que rien ne se passe dans le milieu scolaire : les projets « nature » se multiplient, l'aspect écologique est évoqué dans de nombreuses disciplines, de plus en plus d'écoles se lancent dans les projets d'établissement en EE et les semaines « vertes » sont de plus en plus répandues.

6.3. Exemples de projets d'éducation à l'environnement

Création d'un sentier didactique sur un thème environnemental. Développement d'un programme de réduction et de recyclage des déchets. Organisation d'une activité culturelle en lien avec l'environnement.

Elaboration d'un jardin / biotope scolaire. Aménagement de panneaux solaires sur le toit de l'école. En fin de compte, sensibiliser, éduquer et informer sont indispensables à la mise en œuvre des politiques environnementales. Dans la pratique, l'école peut offrir un formidable terrain d'expérience et un laboratoire pour développer des actions concrètes d'éducation citoyenne.

6.4. LE DEVELOPPEMENT DE LA SENSIBILISATION ET DE L'EDUCATION A L'ENVIRONNEMENT

Les actions d'information ou de sensibilisation à destination du grand public visent à donner à chacun les moyens de devenir un citoyen actif, responsable et respectueux de son environnement. Les actions pédagogiques destinées plus spécifiquement aux jeunes, en particulier en milieu scolaire, sont soutenues.

7. ENVIRONNEMENT ET PEDAGOGIE GLOBALE

1°) La prise de conscience de l'environnement se fait à l'occasion de toutes sortes d'activités: Jeux ou enquêtes. Découvertes ou activités de loisirs.

2°) Les relations s'établissent simplement avec les éléments et les phénomènes de la vie à travers des activités enfantines.

7.1. AIR =

Construction :

De cerfs volants
Aéromodélisme
Montgolfière
Astronomie

Fusée
Feu d'artifice
Voile nautisme
Maquettes de bateaux à voile
Avion miniature (les modèles réduits).

7.2. EAU =

Jouer à eau :

Moulin
Centrale miniature à dynamo
Fabrication de canoë de radeau
Maquette de bateau
Natation
Plongée sous marine.

7.3. TERRE =

La vie végétale
Géologie
Recherche minérale
Culture des plantes
Arbustes
Culture florale
Spéléologie
Camping
Herbier, etc.

7.4. LA VIE ANIMALE =

Entomologie
Ornithologie
Pêche
Vivarium
Equitation
Elevage de petits animaux (tortues lapins pigeons...)
Aquarium
Protection des oiseaux.



7.5. LA VIE HUMAINE =

PHYSIQUE :

Sports divers :

- Pin- poing
- Athlétisme
- Patins à glace
- Ski
- Judo
- Pétanque
- Course à pied
- Bicyclette
- Danses

- Gymnastique
- Expression corporelle
- Hockey sur glace.

7.6. SOCIAL =

Folklore

Langues

Education sexuelle

Soins esthétiques

Coiffures

7.7. INTELLECTUELLE =

Activités scientifiques :

Physique

Chimie

Electricité

Electronique

Météorologie

Archéologie

Economie politique

7.8. EDUCATION

Histoire des civilisations et du travail

Philatélie

Géographie

Découverte de la région

Du monde du travail

Archéologie

Jeu d'échecs

Géographie humaine

Géographie

Physique

Linguistique

Mathématiques

Langage

7.9. PHENOMENES ACOUSTIQUES

Montage audio- visuel :

Recherche de sonorisation

Prise de son sur magnétophone

Club

Disque

Talkie-walkie

Discothèque

Utilisation et invention d'Instruments à vent

A percussions

A cordes

Radio
Poste à galère
Poste à transistor (montage- réparation).

7.10. PHENOMENES OPTIQUES

Montage visuel

Reportage photographique
Appareil photo
Cinéma
Diapositives
Ciné-club
Prise de vue
Reportage
Phénomènes d'animation
Projection
Montage de film
Dessins animaux

7.11. L'INDUSTRIE

Les matériaux :

Végétal
Minéral
Bois
Métal
Animal
Synthétique

Chimique :

Métallurgie
Alimentaire

Mécanique :

Vélo
Moto
Auto.

Production de l'énergie :

Pétrole
Nucléaire
Houille blanche
Charbon

Industrie de bâtiment

Maçonnerie
Verre
Charpente
Tuiles et briques
Pierres
Peinture

7.12. ETUDES DES VEGETAUX

Avec de la pâte à modeler, du papier de couleurs et des allumettes, il est possible de confectionner des modèles à trois dimensions des différents organes d'une fleur type. Cet exercice est profitable s'il est fait par chaque jeune car il lui permet d'apprendre en une seule fois toute l'organisation d'une fleur et sa constitution.

7.13. ETUDES DES ANIMAUX

On peut fabriquer à partir de matériaux peu coûteux un aquarium, un vivarium, un paludarium... Pour l'observation de petits animaux du bord de mer ou des cours d'eau, l'élevage aquatique de la lentille d'eau, l'élodée, le myriophylle, cératophylle... Si on donne des vers comme nourriture, il ne faut pas le faire tous les jours mais une fois par semaine et tout aliment non consommé devrait être enlevé pour éviter toute intoxication.

7.14. AUTRES DOMAINES

Par exemple ceux des roches, des minéraux, de l'astronomie, de l'air, de l'eau, de la chaleur, de l'électricité et de la lumière, les idées ne manquent pas pour y travailler. Il suffit de les recenser en vue d'un choix basé sur les possibilités tant humaines que matérielles existantes.

7.15. Protection de l'environnement

Le salut viendra des enfants

* **-Le réchauffement de la planète** n'est plus un pronostic ou une prévision de scientifiques en mal de médiatisation.

Les alarmes régulièrement tirées par les spécialistes depuis une trentaine d'années n'ont plus besoin d'être actionnées.

* **-Le danger pressenti à l'époque** s'invite au quotidien des habitants des cinq continents.

L'été en pleine saison hivernale, des banquises et des glaciers polaires réduits de moitié, des îles sur le point d'être englouties sous la montée des eaux, le désert aux portes des pays de l'hémisphère nord, la disparition programmée d'espèces du monde végétal et animal, des maladies inconnues jusque-là : autant de signes avant-coureurs d'une humanité en péril.

* **-Les pays se mobilisent** pour amplifier leurs appels, susciter l'inquiétude et bousculer l'immobilisme des décideurs et l'égoïsme des « inconscients irresponsables ».

Il n'y a pas la couche d'ozone qui interpelle, la faune, la flore et les ressources hydriques sont abordées par des spécialistes.

* **-Dans ce domaine**, on peut dire pour une fois que l'Etat affiche une réelle volonté de parer les urgences et fournir les moyens adéquats.

* **-Une note d'optimisme** pointe à l'horizon avec l'avènement sans cesse croissant d'associations citoyennes versées dans la protection de la nature. Elles s'appliquent à développer l'éco citoyenneté et à transmettre aux enfants et aux adultes de saines habitudes en prisons sur la préservation de notre patrimoine naturel.

* **-L'école algérienne** a un rôle prépondérant à jouer. L'éducation environnementale a pénétré dans nos salles de classes.

* **-Il reste à l'institution scolaire** à s'ouvrir davantage au mouvement associatif et aux Spécialistes pour enraciner les attitudes, développer les compétences et stimuler les volontés afin d'amener les élèves – ces futurs adultes – à participer au sauvetage de la terre et ce, à partir- bien entendu- des réalités locales et nationales.

8. SANTE ET ENVIRONNEMENT

8.1. L'ENVIRONNEMENT

- La gestion du patrimoine naturel et paysager
- La prévention et le traitement des risques, nuisances et pollutions
- Les actions territoriales en matière d'environnement
- L'information et la sensibilisation environnementales
- L'urbanisme
- Les enquêtes publiques préalables à la déclaration d'utilité publique
- Plan de gestion des déchets de chantier du bâtiment et des travaux publics

Centres de stockage des déchets inertes (classe 3)

Un geste pour la planète

En adoptant certains gestes quotidiens, nous contribuons à réduire les impacts des activités humaines sur la planète, alors faites le bon geste !

8.2. J'initie des projets pédagogiques

Des idées à développer dans le cadre de la classe

- Projet pédagogique lié à l'environnement.
- Campagne de nettoyage avec le quartier.
- Participation aux opérations de type "Nettoyons la Nature" en septembre.
- Projet de recyclage du papier, du verre, du plastique ou des métaux.
- Activités de plein air.
- Création d'un "club nature".
- Plantation d'arbres dans la cour.
- Adoption par l'école d'un Agenda 21.

8.3. Monter un projet en milieu scolaire

L'école est un formidable cadre pour l'action en matière d'éducation à l'environnement. La possibilité de travailler de manière suivie et durable, la disponibilité des enfants, la proximité d'autres enseignants spécialistes de thématiques diverses... autant de facteurs propices.

A l'inverse, le travail en interdisciplinarité, la nécessité de sortir de l'école, d'exploiter des horaires inhabituels, de disposer de fonds supplémentaires, la méfiance de parents ou de collègues parfois un peu "conservateurs" peuvent parfois décourager l'enseignant timide. Espérons que ce chapitre l'aidera à aller au bout de ses envies dans ce domaine.

9. PROJET EDUCATIF

Sciences de la nature

9.1. Objectifs

Parmi les objectifs de la section « Sciences de la Nature », celui de vulgariser à nos jeunes les concepts de l'écologie et de promulguer dans la société l'éducation environnementale.

9.2. Plan d'action

- Au plan scientifique : être partenaire de centres de ressources, centres de recherches (Institut Pasteur, Universités etc.),
- Au plan éducatif : être un lieu de démonstration, de référence, de formation et d'information etc.,
- Au plan culturel : conserver et valoriser le patrimoine national,
- Au plan de la communication : être un lieu d'échanges,
- Au plan technologique : intégrer les Nouvelles technologies de l'Information et de la Communication,

9.3. Les adhérents

Ils sont répartis en 3 niveaux :

- Niveau 1: 7,8,9ème année enseignement de base (13 à 15 ans environ),
- Niveau 2: 1,2,3ème année secondaire (16 à 18 ans environ),
- Niveau 3: 4ème année secondaire et tout le supérieur (19 ans et plus),

9.4. Le programme

En respectant les objectifs et le plan d'action, le programme de la section « Sciences de la Nature » comportera plusieurs modalités selon le niveau des adhérents.

9.5. Sorties d'étude

- visite d'un écosystème et observation des phénomènes géo-écologiques,
- discussion et analyse des observations,
- initiation aux méthodes de capture,
- initiation aux méthodes d'échantillonnage,
- initiation aux techniques de mesure des composantes environnementales (l'eau, l'air et le sol) du milieu de vie des organismes,

9.6. Activités de salle

- analyse des échantillons de la sortie, conclusion et établissement d'un rapport,
- établissement des clés de détermination des principaux embranchements du règne animal et végétal,
- établissement des clés de détermination des roches, des sols de l'humus,
- réalisation de la carte phytoécologique de l'Algérie
- construction d'instruments de mesure des paramètres écologiques,
- réalisation de modèles et de maquettes qui illustrent des phénomènes naturels,
- réalisation de panneau et de fiches techniques qui illustrent l'activité de terrain et de salle,
- réalisation des pages web avec des animations et du son qui résument l'activité de terrain et de salle

9.7. Sensibilisation

- animations scientifiques, exposition et campagne de sensibilisation sur les problèmes de pollution et la protection de l'environnement au sein des établissements scolaires et des maisons de jeunes,
- inciter les jeunes et les moins jeunes à contribuer volontairement aux activités de sensibilisation,

9.8. Formation

- formation des animateurs et aides animateurs par la méthode de recouvrement,
- initiation pour une meilleure participation à la protection de l'environnement, des ressources naturelles et des équilibres écologiques,
- invitation de spécialistes en matière d'environnement et débat,
- projection vidéo ou diapos et débat,

9.9. Communication

Etablissement de relations de coopération avec d'autres associations qui partagent les mêmes objectifs pour un échange fructueux du savoir et du savoir-faire, soit par des visites sur les lieux, soit par le Web,

- organisation de journées d'étude en collaboration avec d'autres associations et réalisation de projet en communs,

9.10. Visites guidées

- visites guidées des usines polluantes (papeteries, sucrerie, usines etc.) constater leur impacte sur l'environnement,
- visites guidées de quelques sites connus et parcs nationaux,
- visites guidées des centres de ressources et des centres de recherches (Institut Pasteur, Universités etc.) pour acquérir une meilleure éducation environnementale.

10. Projet pédagogique

10.1. Education de l'environnement

L'éducation relative à l'environnement est conçue comme un processus dans lequel les individus et la collectivité prennent conscience de leur environnement et acquièrent les connaissances, les valeurs, les compétences, l'expérience et aussi la volonté qui leur permettront d'agir, individuellement et collectivement, pour résoudre les problèmes actuels et futurs de l'environnement. "

L'éducation relative à l'environnement vise quatre grandes phases opérationnelles :

Sensibiliser, initier, former et éduquer.

Sensibiliser l'élève c'est, par un processus d'immersion sensorielle, affective, susciter une réaction, un questionnement, provoquer une réflexion, un étonnement, un émerveillement... Cette phase de sensibilisation se déroule essentiellement sur le terrain.

Initier l'élève, c'est mettre à sa portée des éléments de connaissance, le rassurer, l'accompagner, éveiller chez lui curiosité et intérêt.

Former l'élève, c'est construire, avec lui, des outils suscitant la réflexion, l'expérimentation et l'expression. C'est l'aider à approfondir et à développer des savoirs et des savoir-faire. C'est, au travers d'une approche systémique, l'amener à comprendre l'environnement, à prendre position, à savoir être.

Eduquer c'est développer chez les élèves et l'ensemble des intervenants, des valeurs et une capacité de réflexion favorisant l'autonomie, le savoir-faire, le savoir être et le savoir vivre. C'est permettre de poser des actes responsables maintenant et pour demain.

10.2. L'éduqué devient éducateur.

Des propositions d'actions sont formulées afin d'être mises en pratique dans la vie de tous les jours. Le Centre propose diverses " **formules pédagogiques** ", c'est-à-dire des démarches nuancées parmi lesquelles les participants sont invités à effectuer des choix dès avant leur arrivée. Les stagiaires peuvent en outre suggérer des démarches pédagogiques originales : toutes sont étudiées et rencontrées dans la mesure du possible.

Par exemple, sont proposés :

- des ateliers " activités d'éveil " se déroulant en demi-journées, avec synthèses et analyses de transferts possibles,
- des ateliers se déroulant le matin, prolongés l'après-midi par des exploitations et des présentations de synthèses,
- des thèmes à développer tout au long d'une semaine (maximum 3 thèmes par semaine), par exemple :
 - histoire des hommes et traces de leur présence
 - l'eau ou la forêt, au travers de leur biologie, de leur exploitation par l'Homme
 - la géologie, la paléontologie, le maillage écologique, ...

Tout le séjour est alors articulé autour des thèmes choisis : visites, rencontres avec des personnes ressources ... sont sous-tendus par le ou les projet(s) choisi(s)

10.3. Objectifs

L'ensemble des activités d'environnement Jeunesse vise à :

A LES DÉVELOPPER LES CONNAISSANCES, LES ATTITUDES ET HABILETÉS des jeunes pour qu'ils puissent agir en tant qu'agents multiplicateurs dans leur milieu;

B INFORMER ET FORMER les jeunes relativement à des enjeux environnementaux;

C RASSEMBLER ET MOTIVER les jeunes, les groupes de jeunes et les intervenants dans un réseau dynamique et favoriser les échanges à l'intérieur et à l'extérieur de ce réseau;

D CONCEVOIR, DIFFUSER ET À METTRE À JOUR DES OUTILS PÉDAGOGIQUES et d'aide à l'action pour les jeunes;

E ASSURER LE RAYONNEMENT D'environnement Jeunesses dans les milieux de l'éducation, de la jeunesse, du loisir scientifique et de l'environnement;

F PARTICIPER À DES CONSULTATIONS ET À DES DÉBATS PUBLICS sur les enjeux environnementaux et à promouvoir la place des jeunes et de l'éducation relative à l'environnement.

10.4. Education à l'environnement

Approche écologique à partir de l'environnement proche

Identification des composantes biologiques et géologiques essentielles de l'environnement, quelques unes de leurs relations.

Rôle et place des êtres vivants, unité, parenté et diversité du monde vivant, classification, clé dichotomique

Peuplement d'un milieu (et influence de l'homme)

Notion de chaînes et de réseaux alimentaires

Adaptation des êtres vivants au milieu

Place de l'homme dans la nature (modifications topographiques, prélèvements de matériaux utiles, modification de la faune et de la flore, rejets des déchets)

Etude d'un élevage, d'une culture

Trajet et transformation de l'eau dans la nature

Qualité de l'eau

Topographie

Zone climatique, éclairage, température

Analyse des images et des informations sur le monde naturel et les sciences apportées par les médias

10.5. Education civique

Le débat

Participer à un débat - Organiser un débat

Formuler les décisions prises, les écrire

Passer de l'examen d'un cas particulier à une règle plus générale

Rédiger le protocole d'organisation du débat, celui d'une enquête ou d'une visite

Rédiger le compte-rendu du débat, le communiquer

Le travail de groupe

Prise en compte du point de vue de l'autre

S'organiser pour produire

Citoyenneté

Connaissance des structures administratives locales, des collectivités territoriales, et de leurs rôles
Visite dans les locaux municipaux ou intercommunaux, et rencontre avec des élus sur le thème de l'environnement, de l'habitat, de l'amélioration de la vie des habitants

Ecocitoyenneté

Comprendre le rôle de l'homme sur l'environnement.

Agir sur son environnement ou sur le rôle de l'homme sur son, environnement.

La responsabilité personnelle et collective face au patrimoine historique et culturel, vis-à-vis du cadre de vie et de l'environnement (plan d'occupation des sols, plan local d'urbanisme, plan d'aménagement de bourg...) ; les lois sur la protection des monuments, des objets classés...

Les moyens techniques

Diverses ressources pédagogiques en rapport avec les approches scientifiques, sensorielles, imaginaires, artistiques ... de l'environnement seront utilisées dans les écoles par l'équipe pédagogique enseignant-animateur (matériel de collecte et d'enquête, fiches techniques d'interprétation du paysage et de ses composantes, maquettes éducatives du paysage ...).

Internet : c'est aujourd'hui à la fois un fantastique fourmillement d'informations, un outil de communication, un moyen de réflexion collective.

Définition du plan d'actions

Ces axes concernent deux niveaux de responsabilité : l'échelle locale (les impacts directs sur l'établissement) et l'échelle planétaire (les impacts sur l'environnement et la solidarité internationale). Par exemple, les déplacements entre le domicile et l'école (enseignants, parents, élèves) doivent contribuer à réduire les pollutions locales et les encombrements, mais aussi les changements climatiques.

11. Qu'est-ce que la Charte pour l'environnement ?

La Charte pour l'environnement est un engagement collectif et ambitieux d'agir ensemble, pour l'environnement et le développement durable. Issue d'une démarche volontaire de ses signataires, elle accompagne ou facilite l'application de la réglementation et porte l'expression d'une politique environnementale au service du développement durable.

11.1. Les 5 objectifs de la Charte

Fournissant un cadre d'intervention à la Charte pour l'environnement,

5 objectifs majeurs ont été définis :

- *Valoriser l'image du département, en s'appuyant sur sa diversité
- *Améliorer l'environnement au service de la qualité de vie
- *Agir pour les territoires urbains et ruraux, par le renforcement de l'attractivité des espaces urbains et
- *la garantie de la qualité des espaces naturels et ruraux
- *Mobiliser les acteurs, pour un développement durable et soutenir les pratiques innovantes
- *Développer l'éco citoyenneté

11.2. Objectif 5 : Développer l'éco citoyenneté

La Charte pour l'environnement souhaite développer la conscience des citoyens au regard de l'environnement et du développement durable. Chacun peut agir à son échelle, il doit pour cela disposer d'informations.

Cinq familles d'acteurs sont visées :

Le grand public
Les jeunes
Les élus et agents des services du Conseil général
Les agents des services de l'Etat
Les acteurs économiques

11.3. Les 5 axes d'intervention

1- Accompagner l'information et la sensibilisation du grand public.

La Charte prévoit de renforcer les moyens existants et d'en mettre en place de nouveaux avec la création d'un Forum départemental de l'environnement ouvert au grand public, le développement des campagnes éco gestes, l'accompagnement de la mise en réseau de sites accueillant du public et des associations intervenantes, la mise en place d'un site Internet.

*Créer un forum départemental de l'environnement ouvert au public.

*Développer des campagnes éco gestes.

*Accompagnement de la mise en réseau de sites accueillant du public et des associations intervenantes.

*Une salle pédagogique sur les milieux aquatiques

*Venez découvrir la réserve de Bi terne !

*Mise en place d'un site Internet Charte environnement.

2- Sensibiliser les jeunes sur les thèmes d'environnement en lien avec les objectifs de la Charte

Peut-être plus sensibles que leurs aînés aux questions d'environnement planétaire et de développement durable, les jeunes se sentent en revanche moins concernée par leur environnement quotidien.

*Sensibiliser les jeunes en milieu scolaire

*Sensibiliser les jeunes en milieu périscolaire.

3- Accompagner la formation des élus

Les élus sont au cœur des choix qui engagent le territoire et de ceux qui y vivent. Leur connaissance des questions environnementales et de développement durable, des opportunités qu'elles offrent et des contraintes qu'elles imposent est cruciale. Les élus constituent donc une cible prioritaire en matière de formation à l'environnement et au développement durable.

4- Sensibiliser les acteurs économiques

Le renforcement de la formation des acteurs économique, proposé par la Charte pour l'environnement, relève d'actions spécifiques à mener en lien avec les professionnels des secteurs concernés comme les associations professionnelles...

*Sensibiliser des entreprises au développement durable

*Sensibiliser les agriculteurs à l'environnement et au développement durable

5- Sensibiliser et former les agents du Conseil général et de l'Etat

Améliorer la sensibilisation et la formation des agents du Conseil général et de l'Etat en environnement et développement durable permettra une meilleure implication des personnes sur les actions de la Charte. L'objectif est aussi de mieux comprendre interrelations pouvant exister entre les actions à réaliser dans le cadre de la Charte pour l'environnement et les autres programmes menés par le Conseil.

12. PEDAGOGIE / PROJET EDUCATIF

Dans nos sociétés, l'école constitue le lieu par excellence des apprentissages académiques. Néanmoins, les programmes scolaires ont pour finalité l'acquisition de différents savoirs qui dépassent les seuls (quoique nombreux) apprentissages académiques. S'il est vrai qu'on acquiert à l'école des savoirs et des savoir-faire, on y acquiert aussi des savoir-être circonstanciels.

12.1. Autonomie et jugement

Elle construit des situations d'apprentissage à partir d'intérêts que les enfants ont identifiés et présentés au groupe. Faire que les enfants ressentent le plus souvent possible les apprentissages comme les leurs constitue une clé du développement de l'autonomie. En somme, l'école encourage l'enfant à la fois à développer une conscience de lui-même et une capacité de recul pour questionner son expérience. Pour se situer par rapport au monde, l'enfant trace, d'une certaine façon, le pourtour de sa personne.

12.2. Créativité et liberté

L'école encourage l'enfant à développer sa créativité. Depuis sa naissance, des codes structurent la vie de l'enfant. L'école lui permettra de mieux maîtriser ces codes (notamment les langues naturelles et le langage mathématique) et de commencer à les comprendre. Lorsque l'effort de compréhension est collectif, la voix divergente est écoutée et prise en compte.

12.3. Accueillir le monde : Pluralisme, respect des différences et respect des écosystèmes

Accueillir le monde, c'est remplacer une représentation de l'autre comme un risque pour sa propre liberté par une découverte des différences chez l'autre comme des possibles sur lesquels il faut s'arrêter et réfléchir avant de juger.



12.4. Marquer son intégration dans le monde : Coopération, solidarité, engagement et sens des responsabilités

L'école encourage l'enfant à interagir avec les autres et avec le monde. L'engagement des uns nourrit celui des autres et l'école encourage au soutien mutuel ; ceci transparaît dans la place que fait l'école aux apports de chacun, enfants, enseignant-e-s, éducatrices et éducateurs, parents, direction et personnel non-enseignant.

13. PROJET PEDAGOGIQUE CLASSE D'ENVIRONNEMENT

13.1. OBJECTIFS GENERAUX

- sortir du milieu classe.
- comparer le nouveau milieu avec celui d'origine (découverte d'un autre environnement).
- vivre en collectivité.
- autonomie.
- expérience d'éloignement du milieu familial.
- savoir utiliser différents modes et outils de déplacement propres à la montagne.
- découvrir de nouveaux échanges et rapports enfants/adultes.
- Offrir aux enfants un séjour sain, équilibré et de qualité tant sur le plan éducatif, pédagogique que sur celui de l'animation.
- Favoriser l'épanouissement de l'enfant par de multiples activités adaptées à ce nouveau milieu.
- Initier les enfants à la vie de groupe (rangement, vie quotidienne, proposer des activités...).
- Aider les enfants à découvrir et respecter la nature.
- Ne pas négliger les activités extrascolaires, sportives et quotidiennes (repas, toilette, lavage...) qui sont elles aussi éducatives.

Les animateurs veilleront à:

- Ne jamais laisser les enfants sans surveillance.
- Etre à l'écoute des enfants.
- Respecter le caractère et le rythme de chaque élève.
- Etre attentif aux moments de "flottement".
- Avoir une attitude adulte sans excès de fermeté ni de permissivité.
- En ville, être prudent, vigilant, veiller à la sécurité, l'attitude et la conduite de chacun.

Les enseignants:

- Leur rôle ne se limite pas aux activités à dominante intellectuelle.
- Ils doivent être omniprésents.

Le séjour doit être le meilleur possible en respectant au sein du groupe:

- L'évolution de l'enfant confié.
- Son rythme et sa créativité.
- Son besoin de socialisation, sa recherche d'autonomie. L'enseignant est l'adulte le plus important aux yeux de l'enfant. Pendant ce séjour, l'enfant a besoin d'un support affectif et sécurisant qu'il devra trouver auprès des enseignants que lui et sa famille connaissent.

13.2. OBJECTIFS SPECIFIQUES.

- Autonomie : se laver, s'habiller, faire son lit, ranger ses affaires, adapter sa tenue au temps, garder son matériel en état, gérer ses effets personnels et son budget.
- Socialisation : apprendre le respect d'autrui, la tolérance, la connaissance de l'autre, le plaisir d'agir ensemble, de partager, participer aux tâches communes.
- Préserver les liens affectifs : assumer l'éloignement des familles et établir une correspondance régulière, en utilisant au mieux les temps d'écriture prévus à cet effet.

13.3. Appel à projet

Le Comité Régional pour l'Education à l'Environnement lance un appel à projet dans le domaine de l'animation et de l'environnement en direction des acteurs éducatifs appelé « **1 défi pour ma planète** ». Cette sollicitation régionale concerne des projets ou actions menés ou à développer dans le courant de l'année

Conditions particulières

Pertinence du « défi » (entendu au sens d'action expérimentale concrète) au regard des enjeux pour l'environnement et le développement durable par la prise en compte des enjeux nationaux ou régionaux :

- *Changement climatique : maîtrise de la consommation d'énergie, promotion des énergies renouvelables et des déplacements propres et sobres.
- *Préservation de la biodiversité : pratique agricole, protection de milieux ou d'espèces, faune, flore,
- *Préservation des ressources naturelles : eau, biodiversité
- *Préservation et économie de l'eau aussi bien qualitative que quantitative
- *Réduction et tri des déchets : économie des ressources, prévention de la pollution, santé, cycle de vie des matériaux
- *Prévention des risques : inondations, incendies, séismes, sites Seveso.
- *Gestion et choix éco responsables : échanges solidaires, alimentation respectueuse, achats responsables, participation citoyenne...
- *La qualité de l'engagement et de la participation des groupes de jeunes ou l'ensemble des membres de la communauté éducative,
- *Le partenariat avec des associations d'éducation à l'environnement,
- *La valorisation du projet au sein de la structure et auprès de la société civile.

14. Projet pédagogique sur un thème donné

15 ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX POUR DEMAIN

14.1. L'AGRICULTURE : (Quels impacts sur l'environnement?)

«La Terre et l'eau sont nos trésors», tous les agriculteurs vous le diront. Pourtant, depuis un siècle, ces trésors sont sérieusement mis à mal. La course à l'accroissement de la production s'est traduite par une intensification des cultures.

Les variétés cultivées, sélectionnées sur leur fort rendement, nécessitent beaucoup d'intrants (eau, engrais, pesticides). Pollution des eaux, dégradation des sols, réduction de la biodiversité et risques sanitaires comptent parmi les effets secondaires de l'arrivée de la chimie dans les champs.

14.2. LA BIODIVERSITÉ

La biodiversité est généralement définie comme la diversité du monde vivant. Elle s'exprime au niveau du gène (variabilité au sein d'une espèce), de l'espèce, et de l'écosystème. Depuis une trentaine d'années, le déclin et l'extinction des espèces sont devenus un problème environnemental majeur

14.3. LE CHANGEMENT CLIMATIQUE

Le climat change naturellement

La vague de chaleur s'accompagne d'une importante sécheresse et de pics de pollution à l'ozone. Une situation exceptionnelle ? Pendant la même période, des records similaires de températures sont observés au Canada, aux Etats-Unis, en Chine et en Russie. Les journaux du monde entier titrent : « danger ! Le climat s'affole ! ». Pourtant, depuis sa naissance, il y a 4,5 milliards d'années, la Terre a toujours connu des variations climatiques. Lors du dernier maximum glaciaire (il y a 20 000 ans), la température globale de la planète était inférieure de 5°C par rapport à aujourd'hui.

14.4. CONSOMMATION RESPONSABLE

Le village global

La satisfaction de la demande mondiale de biens de consommation nécessite toujours plus de ressources naturelles (bois, minerais, eau, énergie) en générant toujours plus de déchets... La société de consommation est, aujourd'hui, en place dans les pays développés et gagne peu à peu certaines populations des pays du Sud. Que restera-t-il de notre planète si tous les humains accèdent à notre niveau de consommation ? Au fait, cela est-il seulement possible.

14.5. LES DECHETS MENAGERS

Des déchets à la pelle

Pour les sociologues, les décharges ou les poubelles sont des sujets d'étude passionnants, car ils offrent un reflet fidèle de nos modes de vie. Mais finalement, un déchet, c'est quoi ? Résidus de l'activité humaine, les déchets sont les produits qu'on jette car ils ont perdu leur utilité. Il est très difficile de déterminer avec précision le volume des ordures ménagères produites dans le monde, tant la notion de déchet varie selon les pays, les cultures, l'organisation sociale.

14.6. LA DESERTIFICATION

Désert ou désertification ?

Ce phénomène qui ne cesse de s'aggraver touche les zones les plus fragiles, particulièrement le nord et le sud du Sahara, mais aussi le Moyen-Orient, l'Asie centrale, l'Inde et le Pakistan. Plus de 480 millions de personnes sont concernées. Pour survivre, les populations ruinées s'exilent alors vers des zones urbaines déjà surpeuplées.

14.7. L'EAU

Un patrimoine mondial inégalement réparti

La qualité de l'eau pose également problème : plus d'1 milliard de personnes n'a toujours pas accès à l'eau potable surtout en Afrique et en Asie. La consommation d'une eau impropre est chaque année responsable de millions de cas de maladies et de plus de 5 millions de décès.

14.8. L'ENERGIE

L'énergie, moteur de la vie

L'homme n'a pas toujours eu autant d'énergie à sa disposition. Pendant des millions d'années, nous ne disposions que de celle de notre corps. Ensuite, sont arrivés le feu, la domestication du travail animal, du vent (pour les bateaux, les moulins), de l'eau (pour moudre le grain)... Même le charbon et le pétrole sont utilisés depuis l'Antiquité !

14.9. LES FORETS

Usine à carbone

A l'échelle de la planète, la forêt occupe aujourd'hui un peu de moins de 4 milliards d'hectares, soit 30% des terres émergées. Son rôle est essentiel. Communément appelée le poumon de la Terre, la forêt participe au maintien d'une atmosphère riche en oxygène grâce à la photosynthèse des arbres et végétaux qui la compose.

Désert ou désertification ?

Le terme désertification désigne la dégradation des terres dans les zones arides, semi-arides et subhumides sèches par suite des variations climatiques et des activités humaines.

L'homme a créé un nouveau désert. A l'échelle de la planète, plus du tiers des terres émergées du globe est touché par la désertification, soit 3 600 millions d'hectares environ.

14.10. L'OCEAN

L'océan source de vie

Les premiers mètres de l'océan peuvent absorber autant de chaleur que toute la colonne d'air située au-dessus ! En conséquence, l'océan se réchauffe et se refroidit beaucoup plus lentement que l'atmosphère ce qui tempère les variations saisonnières de température. En hiver, l'atmosphère se refroidit rapidement tandis que l'océan libère progressivement la chaleur stockée pendant l'été et réchauffe ainsi l'air.

14.11. LES POLLUTIONS INDUSTRIELLES

Prise de conscience

Lorsqu'elles s'expriment de manière si concrète, si dramatiquement visible, les pollutions industrielles engendrent l'indignation, la révolte. Pourtant, l'ensemble de ces catastrophes est moins important en volume que les pollutions chroniques diffusées quotidiennement par le monde industriel. Ainsi, à l'échelle de la planète, les dégazages polluent dix fois plus que les marées noires, la pollution atmosphérique trois fois plus que les accidents de voitures !

14.12. LA DEMOGRAPHIE

Moins de bébés, plus de vieux

Mais, l'augmentation de la population n'est pas partout la même. Si elle reste relativement rapide dans les pays en développement, principalement en Asie, elle a tendance à ralentir dans les pays développés tout comme en Afrique à cause du Sida. Résultat : la population est en passe de prendre un sacré coup de vieux : entre 2000 et 2050, la proportion de la population âgée de 65 ans au moins aura doublé dans la plupart des régions du monde.

14.13. LES RISQUES NATURELS

La planète en colère

Ces dix dernières années, le nombre de grandes catastrophes naturelles a été multiplié par trois par rapport aux années 60. Il est important de ne pas se laisser tromper par l'expression «risque naturel». Une gigantesque avalanche au fond d'une vallée non fréquentée fait partie de l'évolution naturelle de la Terre. Personne ne parle de catastrophe, car nul n'habite là. Par contre, l'éruption du volcan Nyiragongo au Congo représente un risque majeur pour les 250 000 habitants de la région.

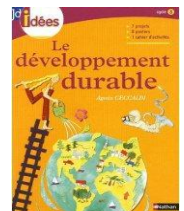
14.14. LES TRANSPORTS

Pollutions et effet de serre

De nombreuses villes sont asphyxiées par les voitures. Les émissions rejetées par les pots d'échappement polluent l'air avec de profonds impacts sur la santé et les bâtiments. N'oublions pas les accidents, les nuisances sonores, les embouteillages, l'encombrement spatial et le morcellement des espaces naturels... Enfin, la croissance du transport participe au réchauffement de la planète

15. Eduquer à l'Environnement vers un Développement Durable

Cette éducation est dirigée vers l'action : elle amène les individus et les groupes à s'impliquer dans la vie sociale et politique de leur territoire et de la Planète. L'éducation vers le développement durable est une école de participation.



1. Sensibilisation à l'environnement :

Percevoir que l'action de chacun a une conséquence sur ce qui l'entoure

- Respecter son environnement proche
- Embellir le cadre de vie de l'école.

- Faire réfléchir l'enfant sur son comportement et bien faire percevoir les conséquences dans la classe, dans l'école, dans la vie quotidienne.

15 .1. L'environnement :

Actions communes envisageables dans le cadre de l'enseignement

- Mettre en place des habitudes visant à économiser l'eau et comprendre son importance.
- A partir d'éléments visuels et sonores ainsi que d'expériences, évoquer et développer un lexique
- Repérer avec les élèves dans l'environnement proche de l'école des éléments de pollution.
- Sensibiliser les enfants à la notion de tri sélectif, de plan d'élimination des déchets
- Aborder la pollution sonore, particulièrement présente en ville : repérage, identification, enregistrements...
- Envisager des actions en partenariat avec le réseau associatif de la ville dans le cadre de la Journée Mondiale de l'Environnement (début juin)

INITIATIVES PRISES EN MATIERE D'EDUCATION A L'ENVIRONNEMENT

- sensibilisation au respect de l'environnement, au tri des déchets (en concertation avec le BEP) et à l'hygiène en général (ex : la propreté de la cour).
- embellir le cadre de l'école en faisant, dans la mesure du possible, participer les enfants par
 - le marquage de jeux au sol,
 - le développement de coins "verdure" et de conversation,
 - la décoration de sous-bassement,
 - l'aménagement d'un bac à sable en maternelle,
 - l'aménagement de la cour de récréation (jeux extérieurs).

15.2. Les thèmes de discussion écrite :

Ton slogan pour la nature
Ode à la nature
Les gestes écolos
Comment combattre la pollution ?

Les thèmes de dessin :

Un geste écologique au quotidien ?
Dessine un geste éco citoyen
Dessine une cause de pollution
Comment diminuer la pollution ?

15.3. Formateur relais écologie-environnement

Formation

Formation initiale suivent un stage de 3 semaines, qui comporte des cours théoriques complétés d'exercices pratiques.

Sont notamment étudiés les thèmes suivants :

- lutte contre les pollutions et les nuisances,

- protection des milieux naturels (eau, air, sol et sous-sol),
- protection des espèces et des espaces,
- prévention des risques majeurs naturels et technologiques,
- prévention de la menace nucléaire, radiologique, biologique et chimique,
- rôle de l'agent préleveur en milieu aquatique.

16. Biodiversité, nature

Problématiques environnementales

16.1. Réchauffement climatique

Le réchauffement climatique est une élévation de la température moyenne sur toute la planète. Le climat a toujours évolué au cours de l'histoire de la planète, mais les changements de température récents sont considérés comme très brutaux. Cette modification soudaine de la température terrestre est issue de l'émission par l'homme de gaz à effet de serre provenant des transports, de l'industrie, de l'agriculture, du chauffage...

16.2. Choix des énergies

Ces énergies émettent des gaz à effet de serre responsables du réchauffement climatique. Les énergies renouvelables sont des sources d'énergies naturelles inépuisables : l'utilisation du courant de l'eau, le souffle du vent, la chaleur provenant des rayons du soleil, la combustion du bois (dont le cycle de régénération est de 25 ans environ), l'utilisation des gaz issus de la décomposition de produits végétaux permettent de générer de l'électricité ou du chauffage.

16.3. Pollution atmosphérique de proximité

Les voitures émettent dans l'atmosphère certains gaz polluants et certaines particules nocives. Outre les conséquences sur l'effet de serre, à forte dose, certains de ces gaz et particules peuvent avoir des conséquences sur la santé.

16.4. Valorisation des déchets

Cette valorisation permet de réduire l'utilisation des ressources naturelles de la planète qui sont en quantité limitée. Les déchets industriels peuvent contenir des produits hautement toxiques. Ces déchets sont alors traités afin de les éliminer, les stocker ou les valoriser.

16.5. Gestion et pollution de l'eau

Cette pollution provient en grande partie de l'agriculture et de l'élevage qui rejettent de l'azote, du phosphore et du nitrate dans les cours d'eau, mais également de certaines industries pouvant rejeter des produits chimiques dangereux et plus marginalement de la pollution domestique. La pollution de l'eau peut avoir des conséquences sanitaires sur l'homme, mais également provoquer des perturbations dans les écosystèmes.

16.6. Biodiversité

La biodiversité n'est pas seulement un ensemble d'espèces biologiques, mais c'est surtout des interactions existant entre ces espèces permettant la survie de chacune. Les êtres humains partagent avec toutes les autres espèces de la terre ce patrimoine et de nombreux liens écologiques, mais aussi culturels. La biodiversité est aussi un réservoir de ressources aptes à satisfaire les besoins les plus élémentaires de l'humanité : nourriture, énergie, remèdes...

17. Les enjeux fondamentaux du développement durable

17.1. Patrimoine naturel et biodiversité

Réhabiliter et/ou valoriser le patrimoine naturel du site et favoriser la diversité biologique

17.2. Consommation durable

Prévenir les pollutions et réduire les consommations :

- eau - énergie - déchets - alimentation - matériels (papier)

17.3. Diversité culturelle

Valoriser et s'approprier son cadre de vie ;

S'ouvrir aux autres cultures, s'enrichir avec nos différences

17.4. Transports

Adopter un plan de transport en concertation avec la ville et les familles :

- pour réduire et sécuriser le trafic

- favoriser la marche, le vélo

- favoriser le transport en commun (bus, covoiturage, système pédibus)

17.5. Climat

Participer à la diminution des gaz à effet de serre :

- limitation de la consommation d'énergie ;

- favoriser les énergies renouvelables ;

- favoriser les transports en commun ou les transports non polluants.

17.6. Santé

Prévenir les risques sanitaires et les risques d'intoxication (identification et remplacement des matériaux et revêtements toxiques ; plan de prévention du tabac, de l'alcool, des drogues)

17.7. Bien-être

Adopter des modes de vie favorables à un état de bien-être : alimentation, mobilité dans l'établissement, sports, poids des cartables, réduction des nuisances sonores, aménagement horaire etc.

17.8. Alimentation

Reconstruire le lien entre alimentation, agriculture et santé

17.9. Bâtiment

Améliorer le patrimoine bâti :

Isolation thermique, isolation phonique, HQE, Qualité architecturale, accessibilité aux handicapés

17.10. Solidarité locale

Lutter contre les exclusions

17.11. Solidarité internationale

Favoriser la solidarité avec des populations de pays en voie de développement

Les axes thématiques étant choisis, le plan d'actions, qui va sélectionner des mesures concrètes à mettre en œuvre dans un premier laps de temps (douze mois ; dix-huit mois...), est alors conçu dans le cadre d'un processus participatif. Il peut être organisé de la manière suivante :

17.12. L'évaluation pédagogique du projet

L'évaluation peut être envisagée à différents niveaux selon les projets :

- l'évaluation des connaissances acquises, des comportements (initiative personnelle, autonomie etc.) et des changements de représentations chez les élèves ;
- l'auto-évaluation du projet par les élèves ;
- l'évaluation du projet par les enseignants.

18. ECOLOGIE

18.1. INTRODUCTION

1°) L'écologie est devenue, de nos jours, une préoccupation universelle devant l'avancée industrielle et les multiples agressions et menaces qui guettent notre planète :

- Désertification
- Pollution industrielle (couche d'ozone

2°) Si, à une certaine époque, la question sur la protection de l'environnement et la défense du milieu naturel étaient uniquement du domaine des spécialistes, elle devient aujourd'hui la préoccupation de tous et ce, par une prise de conscience collective, plus étendue

- Création de clubs verts
- Implication du mouvement associatif etc....

3°) Sensibiliser davantage la population en général et la jeunesse en particulier au phénomène de la sauvegarde et la protection de la nature et d'éviter à notre pays les atteintes et agressions contre l'environnement.

4°) En définitive, nous devons œuvrer individuellement et collectivement pour la sauvegarde de notre environnement et de notre planète pour les générations future.

Le champ d'action vise essentiellement la protection de l'environnement à travers

Les axes suivants :

Echanges nationaux et internationaux en matière d'écologie, d'environnement

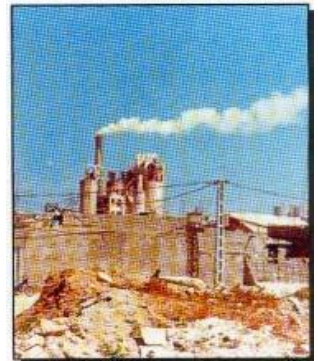
18.2. ACTIONS

1°) Contribuer de manière rationnelle, scientifique et efficace à l'amélioration du cadre de la société en ciblant de façon précise les objectifs à atteindre par exemple.

2°) Des actions éducatives d'envergure dans le milieu scolaire en particulier pour ce faire, des opérations susceptibles d'affoler un plus à l'environnement est projeté de l'environnement.

- Elevage d'oiseaux
- Pigeai culture
- Culture environnementale
- Plantes médicinales
- Plantes ornementales

3°) Ces actions peuvent être lancées soit dans les écoles, les C.E.M. et lycées, soit dans les maisons de jeunes.



18.3. ECOLOGIE

Des problèmes spécifiques à l'écologie sont actuellement à l'ordre du jour. La protection de la nature est d'abord compréhension des rapports existants entre les êtres vivants et leur milieu naturel. La lutte contre la pollution, c'est non seulement la dénonciation des nuisances, pollution de l'air, de l'eau, disparition de certaines espèces animales..., mais, d'autre part, un autre déséquilibre en ce qui concerne les atteintes à notre vie sensible.

Les quelques points particuliers, que nous citons à titre d'exemple, ne sont en fait que des repères de cette » pollution « :

1-Uniformisation des formes des objets due aux techniques industrielles (meubles, ustensiles Ménagers, vêtements...) et au système économique.

2 Pollution visuelle et audiovisuelle par des publicités imposées (cinéma, télévision, presse...) ne respectant la liberté individuelle, aboutissant à une consommation de produits dont les qualités n'est pas garanties scientifiquement.

3-Urbanisation indécente des campagnes et des villes utilisant procédés modulaires industriels sans finalité esthétique et ne répondant pas à des normes assurant l'insonorisation, la proximité de transports en commun, la place des aires de jeux pour les enfants, la présence de lieux culturels, ou encore des espaces verts ou parcs naturels nécessaires à la détente des hommes et l'oxygénation de l'atmosphère.

4- Constructions individuelles ou collectives, au profit des spéculateurs immobiliers, ne tenant pas compte des particularités de constructions régionales ni des ressources d'une véritable architecture moderne.

5- Conception non démocratique des loisirs aboutissant à des concentrations de campeurs ou à des urbanisations temporaires, défigurant les sites paysagers, détruisant la nature, et ne permettant pas en fait aux individus de retrouver leur véritable dimension.

6- Absence quasi-total, au niveau des adultes, de lieux permettant, durant la période des loisirs, une créativité dans tous les domaines artistiques, mais, au contraire, propagande visant à les transformer en consommateurs « d'art

18.4. LE TOURISME ET L'ENVIRONNEMENT

1°) Autre moyen puissant de découvrir l'environnement et assurer également sa protection, le tourisme peut apporter un plus.

2°) Organisation de randonnées pédestres ou équestre vers :

Les forêts

Prairies

Ravins

Sites archéologiques.

3°) Les actions en matière de tourisme peuvent être lancées en coordination avec les ligues de Wilaya, la direction du tourisme, la culture, la jeunesse et les autorités locales.

DEVELOPPEMENT DU TOURISME ECOLOGIQUE ET ARCHEOLOGIQUE

1°) La richesse des paysages, des forêts, et des sites sont un puissant moyen de sensibilisation des enfants scolarisés en matière d'écologie et d'environnement. Les ligues de wilaya son favorable pour des sorties

18.5. SENSIBILISATION ENVIRONNEMENTALE EN MILIEU DE JEUNES ET LE DEVELOPPEMENT SOCIAL

1°) Renforcement des clubs verts de l'environnement au niveau :

- Des établissements de la jeunesse
- Scolaire
- Secondaire
- Universitaire

2°) Organisation des reportages photographiques sous le thème (l'homme et la pollution de l'environnement)

3°) Embellissement en milieu urbain (façades bâtiments , entrées et sorties de la ville par des fresques peintes sur le thème (un environnement sein).

4°) Création et renforcement des associations de quartiers.

5°) Sensibilisation des comités de quartiers et leur avenir.

6°) Création des brigades mobiles de jeunes dans le cadre de la protection de l'environnement et la nature (emploi de jeunes).

7°) Organisation des séjours de découvertes et d'études (**VA SAVOIR**).

- 8°) Organisation des sorties (centres aérés et classe de la nature).
- 9°) Création des régies de quartiers (**O.P.G.I.**), dans le cadre nettoyage des façades **HLM**, escaliers, les espaces vert, parc auto etc. (**Dans le cadre de l'emploi de jeunes**).
- 10°) Mise en place des réseaux de communication avec les jeunes les plus défavorisés.
- 11°) Création de coopératives de maintenance immobilière.
- 12°) Prise en charge par les jeunes eux même les problèmes et les difficultés rencontrés.
- 13°) Création des comités de quartiers et la vie associative.
- 14°) Développement des activités culturelles, éducatives, loisirs récréatifs, détente dans les quartiers.
- 15°) Encouragement pour la création d'associations sportives et de loisirs culturels
- 16°) Organisation des tournois et les championnats des inters –quartiers loisirs sportifs.

18.6. L'ENVIRONNEMENT SOCIAL ET L'ANIMATION

Prise en charge par les jeunes eux même, les problèmes et les difficultés rencontrés.

Information Familiale et Institutionnelle :

- 1°) Les réseaux=
Les relations
Les actions communautaires.
- 2°) Animation, santé, délinquances, lutte contre les exclusions et les fléaux par les activités de loisirs
- 3°) Structure d'accueil et d'Information pour l'orientation scolaire et professionnelle
- 4°) Consolidation des niveaux culturels et scientifiques des jeunes.
- 5°) La stimulation de la vie associative et la création d'entreprise de Jeunes
- 6°) Les jeunes et les loisirs.

- 7°) Les comités de quartiers et la vie associative.
- 8°) L'animation socio - éducative et le développement social.
- 9°) Les nouvelles stratégies d'Insertion sociale.
- 10°) Les contacts avec les autorités locales, de Wilaya, les différents établissements socio - éducatifs, les entreprises etc.

18.7. L'ENVIRONNEMENT FAMILIAL

PERSPECTIVES

1°) Densification des activités d'insertion dans les quartiers en relation avec l'environnement familial des jeunes.

Il s'agit de renforcer la solidarité

Volontariat

Compagne de nettoyage

Embellissement du cadre de vie

Entretien des immeubles.

2°) Cette opération nécessite la création des comités de quartiers et leur implication dans les questions intéressant la vie de la cité.

Réalisation des crèches, jardins d'enfants

- Développement des activités culturelles, de loisirs et scientifiques dans les quartiers.

- Susciter l'organisation des rencontres culturelles et scientifiques inter - quartier.
- Encourager la création d'associations sportives, culturelles de loisirs et de plein air
- Organiser des tournois et championnats des inters - quartiers.

OBJECTIFS

1°) Connaissances du milieu :

Ethnique

Historique

Géographique

Politique

Economiques et sociales.

- Education patriotique et religieuse
- Formation culturelle
- Intégration dans le milieu

ACTIVITES

- Enquêtes socio - économique à arrêter selon les possibilités
- Offertes par le milieu d'accueil
- Chantiers de travail volontaire au profit du milieu d'accueil.
- Causeries politiques et religieuses
- Célébrations des journées et fêtes commémoratives nationales et internationales

18.8. POLLUTION DE L'ENVIRONNEMENT

1°) Organisation des visites au niveau des stations des eaux usées

2°) Prévention et lutte contre les maladies contagieuses transmises par l'eau et les aliments pollués (M.T.H.) maladies à transmissions hydriques.

3°) Déversement des eaux usées

4°) Déversement des décombres et ordures ménagères.

5°) Ne pas effectuer des travaux touchant à l'assainissement sans autorisation.

6°) Assainissement des cages d'escaliers, placards, caves, bouche d'égouts.

7°) Opération de dératisation avec produits d'insecticides.

8°) Réfection des façades des immeubles.

9°) Peinture des bâtiments.

10°) Etanchéité + fuites d'eau à refaire.



18.9. Actions sociale et jeunesse

L'activité du service se destine à une population allant des enfants en âge de scolarité primaire et leur famille aux personnes actives. Les missions du service sont donc multiples:

1-Faciliter aux enfants scolarisés, l'accès à des activités et à un environnement encourageant l'acquisition de connaissances, l'éveil culturel, l'exercice de loisirs.

2-Garantir la bonne marche des restaurants scolaires.

- 3-Proposer aux enfants et aux adolescents de la Commune des activités et des lieux d'accueil et d'écoute répondant à leurs besoins, contribuant à leur bien-être et permettant de les sensibiliser à la vie en communauté en collaboration avec le parascolaire, les structures rattachées à la Fasse et les associations
- 4-Offrir en subsidiarité à d'autres institutions, des aides sociales individualisées.
- 5-Contribuer à améliorer la qualité de vie des habitants par la mise en œuvre de projets communautaires et soutenir des associations locales à but socio-sanitaire.
- 6-Promouvoir et assurer le suivi des activités liées à l'aide au développement et assister la commission idoine dans son travail.
- 7-Faciliter les processus de connaissance et de reconnaissance entre les habitants et renforcer le lien social afin de favoriser l'intégration de tous.
- 8-Fournir un soutien aux personnes sans emploi.

18.10. Environnement Mission

Le service de l'environnement effectue la levée sélective des déchets ménagers et met en place les infrastructures de collecte à disposition des habitants. Des mesures de sensibilisation au tri des déchets à la source et à la protection de l'environnement sont prises, notamment pour améliorer le taux de recyclage et de valorisation des déchets. Des espaces verts publics agrémentent toute la commune grâce à un patrimoine arboré riche et varié, ainsi qu'à un fleurissement urbain contrasté.

Des espaces de jeux sont à disposition du jeune public pour différentes tranches d'âge, notamment aux abords des écoles et sur différents sites accessibles à tous.

Déchets

La commune mène une politique active de recyclage de ses déchets et veille à sensibiliser la population à ce sujet, pour économiser des frais d'incinération et recycler toutes les matières qu'il est possible d'utiliser à nouveau. Les ordures à incinérer font l'objet de levées régulières, de même que les papiers et cartons qui sont ramassés le mercredi, et les déchets organiques de cuisine et de jardin qui sont collectés chaque lundi.

18.11. Déchets verts Collecte des déchets organiques de cuisine(s) ou de jardin(s)

Les déchets organiques peuvent être valorisés pour fabriquer du compost destiné à la culture des plantes potagères ou d'ornement. Ils sont constitués de restes de repas, de fruits ou légumes, de marc de café, de coquilles d'œufs, de gazon, de tailles de haies ou tous autres déchets composables. Ils peuvent être déposés dans les conteneurs verts réservés à cet effet, à proximité de chaque logement.

Pour préserver la propreté des différents sites, le dépôt de déchets de jardin dans les conteneurs destinés aux déchets de cuisine est interdit. En revanche, les déchets de jardins sont ramassés gratuitement chaque lundi à proximité des jardins privés, dans des conteneurs verts, d'une manière accessible depuis le domaine public.

18.12. Espaces verts et places de jeux

Les parcs communaux sont plantés de nombreux arbres ornementaux qui agrémentent les différents quartiers au moyen de leur feuillage, leurs fleurs, leurs fruits, leur silhouette ou encore leur écorce, et présentent ainsi un intérêt tout au long de l'année. Outre leur rôle esthétique, ils jouent également un

rôle écologique important en milieu urbain, notamment pour retenir les poussières et réguler les microclimats par l'ombre qu'ils dispensent. De plus, ils offrent parfois de la nourriture et un habitat à la faune indigène.

ESPACES VERTS

- Arrosage des espaces verts
- Entretien des alentours des bâtiments
- Faire participer les commerçants à la propreté des lieux (magasins).
- Eclairage public à revoir au niveau des escaliers et à l'extérieur.

18.13. Routes

Le nettoyage des routes, trottoirs et arrêt de bus est assuré manuellement et mécaniquement par une équipe qui intervient quotidiennement sur le territoire communal, y compris le dimanche. Pour faire face aux incivilités et aux abandons de déchets sur la voie publique, l'augmentation des moyens communaux n'est pas la seule réponse à donner.

19. ANIMATION ECOLOGIQUE A L'ECOLE

Balade sensorielle animation

Animation 1 : Balade sensorielle

Animation 2 : La vie d'un arbre

Animation 3 : Le cycle de l'eau

Animation 4 : Les déchets ménagers

19.1. Animation 1 : Balade sensorielle

Mots clés :	forêt, vie animale et végétale, odeur, couleur, son, observation
Durée de l'activité :	2 heures
Déroulement de l'activité :	en forêt
Le public concerné :	les écoliers et les jeunes de 6 à 13 ans
Le nombre de participants	illimité – travaux de groupes si plus de 10 participants avec un
animateur par groupe	
Le matériel nécessaire:	feuilles de papier – fiches cartonnées de couleurs – colle – crayons de couleur – gobelet

Remarque :

Pour les besoins des différentes activités proposées les participants vont être amenés à prélever des éléments du milieu naturel.

N'autoriser à prélever que ce qui est déjà au sol, ne rien arracher des arbres.

Les objectifs de l'activité

1. Découvrir le milieu naturel par l'éveil des sens : l'ouïe, le toucher, la vue, l'odorat
2. Connaître et préserver la diversité biologique (animale et végétale) qui nous entoure

Le descriptif de l'activité

Etape 1 : Découvrir le milieu naturel par l'ouïe

Les participants sont invités à écouter autour d'eux en quête de vie animale et végétale :

1. Ecouter l'environnement : après quelques minutes de silence, décrire et définir les sons entendus
2. Faire de la « musique verte » en recherchant dans le sous-bois des « instruments de musique » : bois, feuilles, pierres...

Etape 2 : Découvrir le milieu naturel par le toucher

Chaque participant va à son tour, les yeux bandés, décrire ce qu'il touche (bois, écorce, feuilles, terre, cailloux...)

Etape 3 : Découvrir le milieu naturel par la vue

Les participants sont invités à regarder autour d'eux en quête de vie animale et végétale :

1. A l'aide des fiches cartonnées de couleur, retrouver un élément du milieu naturel (bois, écorce, feuilles, fleurs, cailloux...) dont la couleur se rapproche.
2. Réaliser des palettes de couleur à l'aide d'éléments (feuilles, pétales de fleurs) prélevés dans le milieu naturel (matériel : feuilles de papier – colle).
3. Par groupe de 2 ou 3 personnes, observer pendant quelques minutes un insecte dans son milieu (déplacement, lieu d'habitation, transport de nourriture), puis partager ses remarques avec le reste des participants.

Etape 4 : Découvrir le milieu naturel par l'odorat

Réaliser un « pot pourri » : dans un gobelet, et à l'aide d'un bâton, mixer quelques feuilles et un peu de terre. Sentir et faire sentir sa mixture.

Conclure l'activité

Par une discussion avec l'ensemble des participants, afin d'évaluer ce qu'ils ont retenu

19.2. Animation 2 : La vie d'un arbre

Mots clés : arbre, être vivant
Durée de l'activité : au sein de l'école ou de l'association
Déroulement de l'activité : 3 heures – L'animation peut être découpée en 3 temps de 1 heure chacun
Le public concerné : les écoliers et les jeunes de 6 à 13 ans.
Le nombre de participants : illimité – travaux de groupes si plus de 10 participants avec un animateur par groupe. Le matériel nécessaire : feuilles blanches, crayons de couleur, puzzle de l'arbre fabriqué par les instituteurs (feuilles cartonnées, plastique auto – collant, scotch)

Les objectifs de l'activité

1. Découvrir la vie d'un arbre, son fonctionnement et son utilité pour l'homme

2. Connaître le rôle écologique de l'arbre

Le descriptif de l'activité

Etape 1 : Qu'est ce qu'un arbre ?

1. Le dessin. Chaque participant va dessiner sur une feuille la perception qu'il a d'un arbre, en nommant les différentes parties qui le composent. Chacun va par la suite présenter et expliquer son dessin à l'ensemble des participants.

2. Le puzzle. Sur la base des dessins des participants, l'animateur de l'activité explique les différentes composantes, d'un arbre. Il peut, pour animer cette séance, fabriquer son propre outil : un puzzle de l'arbre. Chaque élément de l'arbre va faire l'objet d'une pièce du puzzle.

Il serait intéressant de représenter un feuillu (racines, tronc, branches, feuilles, fleurs, fruits) et un conifère (racines, tronc, branches, aiguilles, écaïlles, fruits).

3. Conclure la séance par une discussion sur le rôle écologique de l'arbre. Cette étape peut – être complétée par une séance diapositive sur les arbres de la région.

Etape 2 : L'arbre, un être vivant

1. La discussion. De façon interactive, aborder la vie d'un arbre, son fonctionnement (il se nourrit, respire, grandit, se reproduit).

2. Le mime. Les participants peuvent par la suite mimer ce fonctionnement :

O Le tronc : 2 personnes dos à dos

O Les racines : 4 personnes assises au pied du tronc pompent l'eau et les sels minéraux du sol

O La sève brute : 2 personnes debout montent la sève brute, des racines jusqu'aux feuilles

O La sève élaborée : 2 personnes descendent la sève élaborée des feuilles jusqu'aux racines

O L'écorce : les personnes restantes encerclent et protègent le tout

Etape 3 : Qui vit dans les arbres ?

1. Le conte. Les instituteurs et animateurs associatifs peuvent rechercher sur Internet ou en bibliothèque un conte, une poésie ou une dictée, relatifs aux animaux vivants dans les arbres.

19.3. Animation 3 : Le cycle de l'eau

Mots clés : cycle de l'eau, évaporation et condensation

Durée de l'activité : au sein de l'école ou de l'association

Déroulement de l'activité : 1 heure 30 – L'animation peut être découpée en 3 temps de 30 minutes chacune

Le public concerné : les écoliers et les jeunes de 6 à 13 ans

Le nombre de participants illimité – travaux de groupes si plus de 10 participants avec un animateur par groupe

Le matériel nécessaire: feuilles blanches, crayons de couleur, puzzle de l'eau fabriqué par les instituteurs (6 feuilles cartonnées, plastique auto – collant, scotch), une casserole d'eau, un barbecue, un récipient en plastique

Les objectifs de l'activité

1. **Connaître** et comprendre le cycle de l'eau
2. **Prendre** conscience que l'eau disponible pour les êtres vivants est une ressource limitée

Le descriptif de l'activité :

Etape 1 : Le cycle de l'eau

1. **Le puzzle.** Sur 6 feuilles cartonnées, dessiner un nuage avec des précipitations (1), une montagne enneigée (2), une nappe d'eau souterraine (3), une rivière (4), un fleuve (5) et l'océan (6) en faisant apparaître le phénomène de l'évaporation. Afficher les dessins au tableau dans le désordre. Les participants doivent les replacer dans l'ordre.
2. **La discussion.** De façon interactive, discuter des différents états de l'eau, faire la distinction entre l'eau douce et l'eau salée. Démontrer que l'eau mobilisable pour les êtres vivants est minime par rapport au volume présent sur terre.

Etape 2 : Le processus de l'évaporation et de la condensation

1. **L'expérience.** Déposer sur le feu une casserole d'eau. Faire bouillir l'eau et constater après quelques minutes l'évaporation de l'eau dans l'air. Maintenir un récipient au-dessus de la vapeur d'eau. Constater l'apparition de gouttelettes d'eau : il s'agit de la condensation.

Etape 3 : Le suivi de l'animation

1. **Le dessin.** Les participants vont exprimer par un dessin ce qu'ils ont retenu du cycle de l'eau. Chacun peut par la suite présenter et expliquer son dessin à l'ensemble des participants.

19.4. Animation 4 : Les déchets ménagers

Mots clés : déchets ménagers, circuit des déchets, pollution de l'environnement, recyclage, gestes écologiques

Durée de l'activité : 1 heure 30

Déroulement de l'activité: au sein de l'école ou de l'association

Le public concerné : les écoliers et les jeunes de 6 à 13 ans

Le nombre de participants : illimité

Le matériel nécessaire : une grande poubelle confectionnée par l'animateur de la séance et remplie de déchets : bouteilles en plastique, en verre, sac en plastique, boîtes de conserve, papiers, cartons, chiffons, restes de nourritures...

Les objectifs de l'activité

- ☐ Connaître les déchets ménagers
- ☐ Connaître l'impact des déchets sur l'environnement
- ☐ Agir en faveur de l'environnement

Le descriptif de l'activité

Etape 1 : Discussion, qu'est-ce qu'un déchet ménager ?

- ☐ Définition d'un déchet ménager : il s'agit de tout ce que nous avons utilisé, dont nous n'avons plus utilité et voulons nous débarrasser.

- ☐ La quantité de déchets jetée par jour et par personne
 - o Au Maroc 0.6 kg par jour et par personne
 - o En France 1 kg par jour et par personne
 - o Aux Etats Unis 2 kg par jour et par personne
- ☐ Quelle est la composition de la poubelle ?
 - o Les déchets organiques (70%)
 - o Les déchets non organiques (30%)

Etape 2 : le circuit des déchets ménagers

- ☐ Les déchets sont jetés
- ☐ Les déchets sont collectés
- ☐ Les déchets sont stockés (décharge municipale)

Etape 3 : l'impact des déchets sur l'environnement

- ☐ Pollution de l'air
- ☐ Pollution de l'eau (oueds, nappes d'eau souterraines)
- ☐ Pollution du sol

Etape 4 : comment limiter l'impact des déchets sur l'environnement ?

- ☐ Stocker les déchets dans une décharge contrôlée
- ☐ Trier et recycler les déchets : exercice, trier une poubelle par matériaux
 - ☐ Papier / carton
 - ☐ Verre
 - ☐ Plastique
 - ☐ Tissus
 - ☐ Restes de nourriture
 - ☐ Médicaments, piles, batteries...
- ☐ Dessiner sur une fiche cartonnée le sigle du recyclage et le coller sur les matériaux recyclables.
- ☐ Avec quoi et comment sont fabriqués ces déchets produits ?

Matière fabriquée Papier / carton Verre Plastique Tissus Boîte de conserve

Matière première Bois Sable Pétrole Cotton / laine Minerais

Tous les objets et produits que l'homme fabrique, utilise puis jette nécessitent l'exploitation de matière première. Une matière première est une matière qui provient du milieu naturel. Afin de limiter l'exploitation de ces ressources, ainsi que l'impact des déchets ménagers sur l'environnement, il est intéressant de les réduire, de les recycler et de les réutiliser.

Etape 5 : quelques gestes écologiques et conseils

Chacun d'entre nous peut limiter sa production de déchets et préserver l'environnement

- ☐ Réduire les déchets... Je dis à mes parents :
 - o D'éviter d'acheter trop de produits emballés
 - o D'éviter les emballages en plastique et de privilégier ceux en verre ou en carton
 - o D'utiliser un panier pour faire les courses
- ☐ Réutiliser les déchets

- o Les sacs en plastique peuvent être réutilisés pour en faire une poubelle
- o La feuille de papier utilisée que d'un seul côté peut-être réutilisée comme papier brouillon de l'autre

☐ Jeter mieux

- o Bien fermer la poubelle avant de la sortir dans la rue
- o Eviter de brûler les déchets car la fumée qui s'en échappe peut être toxique
- o Lors d'un pique-nique dans la forêt ou sur la plage, penser à ramasser et à emporter tous les déchets dans un sac. En effet, un déchet jeté dans la nature peut mettre très longtemps à se dégrader. En voici quelques exemples :

Du papier 3 mois

Une boîte de conserve 100 ans

Une peau de banane 6 mois

Bouteille en plastique 100 à 1000 ans

20. LE VOYAGE ECOLOGIQUE A L'ACTION CITOYENNE

20.1. Des voyages écologiques, pourquoi ?

Parce qu'à 8 ans, ou 12 ans, on a tout l'avenir devant soi, on est curieux d'apprendre et d'avoir des réponses à certaines questions sur le monde qui nous entoure.

☐☐ Pour que les enfants retirent quelque chose de plus de leur voyage qu'un simple souvenir de vacance. Les programmes pédagogiques que nous mettons en place doivent faire prendre conscience que la Terre est un bien commun dont nous devons prendre soin, que tous les humains sont solidaires entre eux avec cette Terre et avec tout ce qui vit.

☐☐ Parce que les enfants découvriront qu'ils sont eux-mêmes les acteurs principaux de l'univers dans lequel ils vivent. Elle leur permettra de penser, de décider et d'agir par eux-mêmes. C'est une école de respect dirigée vers l'action.

20.2. Pour qui ?

Ces voyages écologiques sont destinés aux enfants à partir de 8 ans et jusqu'à 12 ans parce que des études ont montré que c'est l'âge où l'enfant est le plus réceptif aux messages écologiques.

☐☐ Certains voyages (écologiques) seront spécialement conçus pour les grands-parents et leur petits enfants de manière à créer des relations intergénérationnelles inoubliables.

20.3. Comment ?

Des voyages sont organisés pendant les grandes vacances scolaires et pour des classes vertes. Ils durent une ou deux semaines selon les destinations.

☐☐ Les groupes ne dépassent pas 24 enfants de manière à assurer une qualité de travail pour les intervenants et d'attention pour les enfants.

☐☐ Les enfants sont accompagnés d'au moins un animateur et d'un directeur diplômé pour 8 enfants ce qui constitue une équipe d'encadrement rassurante et garantit l'intérêt et la qualité du séjour.

☐ ☐ Les activités sont variées, elles allient découverte et sport à l'apprentissage d'une tâche utile et à la connaissance des problèmes écologiques à travers des jeux et des vidéos.

Pour qui ?

20.4. OBJECTIFS EDUCATIFS

Les thèmes abordés sont : l'alimentation, les énergies renouvelables, la maison écologique, la forêt, la faune marine, les volcans, la ferme, l'astronomie dans le désert....

Les thèmes abordés sont : l'alimentation, les énergies renouvelables, la maison écologique, la forêt, la faune marine, les volcans, la ferme, l'astronomie dans le désert...

20.5. BUTS RECHERCHES :

☐ Eveiller la curiosité de l'enfant auquel les activités s'adressent

☐ Inciter l'enfant à réfléchir, se forger sa propre réflexion, stimuler son sens critique, tout en lui donnant les clés pour comprendre largement les enjeux de notre vie sur terre.

☐ ☐ Donner à l'enfant de la **matière pour être** un petit combattant afin de trouver des solutions d'avenir et de favoriser des démarches de progrès pour la société.

☐ ☐ Présenter et expliquer les règles de vie où que l'on soit et sensibiliser l'enfant à son impact sur l'environnement afin d'acquérir des notions **de civisme, de responsabilité**.

☐ Eveiller la curiosité de l'enfant auquel les activités s'adressent

☐ Inciter l'enfant à réfléchir, se forger sa propre réflexion, stimuler son sens critique, tout en lui donnant les clés pour comprendre largement les enjeux de notre vie sur terre.

☐ ☐ Donner à l'enfant de la matière pour être un petit combattant afin de trouver des solutions d'avenir et de favoriser des démarches de progrès pour la société.

☐ Présenter et expliquer les règles de vie où que l'on soit et sensibiliser l'enfant à son impact sur l'environnement afin d'acquérir des notions de civisme, de responsabilité.

Faire comprendre à l'enfant la notion d'inégalité devant l'environnement des pays riches et des pays pauvres et par là de solidarité entre les sociétés et les peuples.

21. PROJET EDUCATIF

21.1. La nature est un espace privilégié d'apprentissage. Elle relie profondément l'être au monde et lui procure l'enthousiasme et la curiosité nécessaires à son épanouissement.

Vivre auprès de la nature garantit un équilibre fondamental et inspire la compréhension et l'admiration dont elle a tant besoin aujourd'hui.

21.2 L'expérience est le mode d'apprentissage prioritaire, à travers ses nombreux matériels pédagogiques, à travers le groupe, à travers les découvertes et excursions, la nécessité de trouver par soi-même, de prendre des initiatives, d'explorer, d'écouter ses besoins personnels.

21.3. La rencontre constitue une autre source fondamentale d'apprentissage : par la rencontre de la différence, les témoignages vécus, les compétences multiples, les passions et les affections qui se lient entre les enfants et avec les grands-parents (pour les voyages intergénérationnels).

21.4. La connaissance de soi et de son corps, reconnue comme facteur de paix, de bien-être et de responsabilité, offre un large champ d'exploration pour faire grandir la conscience : groupes de paroles, visionnages de films, excursions, jeux.

21.5. La prise en compte des inégalités en utilisant les dons de l'association pour inviter des enfants défavorisés à ces voyages. Refuser ainsi toute pratique discriminatoire d'ordre social, sexiste, raciste ou religieux.

21.6. Responsabilité, et l'importance que le **choix du séjour soit effectué par le jeune** et pas seulement par ses parents ce qui peut présenter un désaccord avec les désirs du participant le mettant en situation de passivité durant le séjour. Permettre à l'enfant une **participation active et consciente à la vie sociale** et éveiller son sens des responsabilités, la vie d'un groupe ainsi que la vie au sein de ce groupe ne s'improvisant pas.

Il doit être établi des règles (négociées ou non) mais acceptées par tous qui vont permettre à chacun de trouver sa place et pouvoir avoir un rôle à jouer. Donner à l'enfant le sens des **valeurs morales et sociales** en lui faisant vivre les notions de liberté, d'amitié, d'égalité, de solidarité et de paix. Le respect d'autrui et de ses différences lui donneront une autre approche que celle de l'exclusion, de l'intolérance



22. Maison de l'environnement

22.1. Projet écologique pratique

Qui est-nous ?

La réalisation de ce nouveau site Internet illustre notre volonté de poursuivre, en partenariat avec l'Education Nationale, des actions de sensibilisation et d'éducation à l'environnement pour les scolaires. Ce site Internet est destiné à proposer aux enseignants et à leurs élèves des animations autour de la découverte des milieux naturels qui les entourent, rendant ainsi les enfants véritablement acteurs de la préservation de l'environnement. Ce répertoire de formations est volontairement interactif pour permettre aux enseignants de composer librement leur projet pédagogique en fonction de la durée des programmes et des thèmes qu'ils souhaitent aborder.

Construisons, dès aujourd'hui et durablement, le monde de demain.

22.2. Animations

Dans le cadre de ses politiques publiques, le conseil général de Meurthe-et-Moselle a engagé depuis 1999 une série d'actions de sensibilisation auprès de différents publics.



Des animations pour le grand public

- **Des journées à thème** sont programmées à la Maison de l'environnement et sur les territoires,
- **Des sorties nature** sur les Espaces Naturels Sensibles sont proposées aux groupes (centres aérés, randonneurs, ...) et aux particuliers pour vous faire découvrir ce patrimoine naturel local, riche et varié.

Des programmes pédagogiques pour les scolaires de la maternelle au collège

- Les journées découvertes à destination des classes de cycles 2 et 3 vont vous permettre de découvrir la création et l'évolution des paysages au fil du temps et de l'action humaine.
- Le projet Ecologie pratique est destiné à toutes les écoles et collèges de Meurthe-et-Moselle qui souhaitent mener une action concrète pour l'environnement dans une perspective de développement durable.
- Les ateliers d'écologie pratique permettront aux classes de cycles 1, 2, 3 et collèges d'aborder globalement un sujet, de l'aspect sécuritaire et réglementaire jusqu'à la valorisation du projet.
- Les projets Espaces Naturels Sensibles (ENS) permettent aux élèves de participer aux inventaires, de découvrir le fonctionnement d'un écosystème et de réfléchir sur sa gestion à travers différents thèmes (amphibiens, insectes, reptiles et fossiles). Ils s'inscrivent dans la politique Espaces Naturels Sensibles du département.



22.3. Espace documentaire

Le centre de documentation de la Maison Départementale de l'Environnement vous propose de nombreux ouvrages traitant de la nature et de l'environnement. Vous y trouverez différents types de documents abordant des thèmes variés tels que l'écologie, la faune, la flore, les sciences de la Terre, la pédagogie de l'environnement, le jardinage biologique, les énergies renouvelables, l'éco-habitat, le patrimoine lorrain, ...



22.4. Paysages, faune et flore

Dans cette rubrique, la Maison Départementale de l'Environnement met à votre disposition de nombreuses **fiches espèces** qui vous permettront de mieux connaître la faune et la flore qui peuplent notre département.



22.5. Projet Ecologie Pratique

Ce projet est destiné à toutes les écoles et collèges qui souhaitent mener une action concrète pour l'environnement dans une perspective de développement durable. Ce projet s'appuie sur les expériences acquises, sur les espaces aménagés et les outils pédagogiques créés à la Maison Départementale de l'Environnement.

L'écologie pratique à l'école

Concerne les projets menés par les enfants dans l'enceinte de l'établissement : gestion des ressources

naturelles (énergie, eau,...), création d'un compost, création d'un verger, conception et création d'une mare pédagogique, fleurissement écologique d'une plate-bande, jardin pour les insectes, écocitoyenneté et développement durable...

L'écologie pratique en dehors de l'école

Les participants peuvent réhabiliter ou créer un verger communal, créer un sentier écologique, créer un jardin aux insectes sur un espace communal, ...

Les enfants peuvent accompagner les communes en cours de remembrement en participant à une réflexion et à des travaux écologiques : création de mares, replantation de haies, ... Les projets sélectionnés pourront bénéficier d'un **soutien technique** de la Maison de l'Environnement pour leur réalisation.

Déroulement du projet écologie pratique :

Les projets peuvent être retenus toute l'année

1 S'inscrire en ligne sur le site Internet de la Maison Départementale de l'Environnement ou remplir un bulletin d'inscription (en page 25 sur le guide des animations "nature") et nous le faire parvenir.

2 Nous sélectionnons les projets les plus pertinents en matière d'écologie et de développement durable.

3 Les projets sélectionnés auront la possibilité de disposer d'un diagnostic téléphonique ou sur site.

4 Nous assurons un soutien technique dans la réalisation des projets (conseils techniques et pédagogiques, mise à disposition de kits thématiques, participation à des journées découvertes ou programmes ENS, mise à disposition du centre de ressources, ...).

5 Au fur et à mesure des réalisations, chaque école pourra valoriser son travail et échanger avec d'autres classes grâce au site Internet de la Maison de l'Environnement. N'hésitez pas à vous appuyer sur les programmes Espaces Naturels Sensibles et les journées découvertes si vos projets le nécessitent. A l'issue de l'année scolaire, chaque projet sera représenté lors d'une journée de rassemblement organisée par le conseil général de Meurthe-et-Moselle pour échanger sur les différents projets menés au cours de l'année.

23. Journées découvertes et ateliers d'écologie pratique

Choisir une journée découverte

23.1. Projets espace naturel sensible

Les objectifs des programmes pédagogiques destinés aux scolaires sont de favoriser :

- Une démarche de proximité : en faisant travailler les élèves sur des espaces naturels proches de l'école ;
- Une démarche citoyenne et de développement durable : en invitant les élèves à participer à l'élaboration, au suivi des inventaires (actuellement amphibiens, insectes, reptiles et fossiles) et à la gestion du site ;
- Une volonté d'échanges : en permettant l'échange entre les classes travaillant sur les ENS du département par l'intermédiaire du site Internet de la Maison Départementale de l'Environnement.



Pour les classes de cycles et Les classes peuvent s'inscrire ponctuellement pour participer à une sortie découverte ENS. Des documents seront proposés pour préparer au mieux cette sortie.

Pour les classes de cycle Les classes peuvent s'inscrire :

- Sur un projet dit "long" avec 4 interventions sur l'année.
- participer à une sortie découverte ENS.
- participer à une présentation ENS en classe.

Des documents seront proposés pour préparer au mieux cette sortie.

Pour les classes de collège Les classes peuvent participer à des sorties découverte d'un Espace Naturel Sensible adaptées selon les niveaux. Des documents seront proposés pour préparer au mieux cette sortie.

23.2. Mission et activités

Dans le cadre de la politique de l'environnement du Conseil général, la Maison de l'environnement a pour vocation d'accompagner et d'organiser des actions d'information du grand public, d'éducation des scolaires, de formation des élus et des techniciens.

Les grands objectifs de la Maison de l'environnement sont les suivants :

- former les acteurs de l'aménagement du territoire et de l'éducation à l'environnement,
- proposer des outils pédagogiques pour comprendre notre environnement,
- contribuer à l'observation de l'environnement,
- développer l'efficacité des actions menées à destination de tous les publics.

23.3. Echanges pour l'environnement

Aller visiter, découvrir, piocher des idées pour l'environnement dans :

- les pages des classes du département œuvrant pour la protection de leur environnement à l'école, au collège...
- les pages des classes du département découvrant la biodiversité des ENS du département,
- les forums de discussions sur l'environnement et le développement durable,
- le pense bête écologique de la Maison de l'environnement,
- les vidéos du mois,
- les fiches de présentation de la faune et de la flore Meurthe et mosellanes,
- les fiches pour agir au quotidien



23.4. UN PROJET ECO CITOYEN

Il ne se passe pas un jour sans que les médias n'évoquent le développement durable, le changement climatique, les pollutions, les crises sanitaires, les délocalisations et la pauvreté. Le rôle d'une ville est incontournable, car elle est au cœur de notre quotidien, quotidien qui ne peut plus ignorer les changements qui s'annoncent. De la petite enfance en passant par l'école, la vie de quartier, les déplacements, la vie associative, la culture, le sport, l'emploi et la fin de vie, la ville participe à la vie des familles et des individus.

23.5. Education à la Citoyenneté et Environnement

L'écocitoyenneté n'est pas au programme : est-ce de l'éducation civique ? Un enseignement scientifique ? La réalité se laisse difficilement enfermer dans les cases étanches de nos programmes disciplinaires...Il faut à la fois veiller ne pas faire n'importe quoi, sous prétexte que ça intéresse les rêves et aussi ne pas s'interdire certains approfondissements au motif qu'ils ne figurent pas au programme : le chemin est parfois étroit entre ces deux écueils.

Et on agit !

Le travail de sensibilisation trouve logiquement son débouché dans des propositions d'actions. Là comme ailleurs, l'action va motiver la recherche d'informations par les élèves et celle-ci va à son tour enrichir la palette d'actions possibles et le choix est vaste. Très vite d'ailleurs, les élèves vont s'apercevoir de la nécessité de dépasser le niveau de l'action individuelle :

24. LE LYCEE DE SCIENCES DE LA NATURE

24.1. Projets Eco- Ecole

Eco – Ecole représente une forme d'éducation pour un développement de durée. Eco – Ecole offre une façon bien définie, contrôlable d'aborder les problèmes de l'environnement dans le cadre du programme scolaire et, en même temps, d'identifier des solutions en cadre de l'école – même Ce processus aide les élèves à reconnaître l'importance des problèmes de l'environnement et de s'impliquer pour donner des solutions.

- Les bénéfices multiples qui sont acquis par la collaboration de notre lycée à ce programme sont :
- Le programme représente un moyen idéal d'accomplir l'éducation écologiste ;
- L'implication active et consciente des élèves dans l'identification des problèmes locaux de l'environnement et dans le processus de prendre des décisions ;
- L'opportunité de développement de l'esprit civique des élèves et de leur capacité de prendre des décisions ;
- Une alternative écologique pour le loisir
- L'information, l'implication et le support de la communauté locale concernant les problèmes de l'environnement ;
- Le développement de la créativité des élèves ;
- L'éducation de la mentalité concernant l'environnement ;
- L'accroissement de la qualité de l'environnement ;
- Le développement de l'esprit esthétique.

24.2. L'Animateur nature /culture / environnement

Finalité

Contribue à la préservation, et à la valorisation du territoire dans la diversité de ses composantes, par la sensibilisation et la découverte de ses milieux naturels et de son patrimoine.

Définition

Emploi centré sur l'animation pédagogique en vue de faire connaître le territoire dans la diversité de ses composantes, ses milieux naturels, ses patrimoines en direction : des visiteurs du parc, des groupes d'adultes, des centres aérés et des groupes scolaires.

Autonomie et responsabilité

Sous la responsabilité du directeur ou du responsable du service animation ou d'un directeur de site, ou d'un chargé de mission. Dispose d'une grande autonomie dans la mise en œuvre de ses activités

Activités

*** Conçoit et met en place des projets de découverte et de sensibilisation** au territoire et à l'environnement en direction des enfants et des adultes :

- définition des thèmes en collaboration avec des enseignants, des associations, des collectivités locales, et des autres chargés de missions du Parc
- conception pédagogique, élaboration de supports en collaboration avec les associations du territoire et les collectivités
- évaluation de l'action conduite

*** Anime des journées à thème**

*** Organise des séjours sur site :**

- conception des animations
- devis
- planification
- encadrement des groupes : classes de découverte, animations sportives, chantiers de jeunes, échanges inter parcs....

*** Conçoit et anime des formations à destination de formateurs, éducateurs, enseignants.** Evalue les actions de formation menées.

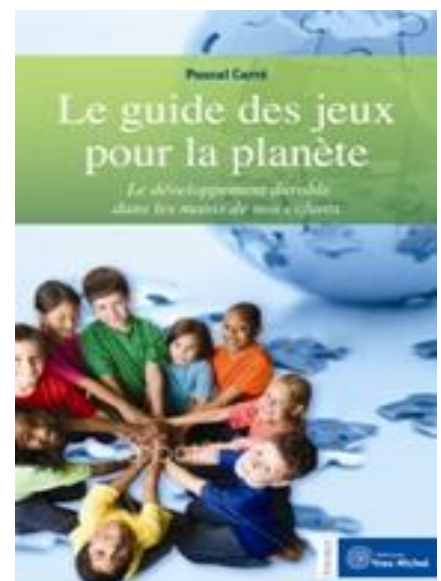
*** Veille à l'entretien et au bon fonctionnement** du site dans un objectif de sécurité des activités exercées, et de protection des sites.

*** Assure la communication de son projet et des ses animations** en liaison avec le chargé de communication.

Compétences requises

Connaissances

- Connaissance du fonctionnement du Parc et de ses grandes orientations
- Connaissance de l'environnement et du parc
- Connaissance des activités sportives
- Connaissance de l'histoire et de la culture locale
- Connaissances spécifiques : biologie, naturalisme, arboriculture, faune et flore
- Pédagogie de l'enfant
- Règles de sécurité pour l'accueil de groupes
- Connaissance des institutions " Education Nationale " et " Jeunesse et Sports "
- Connaissance du programme Education Nationale



Qualités et aptitudes

- Sens du contact et de la négociation : sens relationnel avec les partenaires, enseignants, acteurs locaux, disponibilité
- Adaptation au public, écoute des besoins
- Imagination et créativité
- Organisation, rigueur, travail en équipe
- Capacités sportives, goût pour le sport

Que fait-il ?

L'animateur nature travaille à la sensibilisation, à l'interprétation des milieux, à l'éducation du public à la nature et à l'environnement. Il participe à l'éveil d'une « conscience écologique et environnementale » du public. Il s'adresse à des publics d'âges, de culture, de milieux divers et dans des circonstances variées (classe verte, ballade d'une heure sur un sentier de découverte,...).

Missions

L'animateur environnement conçoit et met en œuvre des activités et des animations pédagogiques, basées sur des thèmes liés à la connaissance de l'environnement au sens très large du terme, et à destination de différents publics.

Compétences et qualités

C'est un métier qui demande :

- De grandes qualités de pédagogue
- Des connaissances liées au milieu et au champ dans lequel il exerce
- Des capacités solides de communication et d'animation (conception d'outils pédagogiques et d'animation)
- Une forte créativité
- Une forte capacité d'adaptation
- Une grande disponibilité (en particulier par exemple pendant les saisons touristiques)

25. Guide des Jeux pour la Planète

Le Guide des Jeux pour la Planète a pour objectif de vous guider dans la grande variété de jeux pour la planète, expliquant les critères de choix et en commentant une sélection de jeux. Il est maintenant avéré que la planète est en danger et que les activités humaines en sont les principales responsables : le réchauffement climatique, la raréfaction des ressources en eau potable, la pollution localisée des sols... sont autant de fléaux qui remettent en cause nos modes de vie.

Utiliser le jeu pour sensibiliser et informer les enfants à la protection de notre planète paraît donc indispensable. L'objectif de ce guide est de démontrer la grande variété des jeux pour la planète. Cette sélection de jeux est complétée par une sélection de livres, magazines et bandes dessinées pour les enfants afin de découvrir ce sujet autrement ou de l'approfondir.

► Variété concernant les thèmes, car la protection de l'environnement, et les jeux traitant ce sujet, touche aussi bien la pollution, les transports, l'eau, la biodiversité, les déchets, l'énergie...

25.1. Pourquoi un guide des Jeux pour la Planète ?

Il est maintenant avéré que la planète est en danger et que les activités humaines en sont les principales responsables :

Le réchauffement climatique, la raréfaction des ressources en eau potable, la pollution localisée des sols... sont autant de fléaux qui remettent en cause nos modes de vie. Les enfants supporteront cette planète malade et découvriront les conséquences réelles de nos choix et gestes passés et présents. Utiliser le jeu pour sensibiliser et informer les enfants à la protection de notre planète paraît donc indispensable.

25.2. Thèmes

25.2.1. Climat et énergie

25.2.2. Déchets

25.2.3. Eau

25.2.4. Jardinage

25.2.5. Nature Gestes éco citoyens

25.2.6. Développement durable

CHAPITRE : XXIV

LES ACTIVITES D'ANIMATION DE L'ENGAGEMENT LIBRE D'ACTIONS VOLONTAIRES

1. Le volontariat, c'est quoi ? Définition - Questions – Commentaires

1.1. Définition du volontariat et commentaires : qui est volontaire et qui ne l'est pas

On appelle volontariat l'engagement libre et gratuit de personnes qui agissent, pour d'autres ou pour l'intérêt collectif, dans le cadre d'une structure qui déborde de la simple entraide familiale ou amicale. Cette définition est communément admise. Cependant elle appelle divers commentaires ou questions.

>>> Et que devient le bénévolat ?

Il est vrai que la définition actuelle ne reprend plus le terme de bénévolat. Pourtant cette dernière est très proche. Peut-être parce qu'elle fait référence à des formes de volontariats plus anciennes ?

>>> Suis-je volontaire ?

- Lorsque je fais du sport est-ce que je suis volontaire ? Ou de la musique, ou du théâtre ? D'accord, lorsque vous faites du sport, ou du théâtre ou de la musique, vous le faites de manière volontaire et gratuite. Vous vous donnez à fond et vous êtes même peut-être excellent. Mais cela reste avant tout un plaisir personnel. Dès lors, cela ne fait pas de vous ce que l'on appelle un volontaire. Vous faites cela de façon amateur ou en amateur.
- Si je gère un club de sport suis-je un volontaire ? En effet, si vous entrez dans les structures d'organisation du club sportif, de la troupe de théâtre, ou de l'école de musique de votre quartier, par exemple, à ce moment là, agissant pour autrui, vous devenez volontaire. Et cela que vous vous occupiez de la gestion du matériel, de la financière, ou de tout autre chose encore.
- Lorsque je m'occupe de ma grand-mère qui est malade ou de mon enfant handicapé suis-je volontaire ? Là également, on ne peut parler de volontariat lorsqu'il s'agit de venir en aide à un membre de sa famille.
- Avec les voisins du quartier nous aidons une enfant handicapée. Dans, ce cas, vous organisant avec votre voisinage pour venir en aide à une voisine, même de manière très informelle, vous entrez dans la catégorie du volontaire. L'assistance, le soutien que vous apportez à cet enfant et à sa famille n'est pas de la même nature que celle que vous apportez à un membre de votre famille.

1 Je donne gratuitement de mon temps pour défendre une cause, pour donner un coup de pouce à une association. Suis-je bénévole ou volontaire ?

2 Quelles sont les organisations dans lesquelles l'engagement volontaire est reconnu par la loi ?

3 Vous êtes volontaire dans une organisation. Est-ce que votre responsabilité civile est engagée si vous causez des dommages à des tiers ?

4 Vous êtes volontaire dans une association et cela vous occasionne des frais ? Serez-vous remboursé

5 En tant que volontaire, suis-je automatiquement couvert pour tout accident qui pourrait survenir dans le cadre de mon activité bénévole ?

6 Je suis chômeur indemnisé ou pré pensionné. Puis-je exercer une activité de volontaire sans subir de conséquences sur mes allocations ?

7 Nous avons déjà parlé précédemment des chômeurs, pré pensionnés et pensionnés qui désirent s'engager dans l'action volontaire. Mais qu'en est-il pour les autres bénéficiaires d'allocations sociales ?

8 Une organisation vous propose de participer à une activité en tant que volontaire. Mais que savez-vous de cette organisation, et de vos droits et obligations ?

9 "Je ne suis pas sous contrat de travail, mais le droit du travail s'applique-t-il lorsque je preste des actions de volontariat ?

10 La loi dit que le volontariat est un engagement libre. Dès lors, si je m'engage quand je le souhaite, puis-je aussi m'arrêter quand je le décide ?

1.2. Les objectifs communs pour les activités volontaires

L'objectif global de la proposition est de développer, faciliter, promouvoir et reconnaître les activités volontaires à tous les niveaux. Sur la base des réponses données par les États membres au questionnaire concernant les activités volontaires sur leur territoire, la Commission a proposé quatre objectifs communs:

- Développer des activités volontaires pour les jeunes dans le but de renforcer la transparence des possibilités existantes, d'en élargir le champ d'application et d'en améliorer la qualité ;
- Faciliter l'engagement volontaire des jeunes en éliminant les obstacles existants ;
- Promouvoir des activités volontaires en vue de renforcer la solidarité et l'engagement des jeunes en tant que citoyens ;
- Garantir la reconnaissance des activités volontaires des jeunes et, par là même, la reconnaissance de leurs compétences personnelles et leur engagement en faveur de la société.
- Afin de permettre une bonne transposition de ces objectifs, la Commission suggère des lignes d'action pour chaque objectif. Ces lignes d'action couvrent, entre autre, les aspects suivants:
- Renforcer les organisations de volontariat, un échange d'information plus intensif et l'extension du programme service volontaire.
- Simplifier les contraintes de nature juridique, administrative, fiscale et sociale, entre autre par l'échange d'informations et de bonnes pratiques ;
- Encourager la participation des jeunes en diffusant des informations à tous les niveaux appropriés (local, régional, national,), en encourageant une coopération renforcée entre les différents acteurs (jeunes, organisations de jeunes et de volontaires, pouvoirs publics, secteur privé, etc.) et en remédiant à l'exclusion de certaines catégories de jeunes ;
- Garantir la reconnaissance des activités volontaires par le biais de certificats, de récompenses, de prix, ainsi qu'en transposant les concepts de la Journée du volontariat et la Semaine de la jeunesse au niveau national, et en renforçant des projets.

1.3. Actions de volontariat

Le volontaire est quelqu'un qui s'engage, pour une durée déterminée et à titre exclusif, à se consacrer de façon désintéressée à un projet d'intérêt général.

Les projets d'accueil de volontaires n'ont pas pour vocation de se substituer à l'emploi, ils correspondent :

- pour le volontaire à l'expression d'une citoyenneté active et responsable,
- pour l'organisme à un réel accompagnement pédagogique conjuguant l'enrichissement de son projet avec le développement personnel du volontaire, Il y a différents types de volontariat en fonction des secteurs géographiques et / ou domaines d'intervention :

Le volontariat dans des organisations et collectivités locales

- Volontariat civil à l'aide technique
- Volontariat associatif
- Volontariat civil de cohésion sociale et de solidarité
- Contrat d'accompagnement à l'emploi (contrat d'emploi éligible au titre du Service Civil Volontaire)

Le volontariat d'insertion ou de prévention civile

- Cadets de la république
- Défense deuxième chance
- Volontariat civil de prévention, de sécurité et de défenses civiles
- Jeunes sapeurs pompiers

Le volontariat à l'international

- Volontariat de solidarité internationale
- Volontariat international en entreprise
- Volontariat international en administration
- Service volontaire européen

1.4. L'engagement des jeunes dans le volontariat

Le volontariat est une expérience formatrice au cours de laquelle une personne offre son temps, son travail, son énergie au bénéfice d'un projet d'intérêt général (humanitaire, solidarité, environnement, animation,...). L'organisation d'accueil (association, collectivité, ...) assure le terrain d'apprentissage, d'expérimentation et de construction personnelle. Il existe différents types de volontariat dont :

Le volontariat de formation et d'insertion ou le volontariat de prévention, de sécurité et de défense civile

- les cadets de la République
- défense 2ème chance
- le volontariat de prévention, de sécurité et de défense civile (sapeurs-pompiers)

Le volontariat civil

- le volontariat civil à l'aide technique
- le volontariat associatif
- le volontariat civil de cohésion sociale et de solidarité
- le contrat d'accompagnement à l'emploi

Le service civil volontaire

2. Le volontariat : quel impact pour les territoires ?

2.1. Introduction

Lors de cette table ronde, l'objectif est de réfléchir en quoi le volontariat mené avec des jeunes des quartiers contribue à changer le quartier et la société. Quel est l'apport des volontaires en termes d'impact sur les comportements, les dynamiques, les mentalités, l'amélioration concrète de la vie du quartier... ? Quel apport peut avoir des volontaires des quartiers et des volontaires hors quartiers sur un territoire ? Comment travailler en amont et en aval pour favoriser la prise de conscience de l'impact des volontaires ?

2.2. Effets positifs du volontariat

- Implication des jeunes dans la vie associative.
- Initiation à la vie associative, ses enjeux, ses perspectives.
- Participation plus importante des jeunes à l'action de structures telles que le CNJ.
- Mise en place de réseaux, tissage de liens par le biais des actions des volontaires.

2.3. Intérêt du volontariat

- Le volontariat constitue un apprentissage social, culturel, personnel et technique pour tous les jeunes qui s'engagent.
- C'est un temps de réflexion et l'ouverture de multiples horizons. C'est également un moyen de mettre en place des supports pédagogiques intéressants. Enfin et surtout, le service volontaire permet un apprentissage de la maturité.

2.4. A quoi sert le volontariat?

- Les volontaires reflètent la diversité de la société y participent des gens de tout âge, des femmes et des hommes, des employés et des sans-emploi, des gens d'origines ethniques et religieuses diverses et des citoyens de tous les pays
- Les volontaires participent à une gamme variée d'activités, comme par exemple l'enseignement, la fourniture de prestations, l'entraide ou "l'auto-assistance", le contentieux juridique, la gestion, les campagnes, les actions pour la société et pour la sauvegarde de l'environnement. Le volontariat est un moyen pour les gens de toutes sortes et de toutes capacités de contribuer au développement positif de notre société
- Le volontariat fournit un moyen d'inclusion sociale et d'intégration. Il contribue à construire la cohésion sociale en forgeant des liens de confiance et de solidarité et, ainsi, à créer un capital social. C'est une source très puissante de réconciliation et de reconstruction dans les sociétés divisées
- Le volontariat joue un rôle majeur dans la recherche de solutions aux problèmes sociaux. Les volontaires et leurs associations sont souvent les premiers à développer des actions innovantes pour déceler, exprimer et répondre aux besoins qui surviennent dans nos sociétés. Les volontaires contribuent à améliorer la quantité et la qualité des services et à développer de façon créative de nouvelles prestations
- Le volontariat a également un rôle économique important. Le secteur bénévole contribue pour environ 5% des PIB de nos pays et de nombreuses organisations du secteur bénévole comptent fortement sur le travail des volontaires pour accomplir leurs activités
- Le volontariat contribue à la création de partenariats innovants entre les entreprises, les municipalités et les associations. De tels partenariats, ajoutés au caractère novateur de nombreuses activités du volontariat, peuvent mener à la création de nouveaux emplois
- Le volontariat est aussi un lieu d'apprentissage, de manière formelle et informelle, et représente ainsi un outil primordial dans l'éducation permanente. A travers le volontariat, une

personne accroît ses connaissances et sa compétence tout en élargissant son réseau social, ce qui peut lui permettre d'améliorer son emploi ou d'en retrouver un, ainsi que de s'enrichir aux niveaux personnel et social.

3. LE VOLONTARIAT QU'EST CE QUE C'EST ?

3.1. Le volontariat est aujourd'hui un concept

Le volontariat est aujourd'hui un concept en pleine évolution et qui intéresse de plus en plus d'individus. Que se soient des jeunes, des personnes plus âgées, des spécialistes ou des étudiants, tous partagent le souhait de donner un peu de leur temps et de leur expérience, pour une cause qu'ils défendent. Le volontariat est un acte d'échange mutuel entre une personne ou un groupe qui offre son temps, son travail, son énergie au bénéfice d'un projet d'intérêt général et une collectivité d'accueil qui offre au(x) volontaire(s) un terrain d'apprentissage, d'expérimentation et de construction personnelle (et collective).

3.2. Le volontariat suppose un engagement :

- réciproque et formalisé
- limité dans sa durée et permanent pendant cette durée
- librement choisi tant par le volontaire que par la collectivité d'accueil
- désintéressé dans une action collective et organisée au sein d'un organisme sans but lucratif aux valeurs duquel le volontaire adhère librement au service de la collectivité

3.3. Etre volontaire c'est :

Travailler bénévolement au service de la collectivité : Il s'agit de donner de son temps libre pour participer à un projet d'intérêt collectif ou aider des personnes en difficultés.

Vivre en groupe : Participer à un chantier implique de vivre en communauté et de participer à la vie du groupe au quotidien.

Rencontrer des jeunes venus d'autres horizons : La plupart des chantiers regroupent des jeunes venant de nombreux pays et parlant différentes langues étrangères.

S'intégrer dans le milieu local : prendre des initiatives pour rencontrer les habitants locaux et partager leur quotidien. La présence des volontaires doit être enrichissante pour la communauté qui les accueille. Adapter son comportement et modifier ses habitudes en fonction de l'environnement dans lequel on se retrouve, respecter les règles de vie locales (coutumes, religions, comportements).

S'accommoder de conditions de vie très simples : Les conditions d'accueil (hébergement, nourriture notamment) sont toujours très simples, parfois rudimentaires dans certains pays. Il faut donc être capable de renoncer temporairement au confort auquel on est habitué.

Témoigner : Les volontaires ont aussi pour devoir, à leur retour, d'agir comme « multiplicateur » en partageant leurs expériences et l'ouverture qu'elle leur a donné sur les cultures et les pays découverts.

3.4. LES DIFFERENTES FORMES DE VOLONTARIAT

Il existe différents types de volontariat selon la durée, les activités, les critères de sélection, ou autres paramètres. Voici quelques repères.

Le volontariat international à court, moyen et long terme pour les "non spécialistes"

Le volontariat est avant tout une expérience enrichissante de la solidarité, que ce soit au sein de sa propre ville, de son propre pays ou à l'étranger. D'un point de vue personnel, cet engagement permet au volontaire d'aller à la rencontre d'autrui, de découvrir et d'apprécier des populations, des coutumes et des traditions différentes des siennes.

C'est aussi pour le volontaire l'occasion d'apprendre à travailler en équipe et à partager la vie quotidienne, des projets de développement local ainsi que les joies et les préoccupations des populations locales. D'un point de vue professionnel, le volontaire peut, dans de nombreux cas, travailler dans son domaine de compétences, mais il peut aussi être appelé à travailler dans un contexte différent, ce qui rend l'expérience d'autant plus enrichissante.

4. Le volontariat associatif

4.1. QU'est-ce que le volontariat associatif

Le volontariat a pour vocation de devenir le troisième pilier des ressources humaines des associations parallèlement au bénévolat et à l'emploi associatif salarié ; il comble ainsi un manque réel en permettant à un jeune de s'investir pleinement pour une durée déterminée dans un projet d'intérêt général et il constitue également un levier indispensable pour le développement du mouvement associatif dans son ensemble.

4.2. La durée :

Le contrat de volontariat est conclu pour une durée maximale de deux ans. La durée cumulée des missions accomplies par un volontaire pour le compte d'une ou plusieurs associations ou fondation ne peut excéder trois ans.

4.3. La mission :

Le volontaire peut exercer toute mission d'intérêt éducatif, scientifique, social, humanitaire, sportif, familial, culturel ou concourant à la mise en valeur du patrimoine artistique, à la défense de l'environnement naturel ou à la diffusion de la culture, de la langue et des connaissances scientifiques. La mission peut être accomplie sur le territoire national.

4.4. Les avantages du volontariat associatif

Tu as entre 18 et 25 ans et tu veux t'engager dans un projet d'intérêt général ? Voici ce que le volontariat associatif en service civil peut t'apporter : Le volontariat associatif, c'est un vrai contrat : il te donne droit à une indemnité, et des avantages en nature (tickets restos, éventuellement des frais de transport, si ton association le prend en compte), à une couverture sociale et à deux jours de congés par mois. La spécificité du Service civil c'est que tu bénéficies (...)

4.5. Pourquoi prendre des volontaires ?

Grâce à l'appui du service civil, le volontariat associatif peut aider les associations à développer de nouveaux projets. En effet, le service civil permet aux jeunes entre 18 et 25 ans de s'engager dans une association avec un contrat, une indemnité et un tutorat. L'engagement associatif pourra enfin connaître un véritable essor sans se séparer de ses bénévoles ni de ses salariés ! Le statut de volontaire remplit un vide : entre le bénévole qui donne de son temps sans (...)

4.6. Collectivités locales

Il existe un volontariat associatif en service civil adapté aux collectivités locales et aux établissements publics : le volontariat civil de cohésion sociale et de solidarité (VCCSS). Il permet aux collectivités :

- ▶ D'accueillir des jeunes désirant s'engager pour une mission d'intérêt général
- ▶ De bénéficier ainsi de ressources humaines à plein temps
 - ▶ D'avoir la possibilité d'être subventionnées par l'Etat dans ce cadre

4.7. Les missions de volontariat

▶ Pour être agréée, une mission doit être d'intérêt général, c'est-à-dire qu'elle doit avoir un caractère philanthropique, éducatif, scientifique, social, humanitaire, sportif, familial, culturel ou concourant à la mise en valeur du patrimoine artistique, à la défense de l'environnement naturel ou à la diffusion de la culture, de la langue et des connaissances scientifiques françaises.

La mission peut être accomplie sur le territoire national, partout dans l'Union (...)

4.8. Les conditions du volontariat associatif

Si vous êtes une association ou une fondation reconnue d'utilité publique ou et que vous souhaitez recruter un ou des volontaires vous devez être agréée.

Agréé pour quoi ?

Associations et fondations : vous pouvez prendre des volontaires associatifs.

Collectivités locales : vous êtes concernées par le volontariat de cohésion sociale et de solidarité.

Les conditions de l'agrément pour le volontariat associatif

4.9. Activités

Les activités des volontaires intégralement financées couvrent un large éventail de secteurs et de zones géographiques. Dans l'ensemble, un financement intégral est déterminé par des facteurs-clé tels que: Demande exprimée par l'organisation hôte dans les termes de référence; Préférence du donateur pour des activités de soutien dans certain pays et/ou dans certains domaines; Contribution du donateur destinée à des volontaires de son pays seulement (il existe cependant des exceptions pour des financements d'autres ressortissants, y compris des volontaires nationaux sur une base limitée); Des restrictions de sécurité ou de langue, etc.

4.10. Promotion de la citoyenneté

Détails de la mission

Le rôle du volontaire sera de participer à la mise en œuvre de séminaires, débats et formations sur le

thème de la citoyenneté.

-Durée de la mission

12 mois

-Lieu d'exercice de la mission

5. Sensibilisation à l'écologie

Missions : sensibiliser le public à la nature, à l'environnement, à l'interprétation des milieux. Ces activités se pratiquent sur le terrain et touchent des publics d'âges, de cultures et de milieux variés.

Profil : Avoir des connaissances pratiques en écologie. → Connaissance de l'outil informatique. Sensibilisation à l'écologie à travers l'opération Défi pour la Terre.



5.1. Animation en milieu hospitalier



Service des urgences pédiatriques

L'association souhaite mettre en place une action d'animation aux urgences pédiatriques. Elles recherchent 4 animateurs en service civil ayant de l'expérience et souhaitant effectuer une mission d'intérêt général en milieu hospitalier. Les volontaires devront suivre, au préalable, une formation de 8 jours mise en place par l'Hôpital.

Conditions de la mission

avoir entre 18 et 25 ans

5.2. Eco volontariat

L'éco volontariat est ainsi une sorte de voyage écologique, responsable et solidaire où les volontaires participent à des chantiers ou programmes pour l'**environnement**, encadrés par des professionnels, en même temps qu'ils profitent de la nature environnante (ex: paysage sauvage, observations d'animaux...)

Les chantiers d'éco volontariat offre une expérience particulière. Ils permettent de :

- contribuer directement à la protection des espèces et de leur environnement ;
- comprendre comment s'effectue la recherche sur les animaux sauvages et la façon dont ils sont protégés ;
- connaître les dernières découvertes des chercheurs qui les encadrent sur le milieu ou les espèces observées ;
- explorer des milieux sauvages, hors des sentiers battus du tourisme de masse ;
- rencontrer et vivre avec les populations locales.

5.3. Mobilité internationale des jeunes

- Les chantiers internationaux de jeunes
- Les rencontres de jeunes
- Le service volontaire européen (SVE)
- Le volontariat à l'international
- La solidarité internationale
- Les projets individuels et de petits groupes
- La formation des encadrant

6. Le volontariat dans les quartiers

L'engagement solidaire des jeunes

Devenir volontaire : une opportunité à construire

6.1. Introduction

Le volontariat est l'un des champs possible pour les jeunes autour de l'entraide et de la solidarité. C'est une occasion d'ouverture et de rencontre.

6.2. Le projet

Le Projet Plein Vent vise à organiser des "camps" en pleine nature, autour du jeu, auxquels participent des jeunes des quartiers et des jeunes hors quartier.

L'encadrement est assuré à la fois par des animateurs des quartiers et par des Scouts. Des formations mixtes sont mises en place pour préparer ces camps.

6.3. Objectifs

- Créer un lieu de mixité sociale et géographique, même dans l'encadrement
- Apprendre à vivre avec les autres et en équipe (les jeunes élaborent eux-mêmes les "règles négociables" de la vie du groupe)
- Rendre les jeunes acteurs de leurs vacances
- Rendre les adultes, qui assurent l'encadrement, volontaires sur des actions de solidarité

6.4. Les Volontaires de Quartier

Le volontariat, notamment au niveau local, favorise la réalisation des buts et objectifs fixés par toutes initiatives de développement économique et social durable et contribue efficacement à la lutte contre la pauvreté. Le volontariat profite à la fois à l'ensemble de la société et à la personne qui se porte volontaire.

Il permet aux gens de faire la part des choses, d'agir, et contribue à développer la solidarité. Il encourage la participation et l'appropriation, crée des liens de réciprocité et renforce le sentiment de responsabilité envers la collectivité. Il est aussi une source d'épanouissement pour le volontaire lui-même.¹

Pour se faire, les objectifs spécifiques du projet sont les suivants :

1. Faciliter des mécanismes de coordination des actions de prévention à travers un processus participatif de renforcement de la cohésion sociale,
2. Etablir des centres de rencontre dans les quartiers défavorisés sélectionnés,
3. Mobiliser les groupes de base et mettre en œuvre des activités pilotes destinés aux groupes à risque en mettant en valeur des activités de prévention sociale
4. Renforcer la capacité des autorités locales et des ONG dans la prévention de la criminalité et de la violence.

7. Action en faveur des quartiers défavorisés

Service civile volontaire

7.1. L'Objectif du Service Civil Volontaire

Le Service Civil Volontaire n'est pas une nouvelle forme de volontariat, mais un socle commun aux différentes formes de volontariats existants ; Il a pour but d'accroître l'efficacité des différents volontariats en leur offrant une plus grande cohérence et de promouvoir et reconnaître l'engagement des jeunes. La mission peut s'effectuer dans une multitude de domaines tels que : la prévention et la

lutte contre les exclusions, l'aide et l'accompagnement des personnes âgées, handicapées ou de santé fragile, l'information en matière de santé publique, la prévention, les actions en faveur de l'insertion sociale et de l'intégration des populations immigrées, les actions de prévention et de réinsertion sociale des délinquants, les actions dans les domaines de la jeunesse, de l'éducation populaire, des sports et des loisirs, des actions humanitaires, la mise en valeur et la protection de l'environnement, du domaine agricole et forestier, la protection et la promotion du patrimoine national...

7.2. Qu'est-ce que le Volontariat associatif ?

Le volontariat associatif permet à toute personne ayant 16 ans et plus, de s'investir dans une mission d'intérêt général pour une durée de 6 mois à 2 ans. Ceci ne concerne cependant pas les salariés, les bénéficiaires d'allocations chômage ou du revenu minimum d'insertion, ni les retraités. Ce nouveau statut n'a pas vocation à remplacer le bénévolat ni se substituer au salariat mais doit être considéré comme un pilier pour le développement associatif.

7.3. Quels sont les droits sociaux du volontaire ?

Le volontaire est affilié obligatoirement aux assurances sociales du régime général. Une cotisation forfaitaire versée par l'association ou la fondation reconnue d'utilité publique assure au volontaire une couverture des risques maladie et accidents du travail et maladies professionnelles. La couverture du risque vieillesse est assurée moyennant le versement, par l'association ou la fondation reconnue d'utilité publique, d'une cotisation minimale fixée par décret.

Pour les volontaires titulaires de contrats de volontariat conclus pour une durée minimale continue de trois mois, le fonds de solidarité vieillesse prend à sa charge le versement des cotisations complémentaires nécessaires pour valider auprès du régime général un nombre de trimestres égal à la durée du contrat de volontariat.

8. Volontariat associatif et engagement éducatif

8.1. Projet de loi relatif au volontariat associatif et à l'engagement éducatif.

Les associations sont le moyen privilégié d'exprimer la volonté d'engagement de nos concitoyens au service d'une cause d'intérêt général, au travers de la construction d'un projet commun. L'existence de plus d'un million d'associations en activité dans notre pays témoigne de la vitalité de ce secteur. L'engagement bénévole est au cœur de la vie associative, il est indispensable à la création et à l'organisation des associations, mais aussi à la réalisation collective de nombreux projets en toute liberté. Il faut en effet constater que le dispositif légal aujourd'hui en vigueur ne permet pas de répondre à toutes les aspirations des associations et des personnes candidates au volontariat, dans des secteurs tels, par exemple, que la solidarité, la lutte contre les exclusions, la protection de l'environnement ou la sauvegarde du patrimoine culturel.

9. Journée internationale des Volontaires

La Journée internationale des Volontaires (JIV)) constitue une occasion unique pour les organisations de volontaires et les volontaires individuels d'afficher leurs contributions – au niveau local, national et international en faveur de la réalisation des Objectifs du Millénaire pour le développement. Les rallyes, défilés, projets communautaires de volontariat, sensibilisation à l'environnement, soins médicaux gratuits et campagnes de sensibilisation sont des événements marquants de la JIV.

Etre volontaire

Les activités des volontaires VNU contribuent à la réalisation des Objectifs du Millénaire pour le développement (OMD), l'allègement de la pauvreté, l'instauration de la gouvernance démocratique, la promotion de politiques environnementales et énergétiques, au renforcement des ressources pour la prévention et la réponse aux crises, à la lutte contre la propagation du VIH/sida.

9.1. Profil de l'année internationale de volontaires

Objectif de l'AIV

L'AIV avait pour objet de célébrer et de promouvoir le bénévolat et la participation active des citoyens sous toutes ses formes.



L'AIV poursuivait les objectifs suivants :

- célébrer le bénévolat
- promouvoir le bénévolat pour tous
- élargir la définition du bénévolat
- améliorer l'infrastructure du secteur bénévole
- développer la base de connaissances sur le secteur bénévole

Trois résultats étaient prévus :

- accroître la sensibilisation du public grâce à la promotion
- améliorer la capacité du secteur bénévole à offrir des programmes et services grâce à des pratiques de gestion des bénévoles plus efficaces
- accroître les connaissances sur le bénévolat au Canada par le biais de la recherche

Le Groupe de coordination de l'AIV

Le Groupe de coordination de l'AIV devait remplir plusieurs rôles :

- assurer la coordination globale des projets et activités de l'AIV
- mettre en commun l'information et cerner les questions reliées aux activités des organismes partenaires ayant trait à la mise en application et au progrès de l'AIV
- élaborer des stratégies de communication
- servir de tribune où discuter des buts, objectifs et résultats de l'AIV
- promouvoir la collaboration entre les partenaires
- assurer la liaison avec le Comité de coordination conjoint

9.2. Le 05 DEC comme étant :

LA JOURNEE INTERNATIONALE DES VOLONTAIRES).

Toutefois composé un programme d'événements pour une année entière. L'année internationale des volontaires, relève le défi. Nous avons ainsi pensé qu'il pourrait être utile d'établir une liste des activités réalisées.

Les activités ont été regroupées thématiquement dans trois sections :

- AIDER LES PERSONNES)
- SOUTENIR LE VOLONTARIAT

Elaboré par M. Mokhtar HADDADJI, DML ligue LAPALEJ, Salle



- **CELEBRE L'ACTION VOLONTAIRE**

SECTION 1 : AIDER LES PERSONNES

- Actions civiques et de développement
- Activités de défense de L'environnement
- Actions éducatives
- Recherche de fonds

SECTION 2 : SOUTENIR LE VOLONTARIAT

- Reconnaissance
- Facilitation - recrutement
- Facilitation - appuis gouvernementaux
- Mise en réseau et échange du savoir et des expériences
- Promotion
- Information
- Promouvoir les volontaires de demain enfants et jeunes

SECTION 3 : CELEBRER L'ACTION VOLONTAIRE

- Culture et récréation
- Organiser des événements et des jeux sportifs.
- Défilé dans la rue forme de **(V)**.
- Visiter les centres de détention pour jeunes délinquants.
- Organiser des ateliers d'activités de plein - air, centres aérés.
- Participation aux activités écologiques.
- Sensibilisation aux problèmes de l'environnement.
- Compagne de reboisement des arbres.
- Célébration **(J.I.V)** par des journées sans tabac et sans alcool.
- Organisation des concours de meilleur projet volontaire.
- Information exposition travail Volontaire **(M.J - C.C Universités.**
- Exposition ayant pour thème reportage photographique de volontariat.
- Présenter des films.*concours de réalisation d'affiches d'œuvres artisanales opération de nettoyage des plages (**dans le cadre du plan bleu**).
- Opération de reboisement au niveau des quartiers.
- Opération création et préservation des aires de jeux terrains espaces vert
- Opération embellissement des cités (actions décorations).
- Opération de volontariat au niveau des établissements de la jeunesse.
- Aménagement des aires de jeux.
- Organisation des compagnes d'information sur les fléaux sociaux.

9.3. LES OPERATIONS DE VOLONTARIAT CREATION ET PRESERVATION DES SITES

SECTION 1 : AIDER LES PERSONNES

- Effectuer des visites de malades dans les hôpitaux.
- Rendre visite aux enfants dans les orphelinats.
- Rendre des services amicaux tels que soutien et conseil.
- Participation à des compagnes pour la protection de l'environnement.
- Organisation des compagnes d'Information sur le **SIDA.**

SECTION 2 : SOUTENIR LE VOLONTARIAT

- Reconnaissance : désigner et honorer (volontaires de l'année).
- Promotion d'événements liés au volontariat ex: publication d'une revue.
- Promouvoir enfants de demain.
- Concours de rédaction sur le volontariat sur un sujet de volontariat.

10. PROJET Jeunes volontaires

Un projet peut être défini comme une série d'activités coordonnées visant un objectif donné pendant un temps donné. Un projet vise des objectifs ou des buts spécifiques mesurables, il a une durée de vie précise. Les objectifs doivent être traduits en actions concrètes. La fin correspond d'ordinaire à la réalisation d'objectifs spécifiques. Le processus de réalisation de cet objectif comporte un certain nombre de phases appelées cycle de projet.

10.1. REDACTION DE PROJET

La phase qui nous intéresse est la phase de conception/rédaction du projet :

Cette phase se divise en plusieurs étapes :

- ▶ Justification du projet par son contexte
- ▶ Définition de l'objectif général
- ▶ Définition des objectifs spécifiques
- ▶ Définition de la méthodologie (mise en œuvre du projet)
- ▶ Résultats attendus du projet/Diffusion
- ▶ Evaluation
- ▶ Budget prévisionnel

10.2. METHODES

Elle doit répondre à la question suivante : comment les objectifs spécifiques seront-ils atteints ? La méthode doit établir clairement les activités qui seront réalisées dans la poursuite de chacun des objectifs. Elle doit également décrire les activités qu'il faudra entreprendre pour atteindre les objectifs ainsi que les ressources humaines et matérielles auxquelles vous ferez appel pour les réaliser.

10.3. EVALUATION

L'évaluation est aujourd'hui devenue un outil indispensable, tant pour la qualité des programmes (responsabilité vis à vis des populations pour lesquelles on travaille) que pour satisfaire aux exigences des bailleurs de fonds (responsabilité vis à vis de ceux qui mettent des ressources à la disposition des acteurs humanitaires).

11. LES ÉTAPES DU PROJET

11.1. Phase 1 / Découverte du monde communautaire

Les jeunes participent à des ateliers de formation et de préparation, dont quelques-uns sont donnés par Chantiers jeunesse, afin d'être prêts à vivre l'expérience d'un chantier. Chantiers jeunesse offre 10 heures d'ateliers sur des thèmes variés, qui peuvent être choisis selon les intérêts des jeunes.

Exemples de sujets abordés :

- la connaissance de soi;
- la vie de groupe;
- la rencontre interculturelle;
- l'engagement communautaire et le développement local;
- le thème lié au projet de travail
(ex. : social, environnement, patrimoine, etc.)
- la coopération internationale;
- l'organisation du chantier;
- la levée de fonds.

Échelonnées sur quatre à cinq mois, ces activités amèneront le jeune à s'impliquer et à s'approprier le projet tout en créant des liens solides avec son groupe.

11.2. Phase 2 / Réalisation d'un chantier de jeunes bénévoles

Les jeunes, accompagnés d'un animateur de Chantiers jeunesse et d'une personne-ressource de l'école ou de la maison de jeunes, s'intègrent à une communauté afin d'offrir un appui concret à un organisme à but non lucratif. Ils sont logés dans un hébergement collectif et gèrent ensemble le budget pour la nourriture et les activités de découverte du milieu. La durée du chantier est d'une à deux semaines.

11.3. Phase 3 / Engagement dans la communauté

De plus, ils peuvent organiser une activité d'engagement communautaire, comme une corvée collective, afin de faire participer une cinquantaine de jeunes à une action concrète de volontariat bénéficiant à leur communauté. Au terme du projet, les participants sont invités à poursuivre leur implication bénévole dans un organisme communautaire de leur choix. Durée de la phase 3 : un à deux mois.

12. Il existe plusieurs dispositifs ou programmes de soutien aux projets associatifs ou de groupes de jeunes :

12.1. Les chantiers internationaux de jeunes

Les chantiers de jeunes permettent, à travers la réalisation collective d'une action utile, un apprentissage de la vie de groupe et de la citoyenneté. Ce sont des lieux d'échanges privilégiés entre personnes, d'horizons variés, français et étrangers, issues de milieu rural ou urbain et d'origines sociales et culturelles différentes.

12.2. Le Service Volontaire

Le SV permet à des jeunes de 18 à 30 ans (16 et 17 ans pour les jeunes en difficulté), garçon ou fille et sans distinction de niveau scolaire, de vivre une expérience éducative et de participation sociale, pendant une durée de 2 mois à un an dans un des pays programme (UE ou pays associés). Les candidats au SV doivent obligatoirement passer par une structure d'envoi.

12.3. Les rencontres de jeunes

Les rencontres internationales de jeunes ont pour but de favoriser les échanges entre jeunes français et jeunes étrangers : connaissance mutuelle autour d'un même projet. Il existe différentes aides selon le type de projet ou les pays concernés.

12.4. La formation des professionnels ou bénévoles

Il existe des possibilités d'aides à la formation d'animateurs et à l'accompagnement des jeunes proposés par différents programmes (PEJ) ou offices binationaux

12.5. La solidarité internationale

Le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative, en lien avec le Ministère des Affaires étrangères soutient financièrement des rencontres de groupes de jeunes, d'animateurs, d'experts de jeunesse, notamment dans le cadre des relations Nord Sud.

12.6. Les projets individuels ou de petits groupes de jeunes

Des aides aux projets et aux initiatives de jeunes peuvent être sollicitées via différents programmes et dispositifs.

13. Les chantiers internationaux de jeunes

Les chantiers de jeunes bénévoles sont ouverts à toute personne intéressée, adolescents et adultes, sans formation préalable, pour une durée variable (court ou long terme). Les chantiers de jeunes permettent, à travers la réalisation collective d'une action utile, un apprentissage de la vie de groupe et de la citoyenneté. Les Chantiers de Jeunes s'inscrivent naturellement dans une démarche d'éducation populaire. Parce qu'ils sont ouverts à un large public, ils constituent un moment fort d'intégration sociale et de dynamique locale.

13.1. Un dispositif de développement Local

Les Chantiers de Jeunes bénévoles, permanents ou saisonniers, concernent, par leur diversité, l'ensemble des collectivités locales. A l'apprentissage technique du chantier s'ajoutent de nombreuses activités pédagogiques et de loisirs gérés par les jeunes participants et liées à l'animation des sites. Les tâches de la vie quotidienne ainsi que la mise en place des loisirs, s'organisent en concertation avec les animateurs du groupe.

13.2. Exemples de thèmes de chantiers

- Protection de la nature
- Entretien et aménagement d'espaces verts
- Aménagement de parcs et réserves naturelles
- Nettoyage et aménagement de rivières
- Chantiers d'études en matière d'environnement
- Création de sentiers de randonnées pédestres, équestres...
- Sauvegarde du patrimoine architectural
- Fouilles et travaux archéologiques
- Restauration de monuments historiques
- Chantiers d'études historiques
- Restauration du petit patrimoine rural
- Mise en valeur du patrimoine industriel
- Equipements sportifs socioculturels et touristiques
- Aménagement de terrains de sport, de foyers de jeunes, de bases de loisirs et de gîtes communaux

- Participation à l'organisation d'un événement culturel
- Chantiers à caractère social Amélioration de l'habitat et du cadre de vie de personnes et de groupes vulnérables (migrants, personnes âgées, handicapés...)

13.3. Les chantiers de jeunes

La Direction Régionale de la Jeunesse et des Sports de, en collaboration avec les sept Directions Départementales de la région, coordonne et soutient le programme régional en partenariat avec :

- la Direction Régionale des Affaires Culturelles
- la Direction Régionale des Affaires Sanitaires et Sociales
- la Direction Régionale de l'Environnement.
- Les collectivités territoriales

Quelques chiffres de l'activité

Co travaux : une garantie nationale en région

Les associations membres de la Coordination pour le travail volontaire des jeunes s'engagent par la signature d'une charte, à respecter le cadre de référence dans la mise en œuvre du chantier, à savoir, la garantie :

- d'un projet d'animation,
- d'un développement local,
- d'un lieu de rencontres,
- de partenariats multiples, de partenariats multiples,
- d'un apprentissage de la citoyenneté,
- d'échanges interculturels.

13.4. Les rencontres de jeunes

Les rencontres internationales de jeunes ont pour but de favoriser les échanges entre jeunes français et jeunes étrangers : connaissance mutuelle autour d'un même projet. Il existe différentes aides selon le type de projet ou les pays concernés.

13.5. Le service volontaire

Le service volontaire européen (SV) est une des actions " Jeunesse en action

Objectif

Permettre à des jeunes de 18 à 30 (à partir de 16 ans pour les jeunes en difficulté), garçon ou fille et sans distinction de niveau scolaire, de vivre une expérience éducative et de participation sociale, pendant une durée de 2 mois à un an (hors cadre enseignement ou formation professionnelle) dans un des pays ou pays associés).

Le projet

Réalisation d'une tâche d'intérêt général dans une association ou une collectivité sur un projet précis, « labellisé » par la Commission Européenne et négocié entre la structure d'accueil, la structure d'envoi et le jeune (convention tripartite). La structure d'envoi aide le jeune à trouver le projet qui l'intéresse et assure le suivi de son dossier.

Le service volontaire

Le volontariat est une expérience formatrice au cours de laquelle une personne offre son temps, son travail, son énergie au bénéfice d'un projet d'intérêt général (humanitaire, solidarité, environnement, animation,...).

L'organisation d'accueil (association, collectivité, ...) assure le terrain d'apprentissage, d'expérimentation et de construction personnelle.

Il existe différents types de volontariat dont :

- Volontariat de solidarité internationale
- Volontariat international en entreprise
- Volontariat international en administration
- Service volontaire européen

13.6. La solidarité internationale

Le Ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie Associative, en lien avec le Ministère des Affaires étrangères soutient financièrement des rencontres de groupes de jeunes, d'animateurs, d'experts. Promouvoir des activités collectives solidaires et durables entre groupes de jeunes du Sud et du Nord, pour qu'ils se connaissent, échangent et agissent ensemble

Nature des actions

Chantiers, projets à caractère social, culturel, éducatif ou sportif

Ville Vie Vacances - Solidarité internationale

Objectifs

Favoriser l'insertion des jeunes par leur participation active à des réalisations concrètes incluant des activités d'échanges de contacts, de découverte

Promouvoir les échanges Nord-Sud en respectant les règles de coopération

13.7. Les projets individuels et de petits groupes

Des aides aux projets et aux initiatives de jeunes peuvent être sollicitées via différents programmes et dispositifs.

13.8. La formation des encadrant

Ces actions doivent permettre de développer les activités Jeunesse en action et de renforcer la politique de jeunesse :

- formation,
- recherche de partenaires,
- information des jeunes,
- études sur la jeunesse.
- L'apprentissage linguistique pour les animateurs.

- La formation aux échanges
- Les rencontres à thème.

14. Quels sont les buts des chantiers internationaux de Volontaires ?

- Unifier un groupe d'individus qui désirent travailler volontairement pour une communauté de leur pays ou étrangère;
- Favoriser le dialogue interculturel, les échanges d'expériences et d'idées entre des personnes venant de pays, de cultures ou de religions différentes;
- Apprendre aux participants à surmonter les différences culturelles, religieuses, linguistiques, et à vivre et travailler ensemble pour la réalisation d'un projet commun;
- Permettre à la communauté locale de contribuer à la réalisation de projets dont ils seront les principaux bénéficiaires;
- Promouvoir l'apprentissage technique des participants, par exemple, menuiserie, techniques de restauration de monuments, secourisme...
- Offrir aux participants la possibilité de voyager et de découvrir un pays, une population et une culture sous un angle différent de celui du tourisme;
- Contribuer à la réalisation de projets locaux qui s'inscrivent dans le cadre de programmes d'organisations internationales (ex: préservation du patrimoine culturel).

14.1. Les chantiers de volontaires, c'est quoi ?

C'est un séjour pour plus de 14ans.

- qui dure 2 à 3 semaines (parfois 10 jours à l'étranger)
- qui se déroule à l'étranger ou à l'intérieur du pays
- qui réunit entre 10 et 15 participants, filles et garçons de différents pays.

Des travaux

Vous participez à une production d'**intérêt général** ; c'est à dire que vous effectuez un **travail utile** : rénover le four à pain d'un village, nettoyer les berges d'une rivière, organiser un festival, créer des animations... Ces travaux sont réalisés pour un "bailleur d'ouvrage" (une collectivité locale : commune ou association par exemple, jamais pour des personnes privées).

Une vie en collectivité

Chacun participe aux tâches de la vie quotidienne : faire les courses, les repas, la vaisselle ou le ménage. Le chantier est un lieu où il faut savoir faire beaucoup avec peu et surtout **savoir vivre ensemble**.

Des animations

Tout au long de votre séjour, vous participez à des animations. Celles-ci ciblent la **découverte de la région** et les **rencontres avec la population locale**. Elles se font en fonction des possibilités géographiques, climatiques, budgétaires et dépendent surtout du dynamisme des participants !

L'hébergement

L'hébergement est organisé en fonction de ce qui est disponible sur place (école, gymnase), mais en France le plus souvent sous tente, avec un grand marabout pour la cuisine et la vie collective. Quel que soit le type d'hébergement, il est demandé aux volontaires d'amener leur sac de couchage.

Les langues parlées

Tous les chantiers sont internationaux. On y parle donc l'**anglais**, mais dans les chantiers situés en France, on parle également le français. Les chantiers situés en Espagne/Amérique Latine sont plutôt orientés vers les langues hispanophones, tandis qu'au Maghreb ou en Afrique, elles sont axées sur le français.

14.2. L'acte de chantier

L'acte de chantier sous-entend un projet de société, qui s'appuie sur une démocratie où le citoyen, non seulement participe à la prise de décisions collectives, mais est aussi acteur de l'application de ces décisions.

Le chantier organise des solidarités :

- **entre les individus,**
- **du groupe vers les individus :** le groupe veillera à ce que chacun y trouve une place et sera attentif aux phénomènes d'exclusion,
- de l'individu vers le groupe : c'est là tout le sens de l'engagement volontaire pour un projet utile à la collectivité,
- **entre les groupes :** c'est là la vocation de l'intervention du groupe de volontaires, auprès de la communauté humaine vers laquelle est organisé le chantier. De par les chocs culturels qu'il provoque (rencontres de générations, de nationalités, de milieux sociaux, et de culture, différents), le chantier est support d'apprentissage de la tolérance, car il permet de découvrir la différence chez l'autre et de l'utiliser comme source d'enrichissement mutuel ; **"la découverte de soi passe par la confrontation à l'autre"**. L'organisation de la vie collective, et sa nécessaire régulation, va provoquer la confrontation de points de vue contradictoires, favorisant la pratique de l'écoute et du dialogue, au détriment de la logique des rapports de forces. La nature même du chantier (l'intervention sur un site, incluant l'immersion dans le milieu local), va favoriser l'identification et la découverte de la relation d'interdépendance entre l'homme et son environnement culturel, naturel et social.

15.1. Les chantiers ados (14-17 ans)

Les participants doivent avoir 14 ans révolus au début du chantier. Ils travaillent environ 25 heures par semaine. L'encadrement est assuré par un animateur diplômé ou stagiaire pour la vie du groupe, un animateur technique pour le suivi des travaux. Un directeur a la responsabilité du séjour. Tous ont suivi une formation au sein de nos associations régionales. Les séjours sont déclarés auprès des Services Jeunesse et Sports comme "Centres de Vacances et Loisirs" (CVL)

15.2. Les chantiers adultes (18 ans et plus)

Les chantiers de jeunes adultes accueillent des participants originaires de tous pays et âgés au moins de 18 ans (révolus) jusqu'à 30 ans en moyenne, mais il n'y a pas de maximum d'âge. Nous acceptons en outre les volontaires de 17 ans s'ils ont déjà participé à un chantier et s'ils joignent une lettre de motivation à leur dossier de candidature. Les volontaires travaillent environ 35 heures par semaine et sont encadrés par un animateur pour la vie du groupe.

A l'étranger

15.3. Les chantiers de jeunes

Les Junior Camps sont des chantiers pour les mineurs, sous la responsabilité des associations partenaires étrangères qui les organisent (attention, voyage individuel ; toutefois des points de rendez-vous sont indiqués ; les volontaires peuvent communiquer leurs coordonnées à d'autres volontaires afin de voyager ensemble). L'accord des parents ou du représentant légal est indispensable. Des frais supplémentaires sont à régler avant le départ

15.4. Les chantiers adultes

D'un partenaire à l'autre, l'organisation des séjours varie aussi bien quant aux heures travaillées, qu'au nombre d'encadrant, que de l'effectif des volontaires, ...Il est important de savoir que la quasi totalité des projets sont des chantiers internationaux et ne regroupent en principe qu'un ou deux représentants de chaque nationalité.

16. Le Service Volontaire

16.1. Un volontariat à long terme formateur

Qu'est-ce que le SVE ?

Le Service Volontaire est un volet du programme Jeunesse. Il permet à un jeune d'**exercer une activité de bénévolat dans un autre pays**.

Il a 3 objectifs principaux :

- proposer aux jeunes une expérience non formelle d'apprentissage interculturel, en facilitant leur intégration sociale et leur participation active, en améliorant leur employabilité et en leur donnant l'occasion de faire preuve de solidarité avec autrui.
- contribuer au développement des communautés locales
- encouragé l'établissement de nouveaux partenariats et l'échange d'expériences et de bonnes pratiques entre les partenaires.

Public concerné.

Ce programme s'adresse aux jeunes de 18 à 25 ans résidant légalement dans les pays participants. Aucune formation ni expérience spécifique n'est exigée.

Durée du SVE

De 6 à 12 mois. Aucune prolongation n'est plus admise.

Type de projet

Le volontaire est appelé à effectuer des activités d'intérêt général au sein d'organisations à but non lucratif, dans différents domaines : social, culturel, environnement, patrimoine, animation, etc. Les activités doivent être utiles à la communauté d'accueil, liées au développement local, à la solidarité et doivent apporter une ouverture européenne. Elles sont à but non lucratif et non rémunérées. Elles

doivent également permettre l'acquisition par le volontaire de compétences personnelles, sociales ou techniques.

Le volontaire s'engage personnellement et activement. Le SVE est avant tout un acte volontaire.

16.2. En quoi le bénévolat participe-t-il de la vie civique ?

Le bénévolat résulte de l'engagement d'un citoyen à donner de son temps pour les autres. Cet engagement n'a a priori pas d'autre contrepartie qu'un éventuel sentiment d'accomplissement personnel dans la vie collective, ce qui peut être un puissant moteur.



Travailler sans être payé. C'est quoi l'idée?

Chaque personne a ses propres raisons pour faire du bénévolat. Elle peut vouloir rendre service aux autres, acquérir de l'expérience de travail, développer de nouvelles compétences ou encore se dévouer à une cause à laquelle elle croit. Une chose semble claire, le bénévolat c'est bon l'estime de soi. Autour de toi, les occasions de bénévolat sont illimitées. De nombreux jeunes s'impliquent dans les domaines du développement social, politique, économique, culturel, sportif, environnemental ou communautaire.

17. Centre d'action bénévole

17.1. Comment doit-on choisir son bénévolat ?

Au point de départ, il est important de bien analyser ses besoins, ses intérêts, ses aptitudes et ses possibilités. Certaines questions peuvent favoriser cette réflexion.

Vos besoins :

- Qu'est ce que je recherche dans le bénévolat? (buts et objectifs)
- De quelle façon en suis-je venu à vouloir m'impliquer bénévolement?
- Comment puis-je atteindre ces buts et ces objectifs?
- Ai-je besoin d'acquérir des compétences, de l'expérience qui pourraient me servir dans le futur?

Vos intérêts :

- Qu'est-ce que j'aimerais faire... ou ne pas faire?
- Le travail idéal pour moi, c'est quoi?
- Avec quel genre de personnes aimerais-je travailler?
- Est-ce que j'aimerais aider et écouter les autres?
- Est-ce que j'aimerais faire du travail de bureau, comme par exemple: travailler sur un ordinateur, faire de la tenue de livre, faire du publipostage, etc.?
- Est-ce que j'aimerais avoir des tâches diversifiées?
- Suis-je une personne qui aime travailler manuellement?
- Est-ce que j'aime créer, trouver de nouvelles idées?
- Est-ce que j'aime exécuter des tâches qui demandent une certaine réflexion?
- Est-ce que j'aime aller vers les autres, essayer de les convaincre?

Vos aptitudes:

- Ai-je les qualités, les aptitudes requises pour faire ce genre de travail?
- Quelles sont mes expériences passées? (bénévolat, travail, etc.)
- Comment puis-je faire bénéficier mes expériences passées aux tâches de bénévole?

Vos possibilités :

- Quelles sont les possibilités?
- Quelle clientèle m'intéresse le plus.... et les tâches?
- Quelles disponibilités sont exigées et quelles sont mes disponibilités? Faites une brève réflexion personnelle afin d'identifier ce que vous recherchez dans un emploi bénévole afin d'y trouver une satisfaction personnelle.

17.2. Quel type d'implication bénévole m'intéresse ?

Alimentation et lutte à la pauvreté

- Livraison de repas ou de la Popote roulante aux personnes en perte d'autonomie ou à faibles revenus
- Service de repas communautaires dans un centre communautaire
- Organisation de services, achats, cuisine, entretien
- Banques alimentaires, restaurants communautaires
- Comptoirs vestimentaires
- Collecte de dons (nourriture, meubles, vêtements, etc.)

Aîné(es) et/ou personnes en perte d'autonomie

- Popote roulante, visites d'amitié à domicile
- Accompagnement et courses pour personnes à mobilité réduite
- Animation d'activités dans un centre : séances de mise en forme, ateliers d'artisanat, bingos, activités sociales, sorties récréatives et culturelles
- Accompagnement d'une personne dont la mobilité est réduite, l'encourageant à sortir de son isolement, l'aidant à se rendre à un rendez-vous médical, une activité socioculturelle, etc.
- Livraison de la Popote roulante

Arts et culture

- Musées : accueil, guides, boutiques, vestiaires, etc.
- Orchestres, troupes de danse, ou de théâtre
- Musiciens pour les centres d'accueil, les événements communautaires
- Animation de séances d'artisanat

Campagnes de financement

- Campagnes annuelles de fondations, sociétés de recherche, d'instituts et d'organismes nationaux
- Envois postaux, kiosques d'information, vente de macarons, etc.

Communautés culturelles

- Bénévolat au sein d'organismes basés dans les communautés culturelles
- Services aux immigrants nouvellement arrivés au pays
- Service d'interprète, accompagnement des nouveaux venus dans les services publics où ils doivent se rendre
- Enseignement des langues officielles

Éducation

- Travail auprès de jeunes ou d'adultes, individuellement ou en groupe
- Activités d'alphabétisation pour adultes
- Aide aux élèves qui vivent des retards scolaires ou qui ont des difficultés d'apprentissage

Enfants

- Garderies, camps, écoles, musées, centres communautaires, etc.
- Hôpitaux, centres de réadaptation
- Activités de loisirs, activités culturelles
- Grands-frères, grandes-sœurs
- Enfants disparus, rêves d'enfants

Environnement, écologie et sécurité

- Activités des groupes "Éco-quartier"
- Corvées de nettoyage
- Travail de bureau
- Comité de quartier
- Sensibilisation et/ou promotion

Événements spéciaux :

Activités ponctuelles, options intéressantes pour les personnes qui ne veulent pas s'engager sur une base régulière.

- Campagnes de recrutement ou de financement
- Événements culturels ou sportifs
- Colloques (préposé à l'inscription, secrétaire d'atelier, animateur, etc.)
- Faire partie d'une banque de bénévoles sur appel pour diverses tâches
- Activités de promotion

Femmes et familles

- Soutien, suivi
- Services aux mères et aux familles monoparentales, aux victimes d'agressions sexuelles
- Centre d'information et de référence
- Centres de jour, maisons d'hébergement
- Écoute active

Gestion, organisation, coordination et communications :

- Siéger au sein d'un conseil d'administration
- Organisation d'activités de toutes sortes
- Coordination du travail d'autres bénévoles
- Rédaction des communiqués de presse, relations publiques, développement du matériel promotionnel, organisation des conférences de presse, recherche de commanditaires, compilation de bottins de ressources, etc.

Hôpitaux

- Visites aux résidents âgés dans les centres pour soins prolongés
- Pédiatrie: visites, accompagnement, salles de jeux et garderies, salles de classe
- Casse-croûte, cafétéria, boutique, messagerie, accompagnement
- Soins palliatifs: visites d'amitié à des personnes en phase terminale, support moral et réconfort pour les familles éprouvées. Les bénévoles suivent au départ une formation (certains organismes communautaires offrent des services de soins palliatifs à domicile).

Information, référence et écoute*

- Centres d'information et de référence, centres de jour, centres d'écoute téléphonique
- Écoute active
- Accueil téléphonique

* Une formation est habituellement donnée aux bénévoles sur les difficultés vécues par la clientèle desservie et sur les différentes ressources disponibles.

Jeunesse

- Grands-frères et grandes-sœurs
- Centres communautaires de loisirs
- Centres de réadaptation pour jeunes contrevenants
- Écoute active, intervention, conseils
- Maison des jeunes, mouvement Scout

Parrainage

- Parrainage et/ou marrai nage auprès d'une personne handicapée physiquement ou intellectuellement, de personnes âgées, etc.

Soutien à des personnes qui vivent des difficultés particulières*

- Travail avec des groupes : sorties récréatives ou culturelles
- Aide aux personnes atteintes de dystrophie musculaire, paralysie cérébrale, paraplégie, déficiences visuelles ou auditives, etc.
- Service aux individus, tel que parrainage ou accompagnement
- Animation d'activités occupationnelles ou artisanales, aide physique lors de réunions ou de loisirs
- Aide à des personnes souffrant de solitude, de dépendance et autres problèmes d'ordre émotionnel, à s'intégrer à leur milieu
- Activités de réhabilitation ou d'écoute active auprès de cette clientèle ou de personnes souffrant de toxicomanie ou autres....
- Animation d'activités sportives, artisanales, de création collective, de croissance personnelle

* Activités souvent assurées par des spécialistes secondés par des bénévoles

Travail de bureau

- Travail général de bureau: classement, photocopies, appels téléphonique, etc.
- Informatique: traitement de texte, entrée de données, Internet
- Comptabilité, tenue de livres
- Traduction des lettres, documents, etc. (possibilité de travailler à votre domicile)

Travail manuel

- Aide aux organismes à faire des rénovations ou réparations mineures (ex. : jouets, couture, etc.)
- Chargement et déchargement des camions pour des banques alimentaires
- Classement, nettoyage

Veillez prendre note qu'il s'agit d'une liste non exhaustive d'activités bénévoles. Une formation est habituellement donnée aux bénévoles sur les difficultés vécues par la clientèle desservie et sur les différentes ressources disponibles.

17.3. Semaine de l'action bénévole

La semaine de l'action bénévole est une occasion particulière pour souligner l'apport inestimable des bénévoles au sein de votre organisation. Il est important de souligner et de reconnaître que les bénévoles sont une ressource essentielle et que nous devons en prendre soin!

THÉMATIQUE

Pensons aux campagnes et aux organismes humanitaires, aux journées thématiques ou encore aux causes environnementales. En effet, bon nombre de personnes sont soucieuses du mieux-être collectif de la population et agissent dans le but d'améliorer la qualité de vie autour d'eux. Ces actions se produisent chaque seconde dans la société et apportent à toute personne concernée, un moment de bonheur, un sentiment de satisfaction et de bien-être.

17.4. Lire et faire Lire

Objectifs :

Encourager et développer le goût de la lecture, favoriser le développement de liens entre les générations, tels sont les éléments-clés de ce programme destiné aux enfants de quatre à huit ans, des classes maternelles et du premier cycle des écoles primaires.

Lire et faire lire est un projet d'envergure nationale.

Pourtant c'est un projet d'une redoutable simplicité. Bénévolement, une fois par semaine durant l'année scolaire, des aînés rencontrent des petits groupes d'enfants dans une démarche axée sur le plaisir de lire et la rencontre entre les générations. Plus concrètement, des bénévoles âgés de 50 ans et plus se rendent dans des écoles primaires pour faire la lecture à des petits groupes de deux à cinq enfants.



Un seul mot-clé : PLAISIR. Plaisir de lire, de se faire raconter une histoire, plaisir d'échanger et de créer des liens.

17.5. Les Ambassadeurs de l'action bénévole

Les Ambassadeurs de l'action bénévole sont des personnes bénévoles qui aiment le dialogue et le partage des idées avec les jeunes. Un de leurs sujets de discussion favoris c'est l'action bénévole et ils peuvent en parler avec expérience.

Les rencontres avec les jeunes se déroulent dans le cadre d'une activité d'une durée d'environ une heure soit dans une classe, pour les activités en milieu scolaire, ou dans un lieu propice à l'échange pour les activités présentées à des jeunes appartenant à des groupes scouts, des maisons de jeunes ou tout autre groupe de jeunes.

Les objectifs de l'activité des Ambassadeurs de l'action bénévole sont de :

- Découvrir de joyeuses façons les multiples facettes de l'action bénévole
- Réaliser que les bénévoles font partie de leur vie de tous les jours
- Constater que même un simple geste peut changer le monde... leur monde.

17.6. Journée internationale des bénévoles

À propos du 5 décembre

La Journée internationale des bénévoles (JIB), célébrée **le 5 décembre de chaque année depuis 1985**, est reconnue officiellement par les Nations Unies comme une occasion de rendre hommage aux bénévoles du monde entier pour leur dévouement et leur contribution à la société. Cette journée permet de sensibiliser la population à l'importante contribution des bénévoles et d'inciter plus de gens à devenir bénévoles.

17.7. Bénévolat jeunesse

Les jeunes, une richesse

Maillon important de la grande chaîne bénévole, les jeunes sont au cœur des débats sociaux de première ligne et contribuent au développement de solutions novatrices.

Qu'ils soient à l'intérieur des institutions, auprès des diverses organisations, leur engagement bénévole et leur militantisme dans divers dossiers sociaux et politiques font en sorte qu'ils se forment à devenir les leaders de demain.

CHAPITRE : XXV

LES ACTIVITES D'ANIMATION CREATIVES DE LA PHILATELIE D'ARTISANAT TRADITIONNEL ET D'ART ALGERIEN

1. Le mot "philatéliste"

Le mot "philatéliste" désigne celui qui pratique la philatélie. On différencie parfois le "vrai" philatéliste (qui a une pratique "sérieuse" de la philatélie) du collectionneur de timbre (qui achète des timbres) ou du "boucheur de case" (celui-ci possède un album pré-imprimé ou un classeur où une case attend chaque timbre émis. Son objectif est d'être complet. Du collecteur ou ramasseur de timbre (qui n'achète pas de timbre, il se contente de se fournir sur du courrier).

1.1. PHILATELIE

La philatélie est l'art de collectionner les timbres postaux et timbres fiscaux, et de les étudier. Le collectionneur et l'amateur de timbres sont des philatélistes. Ce mot est attribué à Georges Hein dans la revue Le Collectionneur de timbre-poste du 15 novembre 1864. Il a été créé à partir des mots grecs philos (ami) et atelet (taxe acquittée). Comme on le voit, le mot « philatélie », ainsi composé, convenait particulièrement à la collection des timbres fiscaux.

Pourtant, comme ce terme a été largement utilisé pour désigner la collection de timbre-poste, de beaucoup la plus répandue, on a pris l'habitude de recourir, pour la collection des fiscaux, à l'appellation plus précise de philatélie fiscale, bien que celle-ci soit en réalité un pléonasme. Notons enfin que le mot « philatélie » a été préféré à celui de « typologie » en raison de sa meilleure adaptation, du fait de ses racines grecques, à un emploi international. Ce dernier terme subsiste cependant encore dans le titre de la plus ancienne des revues

philatéliques françaises actuelles L'Écho de la typologie



2. HISTORIQUE :

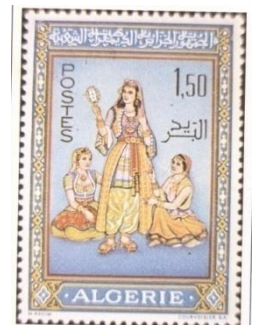
2.1. La philatélie :

Semble être avant tout, un art plutôt qu'un commerce si l'on remonte aux origines. Cet art n'est nullement une manie de vouloir rassembler le monde entier dans un album.

On peut, à la rigueur. Satisfaire ce désir sans grands frais en réunissant les vignettes représentant les drapeaux de tous les états de notre planète. En philatélie, l'art réside plus particulièrement dans un désir de satisfaire une soif de la connaissance. Ce qui pousse donc à la recherche à l'investigation et. Par voie de conséquence, à une meilleure connaissance des phénomènes socio- politiques d'un pays donné.

2.2. Les premiers philatélistes :

Provenaient d'un milieu social modeste. Et avaient un niveau intellectuel moyen. Quoi qu'il en soit, l'origine de la philatélie remonte aux années 50 du siècle dernier, quelques années seulement après l'invention du timbre poste.



L'histoire du timbre :

La Poste est beaucoup plus récente que celle de la poste dans son acception moderne.

2.3. En effet, c'est en Egypte :

Quelque **2600 ans** avant **J.-C.** Qu'un prince créa un service régulier chargé d'acheminer les plis et les colis vers :

- **L'Ethiopie - La Libye - La péninsule arabique**

Les Perses organisèrent à leur tour vers **500** avant **J.-C.**, un service similaire beaucoup plus rationnel, pour garder de contact avec leur royaume. Les perses construisent des stations, permettant l'acheminement du courrier par l'intermédiaire de cavaliers. Distantes l'une de l'autre d'une journée à cheval.

Après **les Perses** ce furent **les Grecs** et plus tard, **les Romains** qui prirent le relais. **L'apport des Arabes** n'a pas été pour sa part négligeable compte tenu du volume du courrier échangé entre **les walis et Damas ou Bagdad**. Il faut, cependant, attendre le 14^e siècle pour voir la généralisation et la démocratisation de l'utilisation des services de la poste.

En 1926 :

Une série de timbres fut émise au nom de l'Algérie avec, cependant les initiales

R.F., marquant l'autorité fait de notre pays. **En 1958**. L'Algérie fut assimilée à la France. Les timbres sont émis simultanément.

En 1962 :

Eut lieu la première émission authentiquement nationale. Elle coïncida avec le 8^e anniversaire de la Révolution. En effet **le 1^{er} Novembre 1962**. Une série de 5 timbres fut mise en vente. Le 6^e timbre de la même émission ne fut vendu qu'à partir de 17 heures.

* Cette «vedette» est connue sous le nom de « I + 9 ». Hormis les problèmes qui s'y greffent (Paradoxalement). La philatélie est assez répandue En Algérie. **Quelque 100000 Algériens sinon plus s'y intéressent.**

* En Algérie la philatélie à l'instar des autres activités culturelles, est assez conséquente avec la politique



2.4. Philatélie

Histoire

L'histoire du timbre a connu des périodes bien distinctes. C'est ainsi que de **1849 à 1924**, ce sont les timbres de France qui sont utilisés en Algérie. L'année **1924** verra l'émission de timbres particuliers à l'Algérie, les uns portant la mention postes Algérie et les initiales RF (République Française), les autres circulants en France et portant légende république Française et la mention Algérie et cela jusqu'en **1958**. De **1958 à 1962**, ce sont les timbres en usage en France qui ont circulé en Algérie.

➤ A l'indépendance, notre pays a utilisé provisoirement et pour une courte période 05 timbres-poste (du 05 juillet au 31 octobre 1962) et 05 timbres-taxi (du 05 juillet à juin 1963) de France et antérieurement utilisés en Algérie après avoir rayé



les mentions "République Française" et apposé en surcharge E A (État Algérien). Ceux ci sont :

1) - Timbre-poste

- 0,10 Moissonneuse émis en 1960
- 0,25 Marianne émis en 1960
- 0,45 Gorges de Kerrata émis en 1960
- 0,50 Tlemcen - Grande-Mosquée émis en 1960
- 1,00 Médéa - Anciennes Postes de Lodi émis en 1961

2) - Timbres-taxi

- 0,05 Gerbes de blé émis en 1960
- 0,10 Gerbes de blé émis en 1960
- 0,20 Gerbes de blé émis en 1960
- 0,50 Gerbes de blé émis en 1960
- 1,00 Gerbes de blé émis en 1960

Le 1er Novembre 1962 l'administration Algérienne des Postes et Télécommunications procéda à deux émissions de timbres-poste. La première émission comporte cinq timbre-poste constitués des poinçons d'émissions Françaises représentant des sites et paysages d'Algérie avec des légendes bilingues RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE.

Ces valeurs sont :

- Le 0,05 Gorges de Kerrata ex - 0,45
- Le 0,10 Foum El Guerza ex - 15
- Le 0,25 Tlemcen - Grande Mosquée ex - 0,50
- Le 0,95 Hassi Messaoud ex - 30
- Le 1,00 Média - Anciennes portes ex - 1,00

- La deuxième émission qui est sortie à 17h 15, concernait un timbre-poste à 10 DA plus connu sous l'appellation 1+9 portant les mentions en langue nationale "REPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE" et "8ème anniversaire de la Révolution Algérienne" accompagnées de la légende en latin et chiffres arabes 1 nov. 54-1 nov. 62

3. LA PHILATÉLIE EN ALGERIE

La philatélie est l'étude et collection des timbres poste et des articles connexes. Elle compte parmi les hobbies les plus pratiqués dans le monde. Nombreux sont ceux qui s'y mettent à l'âge de huit ans et qui la pratiquent jusqu'à la mort. Aucun autre violon d'Ingres ne connaît une telle "longévité". Les timbres poste sont le témoin de l'histoire de notre pays et le reflet de notre quotidien, ils témoignent de l'avancée technologique historique et sociale du pays.

À l'origine ornés des portraits des souverains, les timbres illustrèrent rapidement une grande diversité de domaines, abordant aussi bien des thèmes historiques que des sujets culturels, sportifs ou scientifiques. A ce titre, leur étude constitue un formidable support pédagogique pour les enfants. Avec un timbre, vous leur apprenez à s'ouvrir sur le monde et à aborder des thèmes scolaires d'une façon ludique. La philatélie n'est pas figée, elle permet à chacun d'orienter ses recherches selon son propre plaisir, l'indépendance fait son charme. Si j'ai un conseil à donner à ceux qui s'y aventurent et

qui attrapent le virus de la philatélie : ne pas dissiper leur temps et leurs moyens dans toutes les directions mais orienter leurs efforts vers la spécialisation.

Aujourd'hui, Internet s'avère un outil de communication formidable qui permet de transmettre la passion que nous avons pour les timbres, mais on' oublions pas que bien avant Internet, le timbre a été le véhicule universel de la communication. Cette passion contagieuse a touché les Algériens depuis le XIXème. Plusieurs associations et clubs philatéliques ont vu le jour. Ceux qui continuent d'activer se comptent sur les doigts d'une main et arrivent tant bien que mal à organiser des expositions sporadiques à travers le territoire national. Au niveau international, l'Algérie brille par son absence dans les expositions mondiales ou régionales qui se tiennent régulièrement de par le monde. Mais la philatélie ne semble pas faire l'objet d'une attention particulière de la part des pouvoirs publics

Pour faire face à cette situation peu reluisante, un groupe de philatélistes relayées par le Bulletin philatélique algérien PHIL news* ont lancé des appels aux collectionneurs et aux autorités de ce pays, pour la création une Fédération algérienne de philatélie qui réunirait les associations philatéliques nationales en un seul organisme capable de défendre les intérêts des collectionneurs, de leur faciliter la participation aux expositions internationales et de contribuer à la promotion effective de ce hobby.

3.1. Philatélie

La philatélie est l'art de collectionner les timbres postaux et timbres fiscaux, et de les étudier. Le collectionneur et l'amateur de timbres sont des philatélistes.

Où trouver les timbres

Il existe plusieurs façons d'acquérir un timbre :

le courrier reçu,
le service postal pour les timbres récents,
les marchands de timbres en vente à prix nets ou lors de ventes sur offres (qui disposent souvent d'un magasin et d'un service par correspondance), les échanges entre amis ou entre adhérents d'une association, les bourses de ventes ou d'échanges, les sites d'achat-vente sur internet.

3.2. Philatélie thématique

La philatélie thématique (baptisée à l'origine philatélie constructive) est l'une des trois façons principales de collectionner de timbre-poste et d'autres documents philatéliques et postaux.

Elle consiste à rassembler ces derniers s'ils ont un rapport avec un thème particulier, puis à les organiser pour une présentation publique ou une conservation dans un but encyclopédique.

3.3. Philatélie mondialiste

La philatélie mondialiste consiste à collectionner l'ensemble des timbres émis dans le monde entier depuis les origines pour l'ensemble des pays du monde. Le collectionneur peut réduire son champ de collection dans le temps ou l'espace, mais adopte une approche par administration postale émettrice.

3.4. Philatélie fiscale

La philatélie fiscale est la branche de la philatélie qui se consacre à la collection et à l'étude des timbres fiscaux.

4. HISTOIRE DU TIMBRE ALGERIEN

4.1. TIMBRE ALGERIEN

L'histoire du timbre à connu des périodes bien distincte. C'est ainsi que de **1849 à 1924**, ce sont les timbres de France qui sont utilisés en Algérie. L'année **1924** verra l'émission de timbres particuliers à l'Algérie, les uns portant la mention postes Algérie et les initiales RF (République Française), les autres circulants en France et portant légende république Française et la mention Algérie et cela jusqu'en 1958. De 1958 à 1962, ce sont les timbres en usage en France qui ont circulé en Algérie. A l'indépendance, notre pays a utilisé provisoirement et pour une courte période 05 timbres-poste (du 05 juillet au 31 octobre 1962) et 05 timbres-taxe (du 05 juillet à juin 1963) de France et antérieurement utilisés en Algérie après avoir rayé les mentions "République Française" et apposé en surcharge E A (État Algérien). Ceux ci sont :



1) - Timbre-poste 0,10 Moissonneuse émis en 1960 0,25 Marianne émis en 1960 0,45 Gorges de Kerrata émis en 1960 0,50 Tlemcen - Grande-Mosquée émis en 1960 1,00 Médéa - Anciennes Postes de Lodi émis en 1961

2) - Timbres-taxe 0,05 Gerbes de blé émis en 1960 0,10

Gerbes de blé émis en 1960 0,20

Gerbes de blé émis en 1960 0,50

Gerbes de blé émis en 1960 1,00

Gerbes de blé émis en 1960

Le 1er Novembre **1962** l'administration Algérienne des Postes et Télécommunications procéda à deux émissions de timbres-poste. la première émission comporte cinq timbres-poste constitués des poinçons d'émissions Françaises représentant des sites et paysages d'Algérie avec des légendes bilingues. RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE.

Ces valeurs sont : le 0,05 Gorges de Kerrata ex - 0,45 le 0,10 Foug El Guerza ex - 15 le 0,25 Tlemcen - Grande Mosquée ex - 0,50 le 0,95 Hassi Messaoud ex - 30 le 1,00 Média - Anciennes portes ex - 1,00 La deuxième émission qui est sortie à 17h 15, concernait un timbre-poste à 10 DA plus connu sous l'appellation 1+9 portant les mentions en langue nationale "REPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE" et "8ème anniversaire de la Révolution Algérienne" accompagnées de la légende en latin et chiffres arabes

5. PHILATELIE: L'histoire par les timbres

1^{er}. Nov. 54 – 1^{er}. Nov. 62

5.1. Le Jour d'Algérie

Une première en Algérie. L'encyclopédie philatélique, première du genre est en cours de réalisation chez Algérie Poste. Le premier recueil anthologique de la philatélie en Algérie verra le jour à l'occasion du 45e anniversaire de la première émission du timbre en Algérie qui coïncide avec le 1er novembre, apprend-on de sources proches du ministère des Télécommunications et des Technologies de l'information. Le département penche sur la réalisation d'une encyclopédie philatélique. Pas moins de 45 volumes de timbres qui retracent tous ses aspects seront édités. Historique, artistique, artisanal, culturel, la faune, la flore et les personnalités célèbres à travers l'histoire.

Les aspects du timbre algérien, véritable livre d'histoire, à travers ses originalités techniques, artistiques et surtout esthétiques et thématiques font de ces petits carrés dentelés de fidèles témoins de l'histoire non négligeables. Algérie Poste en a pris conscience. Le ministère veut, à travers le timbre, broser des tableaux de cette Algérie profonde et originale par la présentation de timbres traitant de divers sujets pour retracer le fabuleux destin du timbre algérien, étroitement lié à l'épopée algérienne et ses différentes mutations



5.2. Le timbre-poste :

Depuis les émissions de 1924 à nos jours assure-t-on. Intéressent de plus en plus les Algériens de différents âges en quête de passe-temps sain et profitable à tous les points de vue. La philatélie, plus que tout autre art, obéit à une méthode personnelle au tant que collective. Elle reste, toutefois, soumise à une organisation plus ou moins judicieuse selon l'intérêt attaché au rôle du timbre-poste.

* Il est des pays qui en font une source de revenus (pratiquement une industrie). D'autres considèrent le timbre-poste comme un moyen de propagande au service du pouvoir établi.

* Enfin, rares sont les pays qui, comme l'Algérie, considèrent le timbre-poste comme :

- Le livre –
- Le théâtre
- Le cinéma.

* Car la politique du timbre-poste exprime d'une certaine façon les espoirs et les aspirations, les potentialités et les capacités d'un pays à domestiquer ses propres difficultés.

5.3. Timbres poste et Philatélie

-20 à 30 émissions par an

-Vente de :

- Timbre-poste et timbres taxes ;
- Timbre-poste commémoratifs ;
- Enveloppes 1er jour (pendant 8 jours) ;
- Carnets philatéliques ;
- Catalogue de timbre-poste (1962-2000) ;
- Timbre Algérien aux couleurs de l'Algérie indépendante (1962-2005).

6. PETIT LEXIQUE PHILATELIQUE

Amincissent - Dentelle -Bloc –Erreurs -Chancelier -Tête Bêche -Charnières

Choix –Coins Dates -Commémoration -Couche Démonétise- Bande- Dentelés - Entier Recto et Verso Neuf- Oblitération- Surcharge- Centre

6.1. POUR INFORMATION

IL existe un service au ministère des postes et télécommunications un service qui peut vous donner tous les renseignements utiles pour vous abonner d'une part aux services enveloppe premier jour et les responsables peuvent mettre à votre disposition le programme de l'année



6.2. AU BUREAU DE POSTE

Les conditionnements :

- Le carnet de timbres
- Les cartes réponses internationales
- L'entier postal
- La feuille de timbres
- Le timbre autocollant



Les différentes fonctions :

- La franchise militaire
- Le timbre commémoratif
- Le timbre d'usage courant
- Le timbre de bienfaisance
- Le timbre de poste aérienne
- Le timbre préoblitéré
- Le timbre-taxe
- Le timbre privé
- Les timbres et vignettes de grève postale
- Le timbre socio postal



La vie commerciale du timbre :

- Le premier jour d'émission
- La Journée du timbre

- Le Timbre personnalisé
- La démonétisation

6.3. Collection de timbres

Les grandes branches de la philatélie

- La philatélie
- La philatélie thématique
- La philatélie mondialiste
- La philatélie fiscale

6.4. Thématiques

- Catégorie de philatélie
- Les personnalités timbraient
- Les chefs d'État sur timbres
- Les émissions conjointes
- Le jeu d'échecs en philatélie
- Le timbre sur timbre
- Les timbres et vignettes de Noël
- Les timbres de Saint-Valentin
- La faune et flore en philatélie
- Les timbres postaux aux formes fantaisistes



6.5. COMMENT CLASSER VOS TIMBRES

1°) Les timbres se classe dans des albums et par ordre d'émission. Nous pouvons également les classer par correspondance d'objets traités, par exemple mettre les costumes ensemble, tous les timbres traitant de poterie ensemble, flore et faune ensemble, commémoratifs ensemble etc..

2°) Nous appelons cela un classement **THEMATIQUE**. (Par thème ce classement nécessite une bonne mémoire pour connaître les dates des timbres émis et la série à laquelle ils appartiennent afin de pouvoir savoir quel est le timbre qui vous manque).

3°) Une série à laquelle il manque un timbre demeure incomplète en ce sens que le timbre Algérien est toujours émis dans un but bien précis.

L'un des rares pays qui émet des timbres ayant un thème se rapportant à la vie du pays.

4°) **Le timbre Algérien**, dans une collection complète retrace l'histoire où L'événement historique qui ont marqué notre pays. Le timbre Algérien enfin est très coté par tous les pays du monde, donc très recherché. IL est donc très facile de procéder à des échanges avantageux avec les correspondants d'autres pays.

7. INITIATION A LA PHILATELIE

7.1. Quelques pages d'initiation à la philatélie

Par où commencer ?

Par où commencer ?

Se dépatouiller avec les catalogues

Acheter, échanger

Ce qu'il ne faut surtout pas faire, si ce n'est déjà pas trop tard !

Initiation aux classes de collections et de compétitions

Présenter sa collection en exposition

J'espère que vous trouverez, en suivant les liens ci-dessous, des conseils utiles pour démarrer ou améliorer une collection. Ces pages ont été sélectionnées parmi quelques sites philatéliques d'amis ou associations fédérées soucieuses de pédagogie auprès des débutants de tous âges.

7.2. Par où commencer ?

C'est d'ailleurs la question que je me suis posée en créant cette page !

- D'abord ne pas mourir idiot: connaître le jargon de ceux qui savent
- S'informer, trouver des conseils
- Trier, classer
- Les outils du collectionneur
- Lire un timbre
- Décoller un timbre
- Créer et organiser ses collections
- Assurer ses collections (document Word)

7.3. Identifier un timbre

- Identifier le pays d'origine d'un timbre - Extrait de l'excellent site de l'APS (Association Philatélique Senlisienne)
- Identifier un timbre français par mot-clé, couleur et valeur faciale - Extrait de l'excellent site Phil-Ouest (on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même!)

7.4. Se dépatouiller avec les catalogues

- **Les différents catalogues**
 - Catalogues d'éditeurs
 - Catalogues de négociants
 - Catalogues d'associations
- **Quelques abréviations souvent rencontrées dans les catalogues et ventes - Extrait du site de l'APS Acheter, échangé**

Ce qu'il ne faut surtout pas faire, si ce n'est déjà pas trop tard !

Avec les timbres

Avec les oblitérations

7.5. Initiation aux classes de collections et de compétitions

- Les classes de compétition
- Les définitions des différentes compétitions philatéliques - Extrait du site du CPSE
- Initiation à la classe 12/24

- Initiation à l'aérophilatélie
- Initiation à l'astrophilatélie
- Initiation à la classe "Un cadre"
- Initiation à la classe ouverte
- Initiation aux entiers postaux
- Initiation à la philatélie fiscale
- Initiation à l'histoire postale
- Initiation à la classe "Jeunesse"
- Initiation à la classe "Littérature"
- Les règles de la maximaphilie - Extrait du site des Maximaphilie français
- Initiation à la philatélie Polaire
- Initiation à la philatélie thématique
- Initiation à la philatélie traditionnelle
- Initiation à la philatélie traditionnelle moderne

7.6. Présenter sa collection en exposition

- Prendre connaissance du règlement général (Document Word)
- Assurer les collections exposées en public (Document Word)
Assurance de collections exposées : Société Française de Souscription
- Demander un passeport philatélique pour sa collection (Document Word) et si d'aventure la philatélie ne vous passionnait plus ...

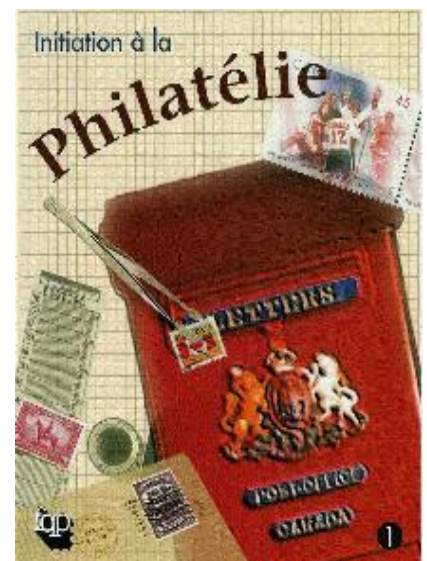
8. INITIATION À LA PHILATÉLIE

Pour les adultes, les jeunes, les animateurs de clubs, les parents de jeunes. Par le sommaire, vous aurez une

Bonne idée du contenu du guide. Il contient beaucoup de détails utiles et quelques jeux.

8.1. Historique

- 2. premiers pas du collectionneur
- 3. Outils du collectionneur
- 4. Où se procurer des timbres
- 5. Collections
- 6. Erreurs et variétés
- 7. conserver ses timbres
- Valeur d'un timbre



9. Le club philatélique

Le club philatélique "Les Timbrés" par des mordus de la philatélie. Regrouper les personnes qui s'intéressent aux timbres-poste et qui veulent partager leur passion. Promouvoir la philatélie dans notre commune. Favoriser la formation des membres, surtout les débutants. Intéresser les jeunes à manipuler les timbres avec soin, les identifier, les organiser et à présenter une collection. Présenter

une exposition des réalisations des membres du club. Ce groupe veut fédérer les collections et expositions virtuelles de timbres sur internet (sites web, blogs). En liant ces collections entre elles, participent à la création d'une méga-collection mondiale. Aujourd'hui le Club Philatélique, compte plus de 400 membres et 10 sections réparties dans toute la région

9.1. CLUB PHILATELIQUE PRINCIPALES ACTIVITES DE L'ASSOCIATION:

- *METTRE A JOUR LE CARACTERE CULTUREL DE NOTRE ACTIVITE A TRAVERS DIVERS ACTIVITES EXPOSITIONS, ANIMATIONS ET CONCOURS.
- * FAIRE DECOUVRIR L'ALGERIE ET NOTRE CULTURE A TRAVERS LE TIMBRE ALGERIEN.
- *CREER UN LIEU DE RENCONTRE POUR LES PHILATELISTES.
- * APPORTER AUX PHILATELISTES LES CONDITIONS NECESSAIRES POUR POURSUIVRE LEUR PASSION ET TROUVER LES SOLUTIONS AUX OBSTACLES QUE RENCONTRENT
- *PARTICIPER AU DEVELOPPEMENT DE LA PHILATELIE.

9.2. SES OBJECTIFS

- Créer un cadre organisé pour les collectionneurs de timbres et coordonner leurs efforts pour mener à bien un travail Collectif.
- Initier le jeune à la science du timbre.
- Participer aux différentes manifestations et à la promotion de la philatélie comme activités culturelle.
- Assurer le rôle d'intermédiaire entre les philatélistes de différents horizons.
- Susciter la création d'autres clubs dans les structures d'animation de la jeunesse et dans le mouvement associatif.

Clubs de philatélie



La mission du club est d'apprendre aux jeunes à développer une passion pour les timbres, leur enseigner comment décoller les timbres, comment les manipuler, comment les trier et les placer dans leur classeur. Les aider à trouver les timbres qui représenteront le plus la thématique choisie, les aider à faire leurs recherches philatéliques et thématiques à l'aide de catalogues spécialisés. Une fois le montage des pages terminé, ils peuvent tous présenter leur collection à des expositions locale, provinciale, nationale et internationale.



Ils peuvent remporter des médailles bronze, bronze argent, argent et vermeil. Si le travail est bien présenté, ils peuvent même se mériter le trophée Bruno-Valois, qui est la plus haute distinction en philatélie.

Leur offrir aussi la chance de participer à des camps philatéliques qui leur permettent de partager leur passion avec d'autres jeunes philatélistes. Un passe-temps passionnant et très enrichissant!



9.3. Classer ses timbres

Les classeurs :

Lorsque l'on débute une collection de timbres, on a tendance à garder tous les timbres et à les regrouper avec plus ou moins de succès dans des classeurs (à pages blanches ou noires) selon leur pays d'origine et parfois par ordre chronologique lorsque la date figure sur le timbre. Une autre possibilité est celle adoptée aujourd'hui par la plupart des jeunes philatélistes et qui consiste à classer ses timbres par thématique. Cependant, ces classeurs présentent l'inconvénient d'être peu malléables. En effet, lorsque de nouveaux timbres doivent être insérés dans le classeur, il faut soit

déplacer les timbres se trouvant derrière l'emplacement qui convient à nos nouveaux timbres, soit avoir prévu un espace vide pour ces nouveaux timbres. Pas très pratique. De plus, les timbres ne sont pas très bien protégés de l'humidité et on voit souvent apparaître des tâches jaunes à leur dos. Ces classeurs ne conviennent donc qu'aux débutants. Dans le cas contraire, ils ne doivent être utilisés qu'à titre provisoire en attendant de pouvoir les classer plus soigneusement dans des **albums** prévus à cet effet.

9.4. Construire son album :

Pour les budgets modestes, je conseille d'utiliser des feuilles blanches cartonnées que vous pouvez glissées dans des protège-document transparent (format A4). Tout cela se trouve dans n'importe quelle grande surface ou papeterie. Les timbres doivent alors être disposés sur les feuilles à l'aide de bandes philatéliques. Vous pouvez ajuster la taille des bandes à simple soudure à celle du timbre grâce à un petit massicot). Ces bandes se trouvent en transparent ou en noir et possèdent une face gommée qui adhère au support papier lorsqu'elle est humidifiée. Je conseille de prendre les tailles 210*55 et 210*33 qui sont les plus grandes pour un prix donné. Ce mode de classement permet aussi de pouvoir insérer des documents de grande taille (blocs, carnets, plis, entiers postaux...) à l'aide de coins-photos.

9.5. Comment décoller un timbre sur papier ?

- 1) Découpez le support du timbre en laissant une bonne marge autour des timbres. Il faut aussi penser à mettre de côté tous les timbres dont les supports contiennent des substances colorées pouvant déteindre : doublures et bordures en couleur des enveloppes, papiers d'emballages colorés...
- 2) Plongez les timbres dans de l'eau froide ou tiède, dans un récipient de taille moyenne. Les timbres doivent être plongés dans l'eau un par un et ne doivent jamais se retrouver les uns sur les autres. Il faut éviter pour cela de traiter un trop grand nombre de timbres en même temps. Les timbres doivent rester dans l'eau pendant une dizaine de minutes. A la fin de chaque lavage, n'oubliez pas de changer l'eau du récipient
- 3) Séparez doucement, délicatement, chaque timbre de son support à l'aide d'une pince.
- 4) Posez, à l'aide de la pince, chaque timbre sur un buvard blanc (face dessous).
- 5) Replongez une seconde et dernière fois les timbres dans un récipient contenant de l'eau tiède, afin de supprimer toute trace de gomme.
- 6) Placez les timbres les uns à côté des autres, entre deux buvard blancs et propres pour finir le séchage sous un gros livre, afin que les timbres restent bien plats et ne s'enroulent pas..Voilà, après quelques heures, vous aurez des timbres impeccables et séparés de leur support. Vous n'avez plus qu'à les classer dans votre collection. Bon rangement (cf. plus haut!!!

9.6. COLLECTION THEMATIQUE

Le Choix du Thème

Il peut être très varié. L'histoire, les sports, les animaux, le cinéma, les objets, enfin tout est sujet à thème. Pour bien faire, il vaut donc mieux choisir un sujet bien précis, par exemple : Une fois le thème choisi, il faut réunir le maximum de documents philatéliques sur le sujet : des marques

postales, des timbres, des aérogrammes, des entiers postaux, des cartes maximum, des enveloppes premier jour, enfin tout ce qui a rapport avec la philatélie.

Le but

Le but d'une collection thématique est avant tout de se faire plaisir à soi même, en traitant le sujet que l'on aime d'une façon originale : le timbre. Il faudra bien sur, si l'on désire, présenter sa collection et la mettre en compétition dans des expositions. Pour cela il faut respecter certaines règles. Mais rien n'empêche de se limiter à exposer pour les manifestations de son association ou pour d'autres expositions non compétitives.

La méthodologie

Tout d'abord choisir le thème, ensuite, accumuler des documents et timbres, mais aussi se procurer de la documentation afin d'argumenter son sujet. Concernant la présentation, vous avez droit, lors des expositions, à un panneau d'affichage avec vitre protectrice contenant douze feuilles d'album de 25*30 cm (un cadre), mais rien n'empêche de préparer une petite collection à plusieurs et de composer 6 pages par 2 égal 12 et pourquoi pas à 4 ou à 6 et de présenter ainsi un sujet pour un club pour une école ou pour un groupe indépendant. L'important c'est de se faire plaisir et de participer.

Conseils :

Lorsque vous montez une collection pour la présenter au public, essayer de la rendre la plus harmonieuse possible. Pour cela, varier les documents philatéliques présentés : alterner timbres, entiers postaux, carnets, blocs, flammes, E.M.A., timbres à date temporaire, variétés, essais de couleurs, coins datés...

10. Philatélie à l'école

Pour la sixième année de suite, la philatélie est entrée dans les écoles primaires. Animés par deux intervenants bénévoles du Club Philatélique six ateliers philatéliques fonctionnent sur le temps libre du midi à raison d'une heure par atelier de 10 élèves par semaine dans les écoles. Ces ateliers concernent 60 élèves et fonctionnent de novembre à fin avril



Les élèves apprennent à décoller les timbres, les classer, identifier les pays et les situer sur une mappemonde. Ils découvrent les divers sports, les progrès réalisés dans les moyens de transport, l'environnement, la flore, la faune, ainsi que leurs animaux domestiques préférés reproduits sur des timbres de tous les pays. Ils recherchent les villes représentées sur les timbres. Enfin, selon le thème choisi par chaque élève, une exposition philatélique est en préparation par chacun, pour exposer avec les membres adultes du Club lors de l'exposition annuelle.

10.1. Journée mondiale de l'enfance

L'atelier philatélie enregistre un grand succès dans le milieu enfantin, plus d'une trentaine d'enfants y participent quotidiennement. L'activité philatélique au sein de cet atelier, consiste à apprendre aux enfants



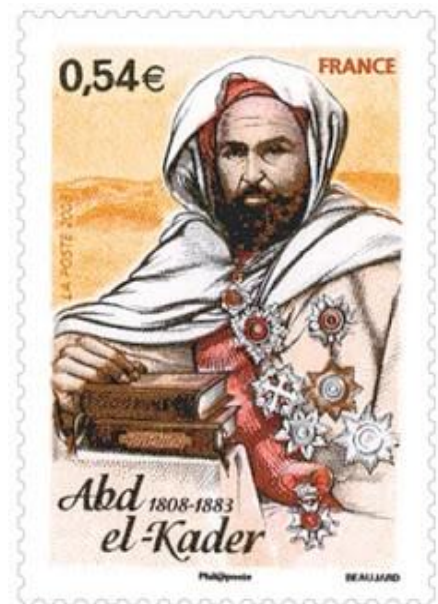
comment récupérer le timbre d'une enveloppe, le nettoyer, sécher et enfin le classer tout en utilisant le matériel philatélique adéquat. L'atelier est accompagné d'une exposition de timbres de différents thème ayant rapport avec ce qui pourrait intéresser l'enfant (animaux, insectes, dessins d'enfants, histoire...) ainsi qu'une présentation des différentes publications philatéliques algériennes (phi news, facteur, catalogues...).

11. Magazine philatélique

11.1. Ce grand penseur de l'islam et chef militaire

Avisé a su rassembler les différentes composantes de la population algérienne contre les forces françaises colonisatrices. **Abdelkader** organisera même un Etat avec ses fonctionnaires et sa monnaie et créera une capitale mobile, la Smala, composée de tentes et pouvant regrouper jusqu'à **30000** personnes !

C'est pourquoi il est considéré comme le "créateur de l'Etat algérien moderne". Il se rendra finalement en **1847** et passera, avec sa famille, 5 ans en prison en France jusqu'en **1852**. Il commencera alors à fasciner la population française en montrant son intérêt pour la culture occidentale et la révolution industrielle. L'empereur Napoléon III se liera d'amitié avec lui, le libérera et le recevra en hôte de marque !



11.2. Les 3 timbres sur l'enveloppe

Montrant l'émir à différentes périodes de sa vie, sont en fait extrait d'un joli bloc-feuillet dont vous pouvez voir une partie ci-dessus, collé au verso de cette lettre !

Abdelkader partira en **1852 en exil en Turquie** puis en Syrie où il se consacrera à des activités intellectuelles et religieuses. Il renforcera encore sa notoriété en France

lorsqu'il s'opposera au massacre par les druzes des **15000**

chrétiens de Damas en 1860. Il est mort à Damas en **1883** et ses cendres furent rapatriées en **Algérie en 1965**.

Je trouve ce timbre gravé splendide ! Bravo à Yves Beau jard qui a créé et gravé cette merveille à partir d'un tableau (auteur anonyme) conservé au Musée de la Franc-maçonnerie à Paris.

Son adhésion à la loge Henri IV du Grand Orient de France fait toujours débat aujourd'hui...

11.3. C'est ce tableau qui figure sur l'illustration

De l'enveloppe d'Oubari. Vous constaterez qu'il est représenté sur le timbre avec sa main droite posée sur des livres, ce qui n'est pas le cas sur le tableau original...

L'émir porte plusieurs décorations, dont la grand-croix de la Légion d'honneur française. A noter qu'un incident diplomatique avec l'Algérie a été évité de justesse lorsque, dans Phil info (magazine philatélique officiel de la Poste française), la Poste écrit qu'**Abdelkader** "descend d'une ancienne famille chrétienne de marabouts...", au lieu de "famille chérifienne"...Dommage que cette commémoration n'ait pas fait l'objet d'une émission commune entre l'Algérie et la France même si on peut comprendre qu'il n'a pas été timbré tout à fait pour les mêmes raisons dans les 2 pays...

12. Cartophilie philatélie

Les sections Cartophilie-Philatélie et Philatélie enfants se réunissent une fois par mois pour échanger. Lors des diverses expositions organisées par la MJC, ils mettent en commun leur passion pour présenter un beau panorama de cartes postales et de timbres sur chaque sujet traité.

12.1. La cartophilie en Algérie

Qu'est-ce qu'une carte postale? Une "feuille de carton mince suffisamment résistant dont la moitié droite au moins du recto est réservée à l'adresse du destinataire. C'est aussi et surtout un des meilleurs moyens d'immortaliser des souvenirs de voyages. A l'époque où le voyage durait plusieurs mois et où le téléphone n'existait pas encore, le seul moyen de garder une trace de son passage quelque part était la carte postale. Ce banal petit morceau de carton que tout le monde a un jour ou l'autre envoyé ou reçu est un formidable outil de communication, de convivialité, de recherche scientifique ou d'expression artistique. La carte postale est l'objet qui dispose du plus grand nombre de points de vente dans le monde. Elle reste un moyen de communiquer.



12.2. LE RENOUVEAU DE LA CARTE POSTALE



Depuis les années **1970**, un renouveau s'amorce dans l'édition des cartes postales. Les éditeurs sentant sans doute la désaffection du public pour leur production, vont tenter de le séduire avec de nouvelles images. Les cartes multi-vues, les cartes humoristiques, les cartes de fêtes, d'anniversaires, de mariages, les reproductions de tableaux ou d'affiches, toutes ces initiatives vont revivifier la carte postale. Mais c'est surtout dans le soin qu'apportent les éditeurs, tant aux clichés (sujet, cadrage, lumière, profondeur de champs...) qu'à sa présentation (fond, couleur, typographie...), que l'on doit ce regain d'intérêt pour la carte postale contemporaine. Lorsqu'une personne achète une carte postale représentant une vue de paysage, de ville ou de village, il est important que cette vue soit la version sublimée par le photographe de ce qu'il a vu lui-même.

12.3. UNE CARTE POSTALE ANIMEE

Une carte postale animée est un document qui vit, qui reflète fidèlement un passé aujourd'hui révolu. C'est pourquoi les collectionneurs avertis sont toujours à l'affût du document riche en personnages de l'époque. Contrairement à une vue courante, sans animation, il est vrai que ce type de carte postale détient une valeur historique indéniable. Cette remarque est valable non seulement pour le régionalisme, mais également pour de nombreux thèmes comme les vieux métiers, l'agriculture, le commerce et l'industrie, notamment.



13. Le musée d'art

Le musée est le lieu de conservation et de présentation des œuvres d'art. Il est le lieu irremplaçable où l'on peut voir et revoir les collections permanentes. Il est également le lieu où l'on peut découvrir des expositions temporaires provenant d'autres musées ou de collections privées. La création des musées publics remonte pour l'essentiel à la fin du 18ème siècle. Le musée a considérablement évolué depuis son origine jusqu'à nos jours. Il concentre de plus en plus salles de conférences,



bibliothèques et autres services destinés à mettre en valeur les œuvres et apporter le maximum d'informations aux visiteurs.

13.1. L'art et l'éducation

L'art n'est pas une matière scolaire. La mise en contact avec l'art favorise l'ouverture au monde et à soi-même. L'art est le langage des sens et l'apprentissage de l'émotion. L'importance de l'éducation artistique dans le développement de l'enfant, c'est de donner des clés d'accès aux savoirs et c'est aussi un facteur de réussite scolaire, car cette dimension favorise la réflexion et l'imagination, sources d'équilibre et de plus grande confiance en soi. L'art est donateur de changement, d'évolution. Que veut dire comprendre lorsqu'on parle d'art ? Est-ce comprendre ce que l'artiste a voulu dire ? Est-ce comprendre l'œuvre elle-même ? Est-ce se comprendre soi-même à travers l'œuvre que l'on regarde ?

13.2. Les enjeux de l'accès à l'art

La rencontre avec l'art ne donne pas des résultats immédiats et quantifiables parce qu'on risque de détourner l'art de son véritable rôle qui est de :

- provoquer l'imaginaire,
- éveiller la sensibilité,
- stimuler l'esprit critique et de développer le jugement.

L'art et l'éducation sont complémentaires à condition d'accepter que l'art serve conjointement des objectifs pédagogiques au service d'apprentissages visés et qu'il permette à l'enfant de développer un autre mode d'appréhension du monde. On le sait les enfants naissent avec un pouvoir d'imagination incroyable qu'ils perdent lentement au profit de la raison. Et pourtant l'imagination est essentielle à l'organisation et à l'amélioration de nos vies parce qu'elle développe l'autonomie et qu'elle permet de poursuivre des rêves.

Par ailleurs la rencontre artistique avec les enfants est un excellent support de questionnements, de ressentis, d'appréciations ainsi que d'apprentissages par ce que l'on peut nommer la pédagogie du détour. Donner l'accès à la culture artistique par le biais de l'accès au musée est un choix d'ouverture à une diversité de formes artistiques et fait l'objet d'une mission de service public. Les enjeux de l'accès à l'art — formes d'expressions et de représentations réalisés par des artistes qui transcendent le réel — et de la culture — ensemble de valeurs communes ou singulière d'un groupe social — pour les enfants sont de :

- former les publics de demain,
- former les citoyens de demain.

13.3. Pour que la rencontre se fasse ...et prenne un sens

La démarche de fréquentation des musées est très peu connue face à l'importance de la culture télévisuelle, cinématographique : culture de consommation. L'enfant est de plus en plus soumis à une culture de médias (les industries culturelles et la culture de masse, le cinéma américain, les modes vestimentaires, la radio, ...) qui utilisent un langage de plus en plus pauvre, un langage zapping et SMS qui devient dès lors "son" système de référence. Comment donc passer du statut de consommateur à celui de spectateur ? Comment induire un comportement de socialisation, de règle

de vie en groupe, de respect de l'autre ? Il s'agit bien de demander aux enfants de faire un effort, d'apprendre à devenir "regardeur", de prendre en compte des contraintes. Les codes implicites liés à la visite au musée ne sont pas innés, loin de là, d'où la nécessité de prendre en compte une démarche de sensibilisation et de médiation. Le désir, le plaisir et le besoin liés à la rencontre avec des œuvres d'art ne se développent qu'avec la fréquentation régulière des musées et cela dès la petite enfance. Quelles pratiques possibles, à vivre et à inventer, pour que la visite au musée prenne un sens, au regard des objectifs d'apprentissages et de culture nécessaires à la formation des enfants ?

- Des objectifs généraux qui encadrent les enjeux de la discipline des arts visuels.
- Des objectifs opérationnels pour la mise en œuvre : que faire acquérir ? pourquoi ? et comment ?
- Des objectifs transversaux à poursuivre : conduites, attitudes, comportements, ...
- Des apprentissages : regarder, observer, lire, établir du sens, dépasser le cadre du vécu sensible, du descriptif, communiquer, développer des capacités gestuelles, utiliser différents matériaux, outils, supports, utiliser et inventer des techniques, transformer l'aléatoire en conduites de choix, apprendre à imaginer. Écoles et musées participent ainsi même mission : transmission d'une culture et formation des individus.

14. La place du musée à l'école

14.1. Pourquoi accompagner l'enfant au musée ?

Il s'agit de lui permettre de se construire et de construire son univers, d'affirmer sa personnalité. Il y découvre de nouveaux langages. Il est mis en situation de ressentir des émotions : cultiver l'émotion c'est cultiver l'intelligence. Nous pouvons ainsi amener l'enfant à se confronter à des formes artistiques qui suscitent la curiosité, la découverte, l'interrogation, le doute, la peur, l'étrange — et donc l'étranger —, lui donner des moyens de vivre des expériences de "choses possibles", et lui proposer des espaces d'existence en dehors de la sphère familiale. L'accès aux œuvres d'art favorise les apprentissages et contribue au développement culturel, affectif, et intellectuel de l'enfant.

14.2. Le développement culturel

Nous ne vivons pas isolément : chacun de nous fait partie de groupes (familles, ethnies, cercles d'amis). L'œuvre d'art aborde souvent des notions de valeurs, de croyances, de règles de comportement qui régissent nos relations aux autres.

14.3. Le développement affectif

Sentiments et émotions sont des moyens d'expressions. L'accès à certaines œuvres d'art permet d'accorder un statut et un rôle positif aux sentiments.

14.4. Le développement intellectuel

Il y a plusieurs façons de conceptualiser une expérience vécue : l'intelligence dépasse la dimension mathématique. Le contact avec l'art ouvre à des connaissances transversales, appelant aux capacités auditives, gestuelles, de mémoire et visuelles : il favorise l'accès au symbole. La préparation d'une visite préfigure des rapports que les enfants vont engager autour et avec les œuvres rencontrées. Des formations à destination des enseignants sont souvent proposées et doivent permettre de mutualiser leurs attentes, les mises en projet, les pratiques. Ces partenariats peuvent se nourrir d'échanges réguliers et ne peuvent s'inscrire que dans un climat de confiance et de respect partagés.

Ces formations peuvent prendre la forme suivante :

- **visite collective de l'exposition avec les enseignants (pré-visite)**
- **visite des classes**
- **productions dans les ateliers proposés**
- **exposition des travaux**
- **création d'un document à partir des productions d'élèves**

Rencontrer une œuvre, c'est accéder à des espaces d'exposition, c'est proposer aux enfants l'occasion d'être des citoyens conscients de la richesse de leur patrimoine et de la pluralité des langages de leurs contemporains.

14.5. Carnet de visite

Un carnet de visite à la main. Il a pour objet d'inviter les élèves de cycle II et III à explorer de manière active les différentes salles du musée. Ce questionnaire peut être compilé de manière aléatoire, et instruire des parcours et visites individualisés. Entre l'observation, le croquis, l'écriture, les échanges entre les élèves, la mise en commun des indices prélevés, la confrontation des points de vues, cette visite découverte mobilise pleinement chez l'enfant ses capacités imaginatives, hypo-déductives, et installent le musée comme objet de pensée, d'écrits, d'échanges, d'altérité et d'ouverture culturelle.

14.6. Et après la visite ?

Comment prolonger

Il ne s'agit point de visiter un lieu spécifique, mais d'enrichir des démarches engagées par la rencontre des œuvres, objets, installations exposés :

- inscrire les visites dans une continuité, afin qu'elles ne soient pas de simples consommations
- utiliser les visites comme un temps de démarrage de projet — ceci permet de se questionner (pourquoi je viens au musée ? quel est l'objectif poursuivi ?)
- utiliser le musée comme un lieu chargé de référents
- enrichir l'offre d'accueil du musée en participant à un atelier, qui peut se prolonger en classe
- conforter le rôle éducatif que l'école développe avec des partenaires. Une mise en situation de créations et de productions artistiques au sein du musée permet l'inscription immédiate de pratiques autour des "objets artistiques" fréquentés. Il s'agit d'abord d'ateliers du regard, fondés sur le principe du rapport immédiat et réciproque entre le voir et le faire. Ce qui donne lieu à des exercices à réaliser sur place, exercices visant à assimiler des connaissances.

14.7. La visite-recherche

La visite-recherche, permet aux enfants d'exercer leur perception en cherchant dans les œuvres des éléments signifiants (formes, personnages, mises en situations. Cela suppose que les enfants puissent correctement appréhender une image, la questionner, poser des hypothèses, échanger, communiquer.

L'œuvre présentée est :

- une chose matérielle reçue par l'intermédiaire des sens

- le résultat d'une activité productrice
- l'aboutissement d'une activité d'esprit peut-être chargée d'une valeur transcendante (« l'œuvre dirige en l'artiste sa propre création », nous dit Étienne Souriau)

14.8. La visite-incitatrice

La visite-incitatrice est une visite qui déclenche, qui donne envie de faire, de penser et de s'exprimer. Les œuvres impliquent l'enfant dans une forme d'immédiateté autour et dans la proximité esthétique et plastique exposée et explicitée. La préparation matérielle pour ce type d'ateliers se doit d'être rigoureuse et ouverte.

14.9. La visite-désir

La visite-désir déclenche des rêves d'aventures : les œuvres fréquentées servent de support à l'expression orale. La médiation de l'adulte qui met les enfants en présence des œuvres se doit d'être chargée d'enthousiasme, il s'agit de susciter l'émerveillement, la curiosité, l'intérêt, ... Nous savons qu'il est difficile de juger immédiatement du résultat de cette rencontre : l'image exerce sur l'enfant un pouvoir impossible à évaluer. Bien évidemment cette classification n'est pas aussi rigoureuse, mais elle permet de donner la tonalité d'une forme de visite, qui peut "mixer" cette typologie. À partir d'actions menées en accompagnement d'expositions, nous pouvons présenter sous le générique évoqué ci-dessus les projets développés auprès d'enfants et d'enseignants d'écoles maternelles et élémentaires.

14.10. La visite-recherche visites du musée

À partir de visites du musée autour de différentes "familles" de tableaux exposés (scènes de genres, portraits, ...), on peut réaliser des productions individuelles à partir des modes évoqués et les compiler sur un cédérom. Ce cédérom peut devenir un outil de pré-visite pour d'autres classes, en créant des liens avec les "objets" observés.

15. L'art et l'artisanat Algérien à travers sa richesse et sa diversité

15.1. L'artisanat Algérien

Les artisanats traditionnels de Méditerranée sont porteurs d'une culture riche et vivante. Ils mettent en œuvre des savoir-faire ancestraux perpétués et enrichis inlassablement par les générations successives d'artisans qui cultivent et transmettent ainsi la mémoire culturelle de leur communauté.

Les visiteurs découvriront tour à tour des artisanats traditionnels, des créations contemporaines à partir de matériaux et savoir-faire anciens, des pièces anciennes, des déclinaisons artistiques autour du thème du patrimoine culturel méditerranéen.

Créations de mode rehaussées de motifs brodés, de peintures calligraphiques ou d'écorce de courge, tissages bédouins et berbères, textiles en poils de chameau, costumes et accessoires ornés de broderies palestiniennes, vanneries en alfa, céramiques émaillées, glacées ou enfumées seront à

l'honneur. Ils montreront à la fois les spécificités locales et les appartenances culturelles communes qui font la richesse des créations méditerranéennes.

16. LES OBJETS D'ARTS

1°) Les arts sont toutes les formes de **création** que l'homme utilise pour réaliser **des choses belles** ou capables de provoquer **l'émotion chez ceux qui les regardent**.

2°) Ceux sont aussi des moyens d'exprimer une manière de voir le monde. Dans l'usage courant, le mot « art » s'étend à de nombreux domaines ; on parle d'art pour :

- **La musique- La dans**
- **Le cinéma- La poésie.**

3°) Une autre conception de l'art est de classifier certaines formes d'art en leur donnant un numéro.

À QUOI SERT L'ART ?

1°) façon d'apporter de la beauté à la vie quotidienne.



16.1. QU'EST – CE QUE L'ART ?

Les types d'art :

- Les anciennes cartes postales (Noir et Blanc).
- Les monnaies anciennes.
- Les revues. - Les objets précieux
- La poterie - La peinture
- La sculpture - L'architecture
- Enluminure - La calligraphie
- La photographie
- Les arts décoratifs
- La gravure
- Le dessin
- Le cinéma
- La télévision
- La bande dessinée

16.2. ARTS ET ARTISANATS

Cinéma
Chorégraphie
Danse
Musique
Chorale
Poésie
Arts plastiques
Théâtre

Mime

Expression corporelle...

Reliure

Ferronnerie

Orfèvrerie

Bijouterie...

16.3. Artisanat d'art - Loisirs créatifs

Sous thèmes

Ferronnerie -Moulage

Encadrement –Reliure

Peinture –Encadrement-Reliure

Céramique et Emaux

Mosaïque- Travail du bois –Sculptures

16.4. Ateliers d'art

Les ateliers d'arts pour les enfants, c'est la mise en application des connaissances, le début du concret, la réalisation de ses propres mains ! Eveillez vos enfants aux arts, avec un atelier adapté à l'enfant. Multiples activités dans le domaine des loisirs créatifs et de l'expression artistique sous la forme d'ateliers hebdomadaires ou stages thématiques pendant les vacances scolaires ou en week-end. Encadrement assuré par une équipe d'animateurs professionnels. Les activités sont réparties sur différents locaux adaptés à la pratique des disciplines enseignées.

17. BRICOLAGE D'ART

Artisanats

17.1. L'ART DU BOIS

Il existe différentes sortes de bois qui peuvent être travaillées de façons différentes. Le bois utilisé pour l'artisanat peut venir du cèdre, du noyer, et de la virola, tous très délicats et adaptés à cet usage. L'artisanat en bois en Équateur est très développé grâce à des artistes très doués. Leurs mains habiles peuvent transformer une pièce de bois en plusieurs objets extraordinaires.

Les objets d'artisanat équatoriens, avec leurs nombreuses formes, tailles et couleurs, sont parmi les meilleurs au monde. Après une première et longue période de travail minutieux, nos artisans accordent une attention de chaque détail à leurs créations afin que le résultat soit une pièce de parfaite qualité. Aujourd'hui on peut trouver des artisanats en bois dans une grande variété de formes et avec une tendance vers les éléments folkloriques. Grâce à cette tradition de notre peuple cet art a été transmis de génération en génération, ce qui a protégé les secrets de la sculpture du bois et a engendré un haut niveau de créativité artistique.

17.2. La sculpture sur bois



Présentation

La sculpture sur bois est un art dont les gestes se transmettent de génération en génération et à travers toutes les cultures. Dans cet ouvrage, vous apprendrez à connaître les différentes essences de bois, leurs qualités, leur dureté ou leur tendresse, à choisir la pièce de bois qui conviendra le mieux à votre projet, à sélectionner vos outils, à les utiliser et à les entretenir.

Sculpture

Présentation

Sculpture - Techniques et Création aborde l'ensemble des techniques de sculpture. Il traite à la fois des matériaux traditionnels (bois, pierre, argile) mais aussi du béton cellulaire, du plâtre, du polystyrène, des résines et autres matériaux modernes. Vous apprendrez à planifier votre travail, à choisir le bon support, à combiner les matières et les techniques, à utiliser les outils et l'équipement appropriés à chaque projet. De nombreuses illustrations vous guideront pas à pas dans la mise en œuvre de différentes techniques, de la fabrication de l'armature à la finition et au montage sur socle. Au fil des pages, les artistes dévoilent leur savoir-faire : taille, soudage, modelage, moulage n'auront plus de secrets pour vous.

17.3. L'art du tournage sur bois

Présentation

Artisanat très ancien, le tournage sur bois a conquis ses lettres de noblesse en se libérant des contraintes. Aussi Gérard Bi Dou s'emploie-t-il à décrire les passerelles qui relient l'art et l'artisanat. Il propose des techniques spécifiques et montre comment construire des mandrins permettant d'élaborer des formes originales. Plus aucun tournage n'a alors de secret pour le tourneur : torsos, tournages excentriques entre pointes ou en l'air, assemblages dissociables, tournages fractionnés, etc. Les caractéristiques du bois (vinage, bois vert, défauts), les collages et les finitions permettent au tourneur créatif de tirer le meilleur parti de son matériau.

17.4. Bijoux en bois tourné

Présentation

Voici un ouvrage pour les amoureux du bois qui souhaitent combiner l'art du tournage à l'art de faire plaisir. De réalisation simple et rapide, les bijoux proposés n'utilisent que peu de bois et peuvent être l'occasion de choisir des essences plus précieuses. Les techniques décoratives et de finition transformeront même les plus sobres en bijoux raffinés : boucles d'oreilles, bracelets, broches, bagues ou colliers.

Tout est expliqué pas à pas, photos et croquis à l'appui. Découvrez enfin d'autres matériaux pouvant se tourner comme le bois : os, corne, ivoire végétal, métaux, résines, Plexiglas, lamellés composites.

17.5. Peindre des meubles de brocante

Présentation

Offrez une seconde vie à des meubles tout simples et pourtant pleins de charme oubliés dans un grenier ou chinés dans une brocante ! Motifs d'art populaire, jeux géométriques ou compositions fantaisie, les décors colorés de cet ouvrage seront facilement adaptables aux meubles dont vous disposez vous-même : chaises, commodes, armoires, petites tables. Les projets présentés utilisent des techniques différentes : peinture à main levée, au chiffon, au tampon, au pochoir, estompage...

Vous trouverez au fil des pages les explications nécessaires, illustrées étape par étape, accompagnées des motifs à reproduire et de nuanciers

17.6. La poterie avec les enfants

Présentation

Quoi de plus naturel, de plus essentiel pour la main que de toucher, de malaxer et de donner forme à la terre ? Se projeter dans la glaise est l'occasion de défier ses limites, d'apprendre à maîtriser un matériau naturel et de découvrir le plaisir de créer. A la fois manuel pratique et livre de projets, cet ouvrage s'adresse à l'adulte souhaitant mieux connaître la terre et accompagner l'enfant dans la pratique de la poterie.

La première partie est consacrée à l'argile en tant que matière première et aux techniques concernant le travail de la terre (modelage dans la masse, plaque, colombin, tournage), la cuisson et la décoration. Elle est illustrée de nombreux pas à pas et répond aux questions les plus fréquentes des adultes et des enfants. La seconde partie comporte 50 ateliers thématiques. Chacun présente un objet plus ou moins facile à réaliser, selon les tranches d'âge et les envies de vos apprentis potiers.

17.7. La ferronnerie d'art

Présentation

Plus qu'un ouvrage professionnel, la ferronnerie d'art est avant tout un guide pratique à l'usage des artisans et des professionnels désireux de travailler dans les règles de l'art. Tout en rappelant les techniques artisanales, il met aussi en valeur la création et la mise en application de nouveaux procédés qui font appel aux technologies les plus avancées et aux matériaux les plus modernes pour créer des formes nouvelles.

17.8. L'art de la sculpture sur pierre

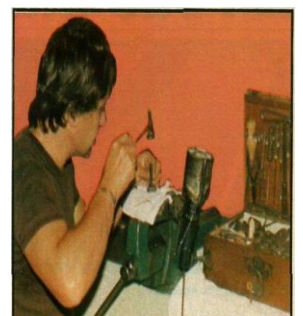
Présentation

La sculpture est l'art de représenter le relief. La pierre lui offre la faculté de traverser les ans, les siècles, voire les millénaires, témoignant de l'époque de son auteur et provoquant l'émotion chez celui qui la regarde et la touche. Voilà pourquoi la sculpture n'est pas anodine : celui qui la pratique sait qu'il laisse une marque qui lui survivra. Pourtant, contrairement aux idées reçues, elle est accessible pour qui veut apprendre.

17.9. La vannerie Techniques et réalisations

Présentation

Par les outils et les matériaux qu'elle utilise, la vannerie est un art proche de la nature. Comme de nombreuses traditions, cette technique est menacée par le mode de vie actuel, mais survit néanmoins grâce à quelques passionnés qui la transmettent et nous apprennent à mieux la connaître. Cet ouvrage résolument tourné vers les débutants souhaitant se lancer dans la vannerie est une référence précieuse pour s'initier à la vannerie ou se perfectionner.



La vannerie - techniques et réalisations présente un panel des matériaux les plus couramment utilisés et permet au lecteur d'apprécier leurs avantages et leurs inconvénients. La fonction de chaque outil spécifique est expliquée en détail et les techniques de base sont clairement exposées : de nombreuses illustrations avec des repères de couleur permettent au lecteur de bien comprendre le tissage des brins. En troisième partie, la section Projets reprend les techniques apprises en début d'ouvrage. Chaque projet utilise un matériau différent et la difficulté va croissante.

17.10. LA FRAPPE DES MEDAILLES

L'auteur utilise une technique de frappe très ancienne, qu'il a retrouvée et réadaptée aux matériaux actuels. Il faudra se procurer au préalable quelques vieux ressorts de soupapes d'auto et des boulons usagés.

Précisons toutefois qu'il est inutile de se lancer dans cette entreprise si l'on ne possède pas un minimum de minutie et d'habileté, ainsi qu'un certain talent pour le dessin.

17.11. Comment confectionner des pots d'étain

Depuis quelques années les objets en étain connaissent une nouvelle vogue justifiée par la beauté de ce métal.

Voici une méthode très économique permettant de confectionner de très jolis pots en étain en utilisant un moule simple à réaliser si vous disposez d'un tour, à moins que vous vous adressiez à un artisan pour cette partie du travail.



17.12. Encadrement - Techniques et création

Présentation

- **Encadrement - Techniques et Création** propose une description claire et pratique de l'équipement et des techniques de l'encadrement. Concevoir, exécuter, décorer, réparer, restaurer, poser des cadres : un parcours essentiel, étape par étape, pour tous ceux qui désirent s'essayer à l'encadrement ou se perfectionner dans ce domaine.
- **Encadrement - Techniques et Création** expose les principes de base de la fabrication du cadre et des finitions classiques (bois peint, cerné, ciré, verni) ou plus spectaculaires (gravure sur or, sgraffite, incrustation de coquilles d'œuf ...) ; les différentes possibilités pour les passe-partout, doubles, triples, en tissu, en papier marbré, peints au lavis, etc. ; les diverses solutions d'encadrement, boîtes, marie-louise, cadre ronds, ovales, dans le respect du sujet et des règles de proportion.

17.13. Encadrement - Reliure

Encadrement Jeux de matières

Présentation

Brigitte Grainier vous invite à sortir des sentiers battus en regardant autrement les matériaux traditionnels de l'encadrement, comme le carton ou le verre, pour les détourner et obtenir des effets incroyables. Votre créativité ainsi stimulée, explorez ensuite des matériaux plus inhabituels : le léger bois de balsa du modélisme, le fragile papier de soie, le carton ondulé des emballages ordinaires... Osez de nouveaux gestes : sculptez l'un, froissez l'autre, roulez le troisième, et ils vous étonneront ! L'auteur vous propose une trentaine de réalisations insolites détaillées et une vingtaine

de cadres commentés, utilisant cependant les techniques d'encadrement classiques. Un croquis du paquet, des explications pas à pas, une photo du modèle vous permettront de réaliser à votre tour des encadrements inédits.

17.14. L'art de la reliure

Bradel, demi-reliure, pleine peau

Présentation

Le lecteur amoureux souhaite offrir à ses ouvrages préférés une reliure de choix, ajoutant à la saveur des mots le plaisir des yeux et du toucher. L'art du relieur consiste en effet à associer minutieusement les peaux les plus nobles et les papiers les plus beaux pour former un écrin qui protégera le livre aimé et en fera un objet unique. Développe de façon très détaillée le bradel qui permet d'acquérir les techniques de base - plaçure, grecque, couture, endossure, couverture... - qu'il est indispensable de maîtriser parfaitement avant de s'essayer aux reliures plus soignées. Ensuite, de la confection d'une tranche-file à la pose du papier ou de la peau, en passant par la parure, l'auteur explique tous les secrets des reliures classiques, demi-reliures et pleine peau, pour finir par la confection d'une chemise et d'un étui, ultimes protections pour un ouvrage précieux.

17.15. Peintures décorative

Artisanat d'art - Loisirs créatifs / Peintures décoratives

Peindre sur porcelaine Animaux, végétaux, motifs graphiques et enfants

Présentations

Vous rêvez d'une vaisselle peuplée d'animaux exotiques ou de fourmis ? Bruissant sous la caresse des branches d'eucalyptus ? Scintillante sous les étoiles ou vous offrant un beau sourire ? Prenez pinceaux et couleurs et donnez vie à votre vaisselle ! Que vous débutiez ou non, cet ouvrage vous permettra de peindre une trentaine de pièces de vaisselle (assiettes, mugs, plats, vases...), déclinables à l'envi en services. Des modèles très variés vous sont proposés, d'inspiration végétale, animale ou graphique.

17.16. Peinture sur verre

Touches de lumière - idées et modèles

Présentation

Transformez carafes, vases, coupes ou photophores les plus ordinaires en beaux objets de la vie quotidienne. Ornez-les d'une féerie de couleurs, d'une farandole de rubans, de feuilles entremêlées et de chauds madras. Peinture sur verre, touches de lumière explique comment utiliser les pinceaux sculpteurs Collor Saper pour décorer le verre. Créés à la demande d'une artiste peintre, ces pinceaux faciles à vivre permettent de modeler la peinture humide petite créée des motifs dynamiques et rythmés.

Autres idées créatives

Artisanat d'art - Loisirs créatifs / Autres idées créatives

17.17. Mosaïques de papier

Présentation

Susan Seymour a su imaginer pour ses mosaïques de papier des techniques à la portée de tous. Ses séduisantes réalisations donnent un bel aperçu des possibilités offertes par cette activité créative étonnante et ludique où l'on joue avec la couleur et les effets graphiques. *Mosaïques de papier* présentent des techniques décoratives inhabituelles s'inspirant tout à la fois de la mosaïque, du collage de serviettes et du Scrabooking. Les principes de base sont simples et un débutant pourra décorer un objet en quelques heures, sans autre matériel que de la colle, du papier, des ciseaux, un pinceau et du vernis. Ces mosaïques de papier sont résistantes et étanches, tout en restant légères.

Autres idées créatives

18. L'ARTISANAT ALGERIEN (Artisanat d'art)

De la poterie à la céramique d'art en passant par le tissage, l'artisanat algérien s'est définitivement ouvert à l'universalité par sa vocation géographique à géométrie variable, la proximité de l'Europe, de l'Afrique noire et de l'Orient donnant à cette nation des spécificités qui nous proposent ainsi une grande randonnée colorée, chatoyante et bigarrée, irrésistible à plus d'un titre.



L'histoire de ces arts séculaires reste inénarrable car cela reste plus que jamais une histoire meublée de sensations impossibles à transcrire, les mots ne peuvent de toute évidence remplacer ce moment privilégié provoqué par le toucher d'une étoffe tissée à la main ou la douceur d'une argile travaillée avec amour.



Il n'empêche que les travaux où l'on reconnaît la main de l'artisan émérite gagnent par un insaisissable enchantement de cette convivialité méditerranéenne, musulmane ou maghrébine qui porte en soi des valeurs de partage et de générosité, indice d'un tempérament inventif dédié aux autres.



L'artisanat algérien restera encore pour longtemps l'expression merveilleuse d'une passion séculaire qui dépasse le mystique, le fantasmagorique pour se retrouver dans une dimension profondément humaine. Tout simplement humaine!

18.1. Cet espace est mis à votre disposition afin de découvrir ou redécouvrir

Chaque pièce qui vous est présentée est faite entièrement à la main avec beaucoup de soins par des passionnés d'art et d'artisanat. Ainsi Plusieurs styles vous sont proposés, entre l'inspiration berbère, africaine et méditerranéenne, vous serez emporté par les couleurs et les motifs variés et uniques.

La sélection des produits c'est faite sur des critères de qualité supérieure, une décoration en matériaux précieux et un travail minutieux fait à la main.



19. Le portail de l'artisanat traditionnel et d'art Algérien

19.1. Algérie aux mille couleurs

A l'heure actuelle l'artisanat est apprécié à travers 17 secteurs.



19.2. Poterie

La poterie algérienne est extrêmement riche. Avec ses formes variées et ses décorations élégantes, elle constitue l'un des symboles du patrimoine artisanal de l'Algérie. Cette poterie plonge ses racines dans les temps les plus reculés. Jadis utilisée dans la vie quotidienne, aujourd'hui elle se trouve menacée dans de nombreuses régions. Découvrez son histoire et toute sa diversité ainsi que tous ses secrets sur notre site.



19.3. Céramique



La céramique algérienne est une forme plus affinée et artistique de la poterie rurale. Marqué par les influences phénicienne et romaine, cet art fleurira surtout à l'époque musulmane, avec la Kalaa des Béni Hamad, ancienne capitale des Hammadides. Les Musulmans rentrés d'Espagne ne manqueront pas d'apporter des touches significatives à cet forme d'artisanat. De nos jours, la céramique d'art reste l'un des secteurs d'artisanat les plus productifs. Avec des artisans jeunes et créatifs et l'arrivée de nouvelles techniques de fabrication, les innovations et les nouvelles formes ne cessent d'enrichir cet artisanat.

19.4. Tissage et tapis

Les tissages algériens sont d'une diversité extrême et d'une



richesse extraordinaire. Tapis, carpettes et coussins sont tissés dans toutes les régions avec des motifs aussi variés que riches. Le motif berbère original fut enrichi par la flore de l'art musulman et oriental. Des tapis à points noués, épais et aux grandes dimensions aux hambels, couvertures à décoration simple, en passant par les tapis à la décoration extrêmement riche des Aurès

19.5. Habits traditionnels

Miroir des us et coutumes des Algériens, le costume traditionnel a su conserver les traces de toutes les civilisations qui se sont succédé dans le pays. Bien que la vie rurale soit rude et austère, le costume des gens de la campagne ne manque pas de finesse et de création. Quant au costume citadin, il est le fruit du rencontre de plusieurs cultures et civilisations.



19.6. Broderie

En Algérie, la broderie est un artisanat pratiqué aussi bien dans ville qu'en milieu rural. Alors que la broderie citadine s'est enrichie des influences de la décoration andalouse et orientale, la broderie rurale, elle, conserve dans certaines régions la décoration berbère faite de ces mêmes motifs géométriques qu'on retrouve sur les tapis et autres poteries



19.7. Maroquinerie

La maroquinerie a été pratiquée en Algérie depuis des temps immémoriaux. Aujourd'hui on la retrouve principalement dans les Hauts Plateaux et dans la région targaie. Souple et très résistant, le cuir est utilisé dans la fabrication des objets les plus divers.



19.8. Meubles traditionnels

Les meubles traditionnels en bois existent aussi bien dans les villes que dans les campagnes. Dans les maisons rurales traditionnelles et chez les Touareg, nomades du désert. On utilise différents types de coffres, parfois richement décorés, pour de multiples usages. Le mobilier citadin s'est développé depuis plusieurs siècles, et dans sa forme, et dans sa décoration, pour réaliser des œuvres sublimes.



19.9. Bois tourné



L'artisanat du bois tourné est encore pratiqué dans de nombreuses régions d'Algérie. Le bois, matériau essentiel dans la vie des gens du nord du pays, a toujours servi pour la fabrication d'ustensiles et d'outils pour la vie quotidienne. De nos jours, la hachette utilisée pour tailler le bois est de plus en plus remplacée par les techniques modernes (tournage

du bois à la machine).

19.10. Vannerie

La vannerie est pratiquée dans toutes les régions de l'Algérie. Utilisant différentes matières



premières (osier, alfa, rotin, etc.), les gens fabriquent toutes sortes d'objets (paniers, nattes, plateaux, etc.) qu'ils utilisent dans la vie quotidienne. Dans certaines régions, la vannerie est décorée de fils de laine colorés, lui donnant une beauté unique.

19.11. Instruments de musique



Des instruments archaïques de la musique saharienne aux instruments de la musique andalouse, venus d'Orient, la musique algérienne est d'une richesse incomparable. Presque chaque région du pays a son type musical, et chaque style de musique utilise ses propres instruments.

19.12. Dinanderie



La dinanderie est un artisanat principalement citadin. Elle s'est développée au Moyen-âge et elle est profondément influencée par la décoration et les formes orientales. Les objets en cuivre étaient jadis très utilisés dans les foyers des gens aisés des grandes villes algériennes. De nos jours, la dinanderie est surtout utilisée dans la décoration des salons.

19.13. Bijouterie traditionnelle

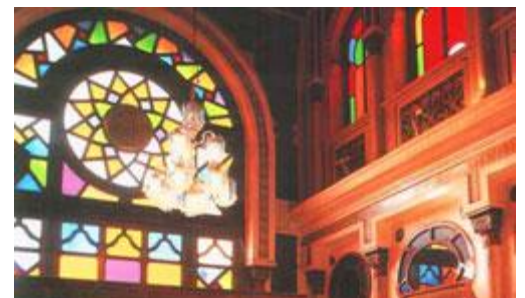
Les bijoux traditionnels algériens sont principalement fabriqués en argent. L'or était utilisé surtout par les orfèvres juifs, Les populations rurales de tout le pays ont toujours utilisé l'argent. La bijouterie traditionnelle est l'un des secteurs d'artisanat les plus riches en Algérie: bijoux kabyles d'Aït Yenni, bijoux touareg, bijoux de l'Atlas saharien,



bijoux de mariées algéroises.

19.14. Travail du verre

Le travail de verre est un artisanat citadin. Il est



principalement représenté par la fabrication de lustres et de vitraux. Cet artisanat s'est surtout développé durant la domination turque et de nos jours, on peut toujours apprécier la décoration multicolore des vitraux des anciennes mosquées et des demeures de style mauresque. L'art du verre connaît aussi un renouveau avec une nouvelle vague de jeunes artisans, qui, grâce aux techniques nouvelles, ne cessent de l'enrichir.

19.15. Art pictural

L'art pictural artisanal algérien s'est surtout développé durant les dernières décennies, avec l'apparition de nouvelles techniques de travail. Il est représenté par les tableaux en céramique, les tableaux brodés, les tableaux en cuivre repoussé, les tableaux de sable, la peinture sur verre et tableaux aux motifs en cuir faits en relief



19.16. Objets de décoration

Des costumes algériens en miniature en passant par les roses de sable, ramassées dans le désert, et autres curiosités peuvent représenter un symbole de l'artisanat algérien ou un souvenir du pays.



19.17. Armes traditionnelles

Au cours de l'histoire, les Algériens ont utilisé de nombreuses armes de fabrication locale, mais ils ont également adopté des armes étrangères. Cependant, les fabricants d'armes de chaque région ont sûrement marqué leurs productions de cachets spécifiques à leurs régions. Autrefois, de nombreuses régions d'Algérie étaient réputées pour la fabrication d'armes traditionnelles très efficaces, mais cette activité fut délaissée, après la colonisation française. Fusils à coups de Ghardaïa ou des Hauts Plateaux, les couteaux et les épées touaregs sont autant d'exemples d'armes traditionnelles qui constituent un élément important dans les fêtes folkloriques de ces régions.



19.18. Ferronnerie d'art

La ferronnerie est l'art de travailler le fer et de lui donner des formes diverses pour la décoration des maisons. En Algérie, cet art prospéra surtout à partir du Moyen-âge, et dans les casbahs de nombreuses villes algériennes. On peut toujours admirer de beaux travaux de cet art. On retrouve les ouvrages de la ferronnerie dans les barreaux des fenêtres, les balustrades et les portes de maison, avec des ornements de différents styles.



19.19. Mosaïques contemporaines

Présentation

Comme un kaléidoscope, la mosaïque joue des formes et des couleurs pour embellir et transformer notre univers. Cet art fondé sur des techniques très simples offre d'innombrables possibilités selon les matériaux, les formes et les supports choisis. Céramiques, pierres, verres, coquillages, billes, galets, fragments de vaisselle ou caractères d'imprimerie s'assemblent pour habiller un pan de mur, transformer un rebord de fenêtre ou encadrer un miroir.

19.20. Travail de l'argent

Présentation

Le travail de l'argent est un art millénaire faisant appel à de nombreuses techniques qui se sont transmises de génération en génération. Alex Austin enseigne à l'apprenti les gestes indispensables qui lui permettront d'acquérir le savoir-faire des orfèvres. La première partie passe en revue les techniques de base et explique en détail toutes les étapes nécessaires à la création d'une pièce d'argenterie.

Elle insiste particulièrement sur les outils spécifiques de l'orfèvre, et propose des alternatives qui permettront au débutant de monter un petit atelier à moindres frais. La deuxième partie décrit pas à pas une vingtaine de projets classés par ordre de difficulté afin que l'apprenti puisse s'approprier ces techniques et se perfectionner progressivement avant de réaliser ses propres créations.

19.21. Le guide du moulage

Présentation

Vous souhaitez faire le moulage en plâtre d'une main ou d'un buste, réaliser un masque bien adapté à un visage, reproduire un objet, reconstituer un élément de moulure, faire des tirages en plâtre ou en résine d'un modelage en terre. Vous découvrirez ensuite les matériaux de coulée : plâtre, pierre reconstituée, résines, cire, métaux à bas point de fusion... Grâce aux explications détaillées, les techniques de tirage n'auront plus de secrets pour vous : coulée directe en masse, à la volée, au renversé, par estampage ou à l'imprimé... Les dernières pages exposent les traitements de décoration et les patines.

19.22. Le dessin de mode avec Illustra D'or

Présentation

À l'heure où l'industrie de la mode doit se plier au rythme effréné des nouvelles collections toujours plus nombreuses, l'outil informatique se révèle un précieux allié pour les créateurs, qui doivent être en mesure de créer, produire et livrer leurs travaux sous la pression de délais très courts. C'est donc en toute logique qu'Illustra Tor, le logiciel de dessin vectoriel d'Adobe, s'est imposé chez les professionnels de la mode. Simple d'utilisation, largement répandu, il permet de réaliser des croquis élaborés, depuis le dessin technique très précis à l'illustration de mode, sans pour autant brider la créativité du designer.

19.23. Cours de dessin de mode

Présentation

Le dessin de mode est la rencontre magique entre la technique rigoureuse du dessin de conception et le monde de la mode, cousu d'intuitions et de tendances volatiles. Il exige de conjuguer technique et imagination, rigueur et création, et demande au styliste talent, finesse et intelligence. Un dessin de mode doit en effet présenter clairement les caractéristiques d'un vêtement (forme, matière, motif, couleur...) tout en le mettant en valeur par une silhouette flatteuse qui respecte les proportions du corps humain.

Bijoux en perles

19.24. Bijoux en perles

Les torsades pour confectionner un collier ou une bague séduisent par leur aspect artistiquement anarchique... et pourtant, la technique utilisée pour réaliser de tels bijoux en perles suit un schéma organisé et qui doit être répété jusqu'à obtenir la longueur voulue. Le modèle de collier que nous vous présentons peut être réalisé avec des perles de rocaïlle et de verres, en incluant quelques perles Swarovski, et des perles plus grosses qui vont donner la tonalité au collier.

Le collier ci-dessous a été confectionné à partir des perles de Magali, en pâte Fimo, exposées sur sa galerie. Pour débiter le collier, torsadez par le milieu 2 fils de laiton de 1 m chacun. Puis répétez de part et d'autre le même schéma, en torsadant les deux fils ensemble après chaque ajout de perles. Attention à toujours prendre le plus long de deux fils.



- Enfiler une grosse perle bleue : 1 fil passe au travers, l'autre le rejoint sur le côté et tous deux sont torsadés ensemble.
- Faire une boucle bien ronde avec 7 perles de rocaïlle violettes et torsader avec l'autre fil.
- Former un triangle en enfilant 3 tubes sur un fil, puis torsader avec l'autre fil.
- Enfiler une perle ronde violette/bleue pailletée sur un fil et torsader à la sortie les deux fils.
- Enfiler 5 perles de rocaïlle dorée sur chaque fil et réunir de manière à faire un cercle, puis torsader.
- Enfiler 3 grosses perles placées en triangle, et torsader.
- Enfiler une perle moyenne bleue, et torsader à sa sortie. Recommencez encore et encore...

Finition : Pliez votre collier en formant des zigzags mais en 3 dimensions (pas à plat). Pour finir, entourez de façon lâche deux longueurs de fil de nylon qui va accentuer le côté faussement désordonné de votre bijou.

Fabrique de bracelets

19.25. Des bracelets en macramé

A partir du nœud plat, base du macramé, voici des bracelets que l'on peut fabriquer facilement, y compris les enfants dès 8-10 ans, et auxquels on peut ajouter des perles et autres fantaisies (voir la technique du nœud plat en macramé). Comptez pour les brins du milieu (passifs) environ 35 cm



chacun pour un enfant et 50 cm pour un adulte, et le double pour les brins extérieurs. Un bracelet en fil de coton et perles en bois en cours de montage. Les perles sont simplement enfilées sur les deux brins du milieu, à intervalles réguliers sur la barrette de nœuds plats.

Pour cette ceinture en macramé, de la grosse ficelle de coton est utilisée : d'abord une barrette de nœuds plats puis une perle en bois est ajoutée et l'on en profite pour alterner les fils (afin que les fils du milieu ne soient pas rapidement beaucoup plus courts que les fils extérieurs). Puis sur un fil extérieur, une rondelle de bois est enfilée et les 3 autres fils sont tout simplement tressés.

Il suffit alors un peu plus loin d'alterner le fil extérieur pour enfiler la rondelle en bois. En reproduisant ces motifs de façon régulière tout au long de la ceinture, on obtient une ceinture unique. Selon le fil utilisé, son épaisseur, sa matière, un bracelet au macramé peut avoir différents aspects : Bracelet garçon en coton ciré noir et perles de bois. Bracelet pour jeune fille en coton sur deux tons de bleus et perles cristal bleues.

Un bracelet au fil à broder (très fin) en nœuds torsadés avec des perles Fimo fait maison UN look ethnique pour ce bracelet monté avec un duo de fil fin, des perles "chips" en bois naturel rouge. A savoir : plus le fil est fin, plus long sera le travail ! Une astuce pour emprisonner une perle : une perle longue est enfilée sur les 2 brins du milieu et on continue les nœuds plats tout autour.

Les perles

19.26. Les perles de rocaïlle

Les perles de rocaïlle permettent la création de bijoux, colliers, bagues et aussi de décorations comme les animaux en perles. Grâce à leur variété de couleurs et de formes, et leurs effets de transparence ou de réfléchissement, les perles de rocaïlle séduisent grands et enfants.

Les perles de rocaïlle sont de toutes petites perles de verre, de métal ou de cristaux, transparents ou opaques. Elles existent aussi en taille mini, utilisées alors comme broderie sur des vêtements par exemple.

Petit conseil :

Utiliser dans une même création, des perles de différents tubes donc de différents bords, pour un effet plus irisé. Indispensables pour la création de bagues en perles, les toupies sont utilisées pour le motif central des bagues. En plastique, verre ou cristal, les plus connues, de part leur parfaite régularité, sont les perles en cristal Swarovski, qui existent depuis le XIX^e siècle !

Les perles à facettes sont très utiles aussi dans la confection de bijoux pour accrocher la lumière, elles sont de forme ovale ou ronde.

Quel fil utiliser

Les fils servent de support aux bagues et aux bijoux. Les fils de Nylon existent en plusieurs épaisseurs et même plusieurs couleurs. Ils sont solides, souples et discrets lorsqu'ils sont transparents. Les fils métalliques, eux aussi de divers diamètres et de diverses couleurs, existent en laiton et en argent (plus coûteux). Ils sont agréables à travailler car, pendant le montage, une fois serrés, ils ne se détendent pas. Ils donnent une forme plus rigide aux bagues. Cependant, ils sont plus cassants que le Nylon.

Quels outils utiliser

Tissage de perles de rocaille. L'indispensable pince coupante, pour couper les fils métalliques, dont l'extrémité, si elle est fine, peut servir à écraser les perles de serrage ou à tordre les fils métalliques. Une petite pince plate peut être utile également pour saisir le fil lors du

Animaux en perles de rocaille

19.27. Animaux en perles de rocaille

Pour réaliser un animal en perles de rocaille, il faut utiliser la technique du tissage. Simple à mettre en œuvre aussitôt qu'on en a compris le principe, c'est une activité que l'on peut mener avec des enfants ou de jeunes ados.

Votre premier animal en perles de rocaille : le crocodile

Il faut prévoir 1 m de fil pour ce petit crocodile. Pliez-le en deux et le passer dans un anneau. Commencez par la queue : enfiler la première perle sur un fil jusqu'à l'anneau. Passez l'autre fil dans cette perle. Vous venez de tisser votre première perle !

Continuez pour les perles suivantes de la même façon. Regardez les photos agrandies pour voir **le schéma de tissage** des pattes qui est la difficulté de ce modèle d'animal.

Vous pouvez changer de couleur de perle pour le corps du crocodile et surtout pour marquer les yeux.

Pour terminer votre animal de perle, faites un nœud à dissimuler sous une perle.

Rus et astuces

- Il est plus facile de tisser avec du fil de laiton (28mm de diamètre) qu'avec du fil de nylon car une fois serré, ce dernier se desserre du temps que l'on enfiler les perles suivantes. Le fil de laiton, un peu plus difficile à serrer, ne bouge plus une fois en place.
- Pour réaliser vos propres modèles : dessinez-les d'abord sur un papier à petits carreaux en choisissant vos couleurs. Ce sera plus simple au moment du tissage quand il faut compter les perles à enfiler...
- Evitez trop de différence dans le nombre de perles entre un rang et le suivant : les perles sont moins fixées. Une perle de différence est idéale : il faut y penser quand on dessine le petit animal à tisser !

Et voici un dauphin, crée à partir d'un schéma fait sur papier quadrillé. Une règle : la symétrie ! On peut tout de même ajouter facilement des éléments non symétriques comme ici la nageoire du dauphin.

Nouveau et inédit, des poupées fétiches, toutes en perles !

19.28. Le tapissier de sièges

Présentation

Un artisan tapissier vous ouvre son atelier et vous explique, photo après photo, les bases de son métier. Après une découverte des outils et des matériaux, apprenez toutes les étapes de la réfection d'un siège, de la pose des sangles et des ressorts (guindage) au tissu de couverture. Découvrez les procédés traditionnels comme les méthodes modernes (agrafage, matériaux synthétiques...).

19.29. Décorez votre table en fonction de votre invité

Présentation

Marre de la nappe de mémé Lucienne et du duo salière-poivrière hérité de tatie Ginette ? Lasse des repas au néon et de la combinaison assiette verre couverts ? Il est temps de recevoir de manière créative... L'idée ? Dresser une table adaptée à vos invités : atmosphère romantique pour un tête-à-tête en amoureux, humeur disco rétro pour un apéro rigolo, ambiance bonbons et compagnie pour un goûter entre petits, déco

19.30. Peindre sur bois Motifs norvégiens

Présentation

A l'école des "peintres à la rose" norvégiens, découvrez le plaisir d'habiller en quelques coups de pinceau les objets en bois de votre vie quotidienne : coffres et boîtes, bols et plateaux, sièges, portes et buffets. Colorés et foisonnants de détails, les motifs norvégiens créent tout un univers où la couleur et les fleurs toujours épanouies viennent réveiller l'hiver et réchauffer les cœurs.

Choisissez parmi les décors peints par des artisans artistes d'aujourd'hui : fleurs et bouquets, guirlandes, arabesques et rosaces, personnages naïfs, paysages, motifs symétriques. Une quarantaine de patrons vous aideront à les reproduire ou à les adapter à vos besoins.

20. L'Atelier d'artisanat au fil du temps

C'est donc très tôt dans son histoire, que l'Atelier a développé une expertise dans ce champ d'intervention. À partir de l'apprentissage des métiers d'art, l'Atelier faisait, et fait encore aujourd'hui, la promotion du travail créateur comme source de fierté et de valorisation de la personne. En offrant des services d'éducation, d'animation, de soutien et d'écoute, l'Atelier favorise la réinsertion sociale de personnes vivant avec des problèmes de santé mentale. Dans un environnement chaleureux et sécurisant.

20.1. Les programmes de formation

Chaque programme de formation a été conçu pour répondre aux besoins de personnes ayant côtoyé la détresse psychologique ou ayant un vécu psychiatrique.

Réinsertion sociale:

Le programme *Reg-Art* favorise la réinsertion sociale par l'apprentissage des métiers d'art en donnant à la personne un milieu de vie chaleureux et sécurisant qui lui permet de :

- se réapproprier son fonctionnement social et de reprendre du pouvoir sur sa vie;
- développer son autonomie;
- briser l'isolement;
- retrouver confiance en elle;
- se sentir utile et de participer à des projets collectifs.

20.2. L'intégration au travail: Interagir

Le programme *Interagir* vise essentiellement à assurer à l'adulte une formation lui permettant de s'intégrer, par une participation active, à la société. Les objectifs poursuivis sont :

- d'acquérir des habiletés personnelles et sociales permettant d'interagir avec les autres;
- d'identifier ses comportements psychosociaux et ses habitudes de travail pouvant aider ou nuire à son intégration dans un milieu de travail rémunéré ou bénévole;
- d'explorer et de mieux connaître le marché du travail dans le but de s'y trouver une activité correspondant à ses capacités.

20.3. Le retour à l'emploi ou aux études:

Le programme *Transats vers l'emploi* vise la réinsertion au marché du travail par un retour à l'emploi ou un retour aux études. Les objectifs poursuivis sont :

- d'approfondir la connaissance de soi;
- d'acquérir des habiletés personnelles, sociales et professionnelles;
- de développer des habitudes et des attitudes de vie et de travail en vue d'un retour à l'emploi;
- de faire l'apprentissage d'une discipline artisanale;
- de se familiariser avec les techniques et les outils de recherche d'emploi;
- de participer à un stage en milieu de travail;
- de faire une recherche active d'emploi.

21. L'Atelier D'expression

Ré « création », est le mot clef des Ateliers d'Expression. Véritable lieu de vie sociale, où connaissance rime avec plaisir. La pédagogie appliquée aux Ateliers d'Expression est celle d'une vraie exploration de techniques variées et de propositions de travail ouvertes. Ceci quelle que soit l'activité, dès le début de l'œuvre travail et tout au long de son cheminement avec toujours comme objectif la rencontre d'un imaginaire intime et de la création personnelle. Le but étant de favoriser le développement et l'expression personnelle du regard, de l'émotion, tout en montrant l'art dans sa dimension culturelle.

Ateliers

21.1. Ateliers Découverte



Histoire de vous laisser tenter par une, deux, voire trois activités de votre choix tout au long de l'année... Et si vous changez d'avis, nous nous adaptons à votre humeur ! Alors osez l'Atelier

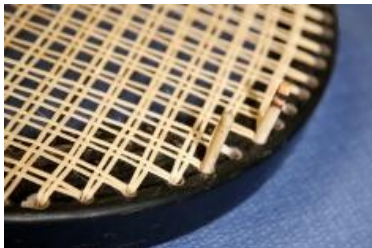
21.2. Aquarelle



L'eau et les couleurs... Le dessin, à travers le regard. Le temps de créer, l'instant d'émotion entre puissance et légèreté.

N'hésitez pas Anne-Marie saura déclencher passion et imagination rien que pour le plaisir.

21.3. Cannage-Paillage



Au temps de tout ce qui va vite, la patience et l'artisanat vous accueillent.

Dans une bonne odeur de paille, donnez une seconde jeunesse aux chaises et aux fauteuils... Que cela soit du cannage traditionnel ou moderne, nos animateurs ont la solution adaptée !

21.4. Cartonnage



Un soupçon d'humour, un grand professionnalisme, osez ! Risquez ! Oui, car beaucoup d'objets sympathiques et très utiles à la maison se réalisent dans cet atelier, venez le découvrir !

21.5. Couture, Déco.



Et si... j'osais apprendre à confectionner une réalisation très personnelle. Choisir mon tissu, me faire plaisir, couper, bâtir, assembler. Tout est possible, du rideau à la sortie de bain pour bébé. Venez coudre avec nous !

21.6. Dessin, Pastel, Encre



Sans modestie, l'envie de tenter vous démange... N'hésitez pas, franchissez la porte, l'art du dessin c'est de vous donner l'assurance de savoir observer et regarder, en toute sérénité.

Et cette assurance, tout le monde peut l'acquérir, ne l'oubliez jamais.

21.7. Encadrement ET Restauration d'Art



Et si ce petit miroir insignifiant osait se transformer en cadre personnalisé. Et si cette nature morte se trouvait transformée en trumeau fin XIX. Ou bien si cette carte postale de vacances se magnifiait en cadre baroque...

C'est un atelier inhabituel où vous arrivez avec votre objet anodin pour repartir avec une œuvre riche de secrets et de beauté. Il y a belle lurette que bon nombre d'appartements et de maisons de campagne se parent avec des réalisations venant de nos ateliers. Tout ceci grâce à Claude, notre animateur hors pair ! Alors la restauration et l'encadrement d'art à l'ancienne n'auront plus de secret pour vous. Rien que pour vous.

21.8. Modelage, Sculpture sur terre, Tour



Laissez vos doigts vous étonner ! Vous étonner par quoi ? Par votre capacité à créer des formes, des volumes, des couleurs... Par l'émergence d'idées nouvelles...

Créer une forme pleine, un volume qui a une dynamique propre. Diversité de créations abordée sous diverses approches

- travail de copie
- travail sur la forme
- imaginaire
- modèle vivant

Notre atelier utilise un four électrique — jusqu'à 1 300 °C — pour la cuisson de vos travaux de modelage et de sculpture. Toutes les techniques de décoration : émaillage, engobe, couleurs à peindre... sont adaptées à ces températures. Tous les objets créés à l'atelier peuvent être traités pour être cuits. Les poteries sont émaillées afin de pouvoir être utilisées et les modelages peuvent être patinés après cuisson. La qualité de cet atelier réside dans le fait de vous permettre de vivre tout le processus de création du céramiste. La découverte de l'argile et donc de la matière et de la réalisation finale en la transformation par le feu.

21.9. Mosaïque

Oser d'un rien, créer d'un rien. Ce rien que peut être un branchage de bois trouvé en bord de mer, un bris de miroir, un vieux meuble. D'une kyrielle de couleurs raviver un socle, changez la vie de vos objets avec harmonie. Cet atelier non conventionnel, animée par une artiste hollandaise et passionnée vous donne des ailes !



21.10. Patchwork, Boutis, Trappant

Vous aimez coudre à la main, êtes patiente ou patient, savez harmoniser les couleurs, vous approprier l'univers du tissu... Créer pour vous, d'un bout de tissu faite cette étonnante découverte !



Entre rigueur et émotion, à travers cet atelier vos créations personnelles vous donneront de grandes satisfactions !

21.11. Peinture (huile, gouache, acrylique, mixte...)

Lancez-vous dans cet art à la richesse incroyable ! Pour peindre il vous faut de la patience et de l'observation. Car il n'est rien de plus riche, de plus diversifié et passionnant que la peinture. Il y a une infinité de tableaux possible et la peinture est l'un des moyens les plus riches pour parvenir à s'exprimer.



Participez par plaisir et venez découvrir le résultat que vous tirerez de la pratique telle que celle de la peinture à l'huile, de la gouache, de l'acrylique...

Nous sommes là pour vous transmettre une technique, des conseils et des idées.

21.12. Céramique & Peinture sur Porcelaine

L'objet dans sa simplicité. La beauté à soi. S'approprier la magie de la création d'une pièce ; que l'on voit se construire semaine après semaine, avant la cuisson. Le décor sur porcelaine vous ouvre ses portes.



21.13. Rénovation, Restauration de sièges

A l'univers d'une inspiration : capturer un instant de création dans lequel on aspire à la magie du confort pour rêver et s'évader : le siège — Pour pouvoir s'approprier son œuvre,



l'habiter...

C'est un apprentissage de patience, d'écoute, fait d'un peu de gym pour les filles, car tout est physique, dans une vraie noblesse des matériaux, et accompagné par un pédagogue hors pair. Dragan Dérata est tapissier décorateur de métier.

21.14. Tissage



« Mes tissages sont mon langage » dit Maïté Tanguy. Maïté est créatrice de textiles et d'étoffes manuellement. Depuis 30 ans, cette tisserande confectionne des pièces originales, uniques et colorées.

Pour cela, elle utilise des mélanges étonnant de matières (laine, soie, alpaga...) avec une touche de fantaisie (fils d'or, d'argent...). Elle aime la mer, la couleur et le fil. Elle est une grande passionnée. Son audace l'emporte vers les plus grands, mais sa modestie la passionne pour transmettre du fil et encore et encore du fil... Sa présence et son savoir nous font honneur.

Un atelier d'exception à ne pas manquer !

21.15. Bande Dessinée, Dessin Peinture Enfants

Inventer une histoire et créer une bande dessinée. Concevoir le récit, choisir les images, travailler le dessin, le mouvement, l'ellipse, la perspective, les valeurs, la couleur, et diverses techniques : encre, crayons, feutres, pastels...



Impression des BD en fin d'année.

21.16. Arts Plastiques & Expression Libre Adolescents



Chacun travaille à son rythme, l'animatrice guide, conseille, encourage, le débutant ou le confirmé. Au sein d'un même groupe, on aura un travail de collage, de dessin et de gouache, ou encore un exercice de mosaïque, du modelage et une création à l'huile.

Cette diversité laisse à l'adolescent le choix de goûter à tous les possibles en termes d'art plastique, ainsi que de se perfectionner face à l'apprentissage manuel.

21.17. Sculpture sur terre, Modelage Enfants



Le lien avec la terre permet, par l'effort physique, une aide à la concentration. L'imaginaire, comme le développement du toucher, de l'observation et du regard contribuent au processus créatif.

Les techniques du façonnage à la main sont présentées dans la masse, le colombin, la boulette...

Les objets réalisés sont séchés, cuits dans le four de l'Atelier. Chaque enfant est propriétaire de son œuvre, qu'il ramène chez lui.

CHAPITRE : XXVI

LES ACTIVITES D'ACTIONS ET D'EXPRESSIONS THEATRALES EN MILIEU DE JEUNES

1. DEFINITIONS ET ENJEUX

1.1. THEATRE

« On fait du théâtre ? » Quel enseignant n'a jamais entendu cette question – et l'attente qu'elle implique - de la part de ses élèves, de la maternelle au lycée ? « Alors, on fait du théâtre ? ». Quel que soit le rapport personnel que l'enseignant entretient avec le théâtre, dans sa classe il, elle, « fera du théâtre ». Mais comment ? Quel sera le statut, quelle sera la place du théâtre dans la classe ? Quelles possibilités s'ouvrent au professeur ? Quel engagement personnel lui demandera « le théâtre »

Le théâtre est une activité culturelle et sociale. On apprend à être spectateur, à être attentif, passionné, actif, critique, à anticiper sur ses propres émotions, à souhaiter celles des autres, à dire engouements ou dégoûts, à échanger.

Le théâtre est un genre littéraire, une découverte de textes et de « formes ». Le rôle des enseignants est de faire se rencontrer des enfants et des textes, d'initier les enfants et adolescents du XXI^e siècle aux auteurs de leur temps, de leur montrer les liens qui se tissent d'une époque à l'autre sur la scène. Les auteurs contemporains, vivants, sont nombreux, et tant mieux quand ils surprennent, voire déconcertent. La fréquentation directe est la meilleure façon de les découvrir : dans les salles, les festivals, les stages, le club théâtres, La rue.

Mais le théâtre c'est aussi le jeu dramatique. Apprendre à jouer, dans tous les sens de ce terme. Car cet apprentissage conditionne souvent l'intérêt pour l'activité sociale et pour les textes littéraires. Il s'agit de s'inspirer du jeu des acteurs pour s'approprier des techniques de jeu, y trouver des ressources personnelles, apprendre à goûter la culture théâtrale, s'exprimer, « s'éclater », s'autoriser à être à la fois autre et soi-même.

Le rôle du théâtre, sous ces différents aspects, c'est de ne pas vous laisser intact.

1.2. JEU DRAMATIQUE ou JEU de THEATRE

Pourquoi emploie-t-on parfois « jeu » plutôt que « théâtre » ou à « activités théâtrales » lorsqu'il s'agit de faire jouer/travailler les élèves ?

JOUER, JEU, ce terme vient de « joucs » que l'on retrouve en anglais sous la forme « jokers » ; en français il désigne à la fois le « lu dus » (l'activité qui consiste à s'amuser, se distraire) et le fonctionnement libre, aisé, dans lequel on a de la marge (« donner du jeu » à une pièce de bois ou de mécanique). En ce sens, le « jeu », ce n'est pas seulement s'amuser, c'est aussi se donner de la marge, se libérer, se donner de l'espace.

Autre sens du terme « jeu » : l'activité qui consiste à tenter sa chance, à risquer quelque chose (jeu de hasard). Cette signification est présente dans le terme « enjeu » fréquemment employé en pédagogie et auquel il convient de rendre tout son sens. On n'oubliera donc pas de se demander dans les pratiques, dans l'activité « théâtre » ce qui est *mis en jeu*. Quand je « joue », qu'est-ce que je risque ? Qu'est-ce que je mets **EN JEU** ? Cette prise de risque, si elle est sans véritable danger, n'est pas anodine : et c'est cela qui fait l'attrait du jeu, la fascination pour le moment de « théâtre »

LE JEU DRAMATIQUE en classe : (ces principes de jeu sont proposés par Jean-Pierre Ringard, cf. bibliographie ci-dessous)

- ☐ Il ne s'agit pas d'une reproduction de la réalité mais d'une occasion de prendre conscience de celle-ci, de l'analyser.
- ☐ C'est une activité collective
- ☐ Le jeu dramatique n'est pas subordonné au texte
- ☐ Il ne vise pas une « représentation » officielle
- ☐ Il ne réclame pas des acteurs virtuoses : les participants ne cherchent ni à être, ni à paraître mais à MONTRER.
- ☐ Il n'y a pas d'exigences matérielles : seulement la construction d'un espace de jeu à partir de l'espace scolaire.
- ☐ L'objectif : c'est le plaisir du jeu, ici et maintenant.
- ☐ L'enjeu, c'est, outre le plaisir, la possibilité de se distancier et de mieux se connaître.

1.3. JEU DRAMATIQUE = JEU

Le jeu est généralement opposé au travail. Il est parfois suspect : doit-on se contenter en classe de faire jouer les enfants ? Le jeu dramatique est à considérer sous un double aspect : la composante ludique, c'est-à-dire le jeu spontané qui fait oublier le réel et divertit, et l'activité sérieuse qui impose l'élaboration de lois. Le jeu dramatique met en place des règles et des conventions. C'est une activité qui ne signifie pas seulement improvisation ou plaisir, c'est une activité qui nécessite un contrat.

JEU/ TEXTE : Pour avoir expérimenté les limites du « jeu » à partir de « rien », beaucoup de pédagogues, y compris J-P Ryngaert, animateurs, artistes font désormais davantage confiance aux textes. Les choisir, les écrire fait partie du JEU.

1.4. JEU DRAMATIQUE = MOYEN de CONNAISSANCE :

Le jeu constitue pour les jeunes enfants un essai sans véritable risque. Comme à chaque fois qu'ils s'exercent à une activité simulée (« on serait ... tu serais »), c'est un essai « à blanc », une distanciation par rapport au réel. Le jeu permet de recommencer : il n'y a pas, comme dans le réel, de situation inexorable. Pour les adolescents, il constitue un accès à des personnalités aussi diverses que passagères, une occasion de se chercher à travers des voix, des émotions, des identifications et des contre emplois. Le jeu dramatique leur permet de mettre à distance leurs propres contradictions et les autorise à en jouer.

- Le jeu dramatique autorise reprises et retours, n'impose pas de forme définitive ni de produit achevé.
- le jeu dramatique n'est pas la réalité, mais il parle de la réalité et la met à distance, et, en ce sens il peut devenir **UN OUTIL D'ANALYSE DU MONDE**.

- le jeu revête une signification magique : il permet de « conjurer » les dangers en les jouant, comme lorsque les très jeunes enfants on joue à se faire peur, jouent à « tu serais mort ». Chez les plus grands aussi, le jeu a cette fonction d'exorcisme. La catharsis ne concerne pas que le spectateur ! La prise de risque toutefois n'est pas nulle : jouer avec les autres, « devant » les autres, c'est s'exposer, se mettre quelque temps en danger. Mais cette mise en danger est médiatisée. On remarque souvent au cours du jeu, comment celui ou celle qui « n'osait pas » parler/ jouer/ être seul dans l'espace scénique etc. ressort plus assuré, après avoir triomphé de cette « épreuve ».

1.5. JEU : entre REEL et IMAGINAIRE

Le jeune enfant vit une confusion entre le réel et l'imaginaire : par exemple, il revit et Ré exprime ses émotions lorsqu'il les raconte ; il a vraiment peur, au point que parfois le jeu n'existe plus. A partir de ce comportement fusionnel, mono planaire (se trouver sur un seul plan à la fois), il doit acquérir un comportement bi planaire : c'est-à-dire, être capable de se trouver sur deux plans à la fois, celui du réel et celui de l'imaginaire.

- ☐ Dans le jeu dramatique, il y a nécessité d'un comportement bi planaire. On trouvera un équilibre entre : « y croire » trop / ne pas « y croire » assez, sans cet équilibre, il n'y a pas de jeu possible.
- ☐ Le jeu dramatique crée un rapport métaphorique – et non plus fusionnel - avec le monde.
- ☐ Il crée la nécessité d'inventer, de ne pas se contenter de reproduire un vécu, de mettre en question le réel et d'inventer des formes décalées, originales.

2. THEATRE, JEU DRAMATIQUE, CREATION : LA PRATIQUE

Quelques exemples des nombreuses activités à mettre en place en classe ou en atelier.

2.1. Le corps dans l'espace :

Les exercices de déplacement : Les exercices de déplacement dans la salle permettent de prendre conscience de la posture du corps, de son rapport à l'espace.

- 1) Marche : on occupe TOUT l'espace de la salle, éviter la « mécanique » de « la promenade du prisonnier » ; respecter l'espace de l'autre.
- 2) Rencontrer l'autre, regarder l'autre ; se reconnaître, se sourire, se saluer ; se présenter sans la parole
- 3) L'arrêt immobile dans la posture ; repartir dans le déplacement. L'animateur peut proposer des intentions (marche rêveuse, affairée, fébrile etc.)
- 4) Chercher une démarche : la tenir sur tout un parcours
- 5) Garder sa démarche s'arrêter devant l'autre (choisir son partenaire) caler sa démarche sur celle de l'autre => faire un « pas de deux » (sans parole ; concertation muette)

Les exercices statiques :

- 1) **Se tenir debout**, poids déplacé d'une jambe sur l'autre ; les deux pieds ancrés dans le sol ; chercher son équilibre ; images des racines enfoncées dans le sol et des branches attirées par le ciel ; puis recherche d'une détente debout.
- 2) **Tendu debout**=> détendu => relâché jusqu'au sol.
- 3) « **Ouvert/ fermé** » : laisser s'ouvrir ; laisser se fermer => quel ressenti ?
- 4) « **Ouvert/ fermé** » : à deux, debout face à face : l'un est ouvert => sûr de soi, dominateur ; l'autre fermé => ratatiné timide, dominé. Dans un deuxième temps on échange les rôles de domination /soumission, toujours à la même place et sans parole, principalement par le jeu des regards et des corps.

5) Prestation individuelle : un personnage au choix en utilisant les acquis de l'exercice de l'ouverture/ fermeture. On doit arriver dans l'espace délimité : choisir une démarche, s'exprimer par le corps et le visage, montrer « qui on est », ce qu'on ressent d'abord sans aucune parole puis s'arrêter, « se poser » et terminer par une phrase (une seule et très brève ...) en accord avec le personnage, comme par exemple la joie d'une heureuse nouvelle : « je suis amoureux », « je suis le maître du monde », « j'ai gagné » etc.

2.2. Le corps et la voix

La voix peut se travailler avec des élèves assis à leur table, ou disposés dans un espace de jeu. On travaille sur un texte bref qui a un intérêt littéraire (poème, fable, extrait de pièce) mais, dans un premier temps, on ne cherche surtout pas à en faire une lecture expressive : on se l'approprie en jouant avec comme si c'était un matériau sonore.

Les exercices :

- Le crescendo ; le decrescendo ; commencer fort, terminer en chuchotant etc. => prise de conscience de la notion de volume.

- Exagérer l'articulation, grimacer, jouer avec les « vire langues » (ex : « je veux et j'exige d'exquises excuses ») prise de conscience de l'importance de l'articulation.

- Rapide/ lent => prise de conscience de la notion de débit.

- Grave/aigu => prise de conscience de la notion de timbre.

On fait prendre conscience de l'engagement physique nécessaire pour « faire sortir » la voix : le rôle de la respiration ; on verra que les possibilités ne sont pas les mêmes selon qu'on est debout, assis, couché.

- Les « accents » : toujours avec le même texte, on joue à le lire sans les « r », sans les consonnes, en bégayant, en riant, en chantant, en déclamant.

- Le son comme une balle : on joue avec le texte en le « lançant » à un partenaire, en se le passant comme un ballon, avec des « feintes », des « reprises », on le fait rebondir.

- On travaille le « chœur ».

- Les intentions : on propose à chacun une consigne : timide, sûr de soi, séducteur, triste, hésitant ... Puis chacun choisit une intention et la fait deviner aux autres.

2.3. Vers « l'improbe »

Exercice individuel : se tenir devant tous sans rien dire : regarder/ être regardé ; une minute sans paroles.

Exercice individuel : Improviser sur un sujet tiré au sort (la mer / l'amour / la ville / l'île / la liberté / la femme / l'homme ...) pendant trois minutes.

Le portail : on passe individuellement un portail imaginaire ; on décrit aux autres ce que l'on voit.

« Improbe » collectives : on tire au sort un lieu (un café ; un hall de gare ; un cinéma ; une salle d'attente ; un ascenseur ...) et on impose une durée du jeu.

Autres pistes : on tire au sort un seul lieu ; un objet ; une phrase à dire obligatoirement par chaque participant.

Référence :

- Travail d'atelier avec la comédienne Claudine Bancals.

Exercices d'initiation au théâtre I : le Corps, le Geste ; II : La Voix, Actes Sud.

2.4. Les textes

Il y a différentes catégories de textes :

1) les textes inventés : à partir d'un projet plus global, d'un thème, d'une intention, d'une visée (ex : créer une pièce écologique, un mini drame, une satire ...) => création de scénario, structure, dialogues, monologues, didascalies etc. Le travail sur l'écriture théâtrale demanderait bien sur un plus long développement. Citons simplement ce qui guide en général les « créations ».

On a comme référence les genres déclinés dans notre culture depuis l'Antiquité et diffusés par les médias modernes : pièces satiriques ; pièces parodiques ; pièces sur le langage ; pièces à intrigue /pièces paysage. Le point de départ peut être une improvisation qui peu à peu va se structurer et s'écrire. Différents « types » servent de repères : « types » de personnages empruntés à la tradition culturelle ; types de « scène », ex : le dialogue amoureux ; le quiproquo ; la querelle ; l'interrogatoire ; le plaidoyer ; l'adresse au public ; le récit sur scène etc.

2) les textes adaptés : on travaille à l'adaptation de textes qui n'ont pas été conçus pour le théâtre : récit, roman, nouvelles, poèmes à « théâtraliser ». Par exemple des recueils de poèmes comme ceux de Jean Tardieu, Jacques Prévert, Andrée Chédid, peuvent être mis bout à bout à partir d'une intention, d'une visée. On fabrique un texte de théâtre à partir d'un montage des textes.

3) les textes écrits pour le théâtre : pièces, saynètes, sketches. Ils sont de plus en plus nombreux à mettre en scène et interpréter. De préférence la recherche de mise en scène et de jeu se fera sans modèle, seulement avec le texte.

3. PROJET THEATRE

PRESENTATION DU PROJET

- OBJECTIFS GENERAUX

- OBJECTIFS OPERATIONNELS

- LIEU DES SEANCES ET OUTILS PEDAGOGIQUES UTILISES

- DEROULEMENT TYPE D'UNE SEANCE

- CONCLUSION

3.1. PRESENTATION DU PROJET

Nous intervenons tous les lundis matin de 10 h 45 à 12 h 00. Nous avons un groupe de 9 enfants âgés de 5 à 14 ans.

« Le corps est le moyen d'expression le plus puissant qui existe... le corps dévoile tout ! Le mouvement et le geste sont le langage le plus révélateur et la véritable personnalité de l'individu se fait connaître quand il bouge » dans 60 exercices d'entraînement au théâtre.

3.2. OBJECTIFS GENERAUX

Pour que les enfants prennent conscience que le corps est un moyen d'expression, nous avons ciblé les objectifs suivants :

- Prendre conscience de son propre volume corporel
- Aider l'enfant à le maîtriser en étant à l'écoute de ses capacités corporelles
- Etre à l'aise dans son corps en travaillant la confiance en soi et en ses partenaires
- Développer sa créativité en utilisant son imagination, sa concentration, ses émotions

3.3. OBJECTIFS OPERATIONNELS

1) Objectifs moteurs

- Travailler l'équilibre, l'élévation, la rapidité, l'exactitude d'exécution du mouvement
- Faire passer des émotions par la recherche gestuelle
- Apprendre à se situer dans l'espace

2) Objectifs intellectuels

- Etre capable de faire semblant, de se mettre à la place de...
- S'adapter à différentes situations, aux différents intervenants
- Soutenir son attention dans la concentration
- Apprendre à travailler en collectivité

3) Objectifs sociaux

- Accession à la loi
- Accepter de faire un effort (respect du contrat « tout le monde participe »)

4) Objectifs affectifs

- Dépasser ses craintes, ses peurs
- Prendre du plaisir en effectuant les activités et le spectacle.

3.4. LIEU DES SEANCES ET OUTILS PEDAGOGIQUES UTILISES

Les séances se déroulent dans la salle des activités sportives. C'est une grande salle très propice aux exercices de déplacement, mais qui occasionne beaucoup de résonance.

Les moyens utilisés sont :

- Le livre « La chasse à l'ours » de Michael Rosent et Helen Oxenbury

- Différents CD et cassettes audio qui permettent aux enfants de se relaxer et de développer leur imaginaire lors de la création du spectacle.

- Un instrument de musique pour faire les transitions

- Des livres théoriques sur le théâtre

- Des spectacles extérieurs qui permettent aux enfants de voir différentes techniques théâtrales de façon concrète

3.5. DEROULEMENT TYPE D'UNE SEANCE

1) Le bonjour

Avant d'entrer dans la salle, un enfant choisi un geste pour se dire bonjour. Tous les enfants et les adultes répètent ce geste.

Le bonjour permet alors à l'enfant de :

- développer son imagination en trouvant un geste qui soit un code respecté par tous

- faire la différence entre les activités proposées par les éducateurs de son unité et les activités du théâtre (rupture totale avec l'extérieur, on respecte ce qui est dit et fait au sein du groupe et cela ne doit pas être sujet de moquerie)

- favoriser la communication des petits (moyen de reconnaissance « j'existe »)

2) La transition

Un petit tambourin est pris par l'adulte. Celui-ci passe auprès de chaque enfant en frappant sur l'instrument. Il faut savoir que chaque enfant a un tapis et s'installe avec les autres en formant un cercle. L'utilisation de cet instrument permet d'instaurer le silence. Il facilite ainsi le respect des consignes et, par conséquent, la concentration et l'attention des enfants.

3) Le training

Cet exercice est la base du travail corporel. On travaille une partie spécifique du corps que l'on met en mouvements de différentes façons. Cela permet à l'enfant de mieux la connaître et la maîtriser. Il prend ainsi conscience de sa capacité et de sa portée de manière imagée et ludique.

4) La voix et la respiration

Notre objectif principal étant le mime, nous abordons succinctement ces notions. Il est cependant important de sensibiliser les enfants à ce type d'activités car elles font partie de l'éveil théâtral.

La respiration a une vertu décontractante et apaisante pour l'enfant. La respiration abdominale, une fois acquise, est source de détente pour la relaxation. Les exercices vocaux permettent à l'enfant de se risquer à prendre la parole, à se contrôler (en apprenant à s'écouter les uns les autres), à apprendre différentes formes du langage.

5) Les improvisations

L'enfant apprend à connaître sa capacité à traduire des émotions essentiellement par des gestes, la recherche de mouvement. Il passe d'abord par l'imitation afin de parvenir à l'imaginaire et retranscrire un sentiment. Nous utilisons toujours le vécu de l'enfant pour les improvisations afin qu'il puisse réutiliser ses connaissances.

6) La relaxation

La relaxation permet de travailler :

- l'attention et la concentration
- le développement de la disponibilité d'esprit et de la qualité d'écoute
- la baisse sensible des tensions
- la perception du schéma corporel
- la connaissance et la maîtrise de soi

L'enfant est allongé sur son tapis avec une lumière tamisée et en écoutant une musique douce.

4. EDUCATION CORPORELLE

4.1. But : Préparer le corps à l'expression.

1°) Le rôle principal de l'éducation corporelle est d'obtenir une connaissance meilleure de son corps de fonctionnement, de ses mécanismes et de sa domination. L'éducation corporelle doit être orientée vers une action directe sur l'individu.

Le regard

La voix

L'articulation

Du débit

Modulation

L'attitude

L'état intérieur

Marches et courses: pointe des pieds, sur les talons, marche rythmée (tête levée).



4.2. Définition

1°) Son rôle principal est d'obtenir une connaissance meilleure de son corps, son instrument expressif, de son fonctionnement de ses mécanismes et de sa domination. L'éducation corporelle doit être orientée vers une action directe sur l'individu social. Pour cela l'éducation doit être dégagée de toutes les difficultés de communication entre les participants qui permet la réalisation du mouvement. L'effort doit être localisé parfaitement par une attitude réflexive et consciente. Ce n'est que par les progressions sérieuses et continues qu'en peut aboutir à la maîtrise de notre corps.

4.3. Déroulement de la leçon :

2°) On doit commencer chaque cours par un échauffement corporel en faisant travailler toutes les parties du corps. Il s'agit par là : de travailler le dynamisme du corps et de préparer les muscles pour un travail intense, pour éviter les claquages et les déchirures musculaires.

A) Marche libre : Occuper l'espace, éviter le cercle.

B) Marche rapide : S'éviter les uns des autres.

C) Marche libre : Arrêt – point d'appui.

D) Marche rythmée : Mener le groupe à former un cercle par centre de gravité qui sera désigné et observé durant tout l'exercice.

E) Changement de direction.

4.4. Signalisation et équilibre :

Première partie :

- Décontraction au niveau du cou travail de la tête : Mains en perpendiculaire à la hauteur des épaules
- Se faire tirer par l'oreille (1- 2)
- Travail de l'articulation : Au niveau du cou
- Relâchement de la tête (tête à droite, à gauche, arrière, avant).
- Relâchement : faire des tours complets de la tête.

Deuxième partie :

Position zéro.

- A)- Epaule : 1. 2. 3. segments des épaules avant bras poignets.
- B)- Poitrine : en avant, en arrière, droit, gauche.

Troisième partie :

- A) Bassin : Jambes – flèches- bassin tenu – lancer en avant, en arrière – droit et gauche.
- B) Relâchement : Prendre appui sur un pied viser un point fixer tendre la main en visant le point précis. Se tendre vers lui en envoyant tout le corps vers ce point.
- Reprendre le travail de l'autre pied (3 points différents).
- Prendre appui sur un pied faire travailler l'articulation au niveau des hanches (1 et 2).



Rythme et articulation :

- A terre (décontraction totale).

- Accroupis.
- Relâchement.
- On aspire en prenant l'équilibre sur les mains.
- On expire en revenant à la position initiale en air position debout.
- On marche (la marche non rythmée).

-3 temps – on aspire – 3 temps expire – à 2 temps normaux – 3 temps au pas.

Retour au calme :

- A terre, replier sur soi même. Ne se lever qu'après avoir entendu le signal jusqu'à la position normale.

5. L'EXPRESSION CORPORELLE :

5.1. BUT :

1°) L'expression corporelle est le prolongement nécessaire de l'éducation corporelle, en effet l'éducation apporte une maîtrise de contrôle et une connaissance de l'instrument expressif qui le corps.

2°) L'éducation corporelle permet la préparation à l'expression corporelle en tant que langage la technique de ce langage, les sensations, les sentiments et les états physiques, c'est à dire exprimer sur une scène ou ailleurs un sentiment, une sensation.

3°) Le souvenir du moment où s'est produite l'action, retrouver les événements, manifestations du corps (respiration, étude du mouvement).

4°) Lié artificiellement cette réalité pour permettre à cette démarche vers une domination de son corps.

5°) **Trois qualités sont nécessaires :**

- Une connaissance et une démarche vers la domination de son instrument corporel.
- L'imagination corporelle ou encore la capacité de transposer gestuellement et corporellement les états psychologiques du corps.
- Faire un retour sur soi, une abstraction du monde extérieur (cimentation).



REMARQUE SUR LE TRAVAIL

1°) Le travail de l'expression et de recherche exige du jeune une grande des possibilités et pour cela une grande concentration, cela nécessite d'une part un calme et un silence total d'autre part un climat de confiance en les participants.

Le silence et l'espace sont indispensables à la concentration et la liberté d'expression.

6. EDUCATION VOCALE

6.1. INTRODUCTION

1°) C'est d'abord d'introduire un entraînement fort simple, grâce auquel, on peut améliorer sa diction, sa voix et d'une manière générale toutes ses facultés d'expression sans rien perdre de sa propre personnalité .

LA VOIX OUTIL DE

- L'animateur, l'instituteur, l'avocat, le responsable d'association, l'instructeur L'éducateur doivent se servir de cet instrument dont la maîtrise est nécessaire à toute animation.

6.2. LES TECHNIQUES DE L'ACTEUR AU SERVICE DE L'ANIMATION

- Facteurs techniques
- Facteurs psychologiques
- Le regard
- Le silence Les moyens d'action

EDUCATION VOCALE

1°) La voix étant nécessaire à l'expression dramatique, elle est donc considérée comme un moyen prioritaire. Pour obtenir ce résultat il faut maîtriser les différentes tonalités en utilisant les parties du corps qui permettent la diffusion. Ces parties du corps sont définies comme suite :

La gorge : Utilisée pour les mots suivants (A – K – KH – GH -)

La langue : Est utilisée pour les mots suivants (L -N – R – CH -)

Les lèvres : Est utilisée pour les mots suivants (B – M – P – V -)

CLASSIFICATION DES VOIX :

On peut classer les voix en deux sortes :

- Voix d'hommes
- Voix de la femme ou enfant

La voix de l'homme :

Comporte trois tonalités.

Ténor, barytone, basse.

6.3. La voix de la femme ou l'enfant :

Soprano – alto – contralto.

Pour développer la voix, il faut utiliser les trois principes.

La justesse de la voix.

6.4. L'utilisation du souffle

Une réflexion en perpétuelle évolution. L'affaire du théâtre a toujours été de divertir les hommes, il n'y a aucune contradiction entre divertir et instruire, car il y a plaisir d'apprendre

Pour nous un pédagogue:

- Favorise l'expression de soi (vocale, corporelle, verbale et créatif.)
- Transforme un groupe, en équipe (dynamise, encourage, responsabilise, rend autonome.)
- Guide l'apprenant vers une évolution personnelle, respecte son rythme et ses limites. (il permet le risque et l'affirmation de soi.)
- Donne envie de jouer et communique sa passion.
- Il est expert d'un savoir, sait le transmettre et accompagne chaque participant vers un objectif commun. (le spectacle.)

Nous sommes les garants d'un cadre à l'intérieur duquel:

- Nous privilégions : "le non jugement, le droit à l'erreur, la bienveillance, le respect de soi et des autres, la participation active et sans contrainte...."
- Nous prenons en compte le collectif, sans oublier l'individu, en libérant sa créativité et son expression, l'apprenant va trouver sa place dans le groupe et enrichir ce dernier.
- Nous Ouvrons des fenêtres sur l'aventure, la fantaisie, la curiosité, l'imaginaire, créativité, l'échange, le discernement.....

7. IMAGINAIRE, EXPRESSION CORPORELLE ET VERBALE

7.1. Ateliers / Enfants de 4 à 16 ans

4-5 ans /

(l'imaginaire est le principal propos de cet atelier. a partir du mime, de la musique, des masques, des costumes et des histoires lues, les enfants construisent eux même des personnages tout droit sortis de leur imaginaire..)

6-7 ans, 8-9 ans, 10-11 ans /

(L'invention et l'imagination sont au cœur des séances. Ces ateliers proposent une approche ludique des techniques théâtrales tout en développant l'expression corporelle et vocale, ainsi que l'humour, l'imaginaire et la créativité.)

12-13 ans, 14-16 ans /

(Les improvisations et la découverte de textes constituent le corps de ces ateliers. En s'investissant collectivement dans la création d'un spectacle, les enfants découvrent des textes et abordent les techniques théâtrales.)

- Chaque atelier se termine par une à deux représentations publiques au Théo-théâtre...En juin.
- Une porte ouverte est proposée aux parents, en Décembre. (c'est un atelier...ouvert.

8. POUR LE PLAISIR ET RIEN D'AUTRE

8.1. Adultes / Initiation

Les ateliers d'initiation proposent une approche ludique des techniques théâtrales (improvisation, texte, masque.) Ces ateliers Permettent aux élèves "néophytes" de rentrer dans l'univers du théâtre, par le jeu. Ce qui est développé durant ces ateliers / L'écoute, le regard, l'espace, l'ancrage, la gestuelle, le mouvement, la présence, la gestion des émotions, l'appareil phonatoire, la disponibilité, la réactivité, la simplicité dans le jeu d'acteur, l'authenticité, la créativité, le lâcher prise, le jeu des personnages dans des situations.

8.2. L'IMPRO, NE S'INPROVISE PAS ...DECOUVERTE DES TECHNIQUES

L'improvisation.

- Les techniques que nous enseignons, viennent d'une pédagogie, réservée aux matches ou aux jeux d'improvisation. Ces techniques, enseignées tout au long de l'année, font appel à la réactivité, la spontanéité, la créativité, la disponibilité, au lâcher prise, à l'écoute, chez l'improvisateur.
- Les ateliers amènent l'ensemble des élèves à jouer sans décors, à construire des personnages, des situations, des lieux, dans un espace vide, le tout afin de raconter des histoires, sur des durées variant entre 1 et 10 minutes de jeux.
- Le principe même de l'improvisation, qui se joue seul ou à plusieurs est de construire des univers au travers de genres différents (comédie, tragédie, farce, péplum, sitcom, western.....).
- Durant l'atelier, vous aurez le plaisir de découvrir un travail sur le corps, la voix, les émotions, l'imaginaire, la relaxation, la dynamique de groupe, l'écoute active...et bien sure rencontrer les différentes catégories... (Rimée, grommelât, Alphabet, Zapping, Zappa tv, coulisse, mitrailleuse, etc.)

8.3. Eveil Théâtre

(Enfants de 4 à 6 ans)

"J'imagine et je crée !"

Tous les enfants possèdent la clé des champs...

Dans le cours de « théâtre en herbe » on découvre des outils ludiques pour explorer toujours plus avant un champ cher à Prévert et à d'autres avant lui, un champ libre et joyeux et plein de fantaisie : le champ de l'imaginaire enfantin ! Emmener les enfants à la découverte de leur corps, de ses possibilités d'expression, partager un univers de gestes, de sons, d'images et de mots, développer la confiance, l'écoute et l'expression au sein du groupe, puiser aux sources de l'imagination afin de la dépasser, de la domestiquer, d'en faire un moyen de grandir... Voilà ce que propose le cours de théâtre pour les plus petits ! Pour tous, c'est la joie d'oser, de se rencontrer, de développer un imaginaire commun, libre et créatif. Pas à pas, les enfants se préparent à monter sur la scène... Mais dans les coulisses, c'est déjà du théâtre !



8.4. Théâtre

(Enfants de 6 ans à l'âge adolescent)

"Expression et imaginaire spontané !"

Le théâtre est un art collectif où l'on accepte que chacun s'exprime tel qu'il est. Ici, pas de bonne ou de mauvaise réponse. Les participants sont au contraire invités à exprimer la singularité de leur sensibilité, à partager la fantaisie de leur imaginaire. Comme dans les cours des plus petits, la détente, l'écoute et les exercices collectifs d'expression corporelle et vocale sont les sésames. Il s'agit toujours de développer la confiance en soi et en l'autre, d'apprendre à communiquer par le regard, par le corps autant que par les mots, de libérer



Sa démarche en apprenant à habiter l'espace, à le peupler d'un imaginaire riche et spontané... D'une manière toujours ludique, les apprentis comédiens sont invités à développer leur confiance dans le groupe, à offrir une présence pleine et authentique, à oser ! On peut également avancer vers l'improvisation et le texte, en nous intéressant à ce qui se passe autour, derrière et au delà des mots... Tous les chemins sont alors ouverts pour une expression commune : le théâtre !

La technique vocale : en groupe ou en cours individuels

La technique vocale permet au chanteur de résister à la fatigue vocale, d'exprimer sa musicalité et d'interpréter les partitions qu'il aborde.

En groupe pour les plus jeunes puis en cours particulier dès la 4e année, les enfants découvrent les multiples sensations corporelles et vocales qui leur permettent d'acquérir :

- une bonne statique corporelle
- le contrôle du souffle
- une élocution claire et sonore en public
- de riches résonances qui feront éclore leur voix en chœur et en soliste.

8.5. COURS THÉÂTRE JEUNESSE

Les animaux de la forêt (5 - 6 ans)

Les enfants sont initiés à l'imitation mimée, ils construisent une histoire à partir des animaux de la forêt. L'imaginaire des enfants demande à "prendre corps" dans le jeu. L'expression corporelle éveille leur sensibilité. Ils deviennent les créateurs de leurs personnages. Un voyage poétique au cœur du monde animal, à partir d'un travail sur la prise de conscience du corps et de leur possibilité de mouvement. L'enfant s'exprime, découvre, se métamorphose, il se libère dans un jeu expressif. Jeux corporels et vocaux en début de séances - Échauffements physiques, dissociation segmentaire - Travail technique, qualité de mouvement - énergie et espace.

Personnages et invention (6 - 8 ans)

Les enfants vont créer des personnages, caractère, gestuelles, situations, joies et peines... Le personnage permettra de créer des situations théâtrales et d'aller vers la création d'un véritable spectacle. Chansons, danse, drame, comédie, tout se tisse autour du personnage et de la force de l'expression - Voix, diction, enracinement, imaginaire... Un atelier précieux et passionnant!

Atelier Commedia dell'arte et Molière (12 - 15 ans)

Les masques et les personnages de la commedia - Pantalon le vieux, Capitan le menteur, Arlequin et les autres zannis, les serviteurs roublards, les belles filles cruelles... Tous sont présents dans le théâtre de Molière. Une façon joyeuse et vivante d'aborder le texte, les personnages et les émotions. Les situations sont drôles, elles disent l'essentiel de nos vies, la soif d'amour, d'argent, de pouvoir et... de nourriture ! Echauffement physique, relaxation - Masques, personnages et codes de jeu - Improvisations avec et sans masques. Création du spectacle de fin d'année.

L'art du conte (9 - 11 ans)

Le jeu, les émotions, les rencontres...

Création des personnages de contes : princesses, sorcières, magiciens, chevaliers, on cherche la gestuelle, le caractère, la voix, le costume des personnages.

Création de l'histoire : les sorts, les batailles, les rêves et les cauchemars.

Élaboration du spectacle : le narrateur, les scènes-clés, les obstacles et le dénouement.

Improvisation (13 - 17 ans)

Devenir acteur et créateur en s'amusant et en improvisant ! A partir de situations liées à notre univers à l'école, à la maison, entre amis... on développe la capacité expressive du corps, son imaginaire et sa créativité. On devient acteur et créateur de son personnage et de son histoire

9. POURQUOI LE THEATRE A L'ECOLE

9.1. La question des objectifs

Le théâtre à l'école, ça commence à être à la mode. Mais la pratique théâtrale au sein de nos écoles soulève évidemment le problème des objectifs à atteindre. Les Instructions Officielles réservent quelques petites lignes à cette discipline qui pour la plupart des enseignants reste le domaine du collègue un peu illuminé qui finira par en revenir. Certains enseignants, intuitivement attirés par la pratique dans leur classe du jeu théâtral, se sentent obligés de se justifier par une longue liste d'objectifs généraux ou notionnels tirés des documents officiels. Et ceux-ci ne parlent pratiquement que d'expression orale ou d'appropriation de l'espace.

Bien sûr, le théâtre est l'activité idéale pour travailler l'expression orale ou toutes ces choses très sérieuses que l'on doit enseigner. Mais le considérer uniquement sous cet angle dans un objectif éducatif, c'est passer à côté de l'essentiel : De tout temps, dans toutes les cultures, sous une forme plus ou moins élaborée, le théâtre a servi et sert encore à dire le monde. Dire le monde tel qu'il est, ou tel que l'on voudrait qu'il soit. Dire le monde qui nous fait peur, ou dire le monde dont on rêve. Dire le monde où l'on vit, ou qui nous habite... L'auteur d'œuvres théâtrales est en quête perpétuelle de (re)production du monde.

C'est un artisan qui travaille avec acharnement à participer à sa vie et à celle de ceux qui l'entourent. C'est aussi un artiste, un créateur qui donne sa vision des choses. L'acteur, lui, travaille sur le monde que l'auteur lui propose. Et il compose avec la portion de cet univers macrocosmique pour s'adresser à l'autre, le spectateur. Il a donc une grosse part de responsabilité sur le message à distribuer.

Je veux dire qu'il ne peut se limiter à donner le texte, sans y mettre de lui-même. Il s'engage forcément dans son rôle. Il ne peut pas être qu'un outil, parce qu'avant d'être acteur, il est être humain et que chaque être humain porte en lui son histoire. L'acteur est donc lui aussi un créateur, et si en plus, c'est un enfant, c'est un créateur " brut ", puisque sa culture ne lui donne pas encore matière à copier...

Voilà pourquoi, à mon sens, il est vital de faire du théâtre à l'école de la même façon que l'on fait des arts plastiques ou de la création musicale : parce que l'enfant est à chaque instant le créateur essentiel de son univers. Il ne faut donc jamais imposer un jeu, une mimique, mais juste proposer ou guider, car nous imposerions notre seule vision réductrice de l'univers de la pièce. L'enfant doit s'approprier l'espace sémantique de l'œuvre, le sentir, le vivre. Il en fera un mélange avec son propre espace de vie et produira une réalisation personnelle qui, si au premier regard ne semble pas être parfaite (rien n'est parfait), sera cependant bien plus convaincante que si tout lui a été imposé. Place au rêve, à la poésie, aux envolées.

La société dans laquelle nous vivons nous impose des modèles de bonheur. C'est oublier que chaque être humain est indivis. Le théâtre est un moyen (heureusement, il n'est pas le seul) de lutter contre l'uniformisation des formes de pensées. Il faut absolument l'enseigner à l'école, non pas comme un moyen d'aboutir à des objectifs pédagogiques (expression, articulation...), mais comme un véritable espace d'appropriation de soi et du monde.

S'il on veut, à l'école, que les enfants deviennent des individus capables de penser par eux-mêmes et non pas des victimes annoncées du tout marketing que l'on jette en pâture aux prédateurs médiatiques, grands dispensateurs de la Norme et du "prêt à penser", il faut promouvoir les disciplines artistiques à l'école, et développer la pratique du théâtre, avec des objectifs purement artistiques.

9.2. Faire du théâtre en classe :

Une activité indispensable à l'équilibre des enfants dans leurs réussites scolaires.

Les bienfaits d'une telle activité en classe ne sont plus à démontrer. Ils sont innombrables.

Mettant en jeu le corps, elle contribue à débloquer les inhibitions, à installer progressivement confiance en soi et faire reculer la timidité. **Elle permet d'apprendre à accepter le regard des autres** et à pouvoir travailler devant eux.

Elle est aussi une situation d'apprentissage de la différence entre analyser et juger, et de construction de la notion de « critique constructive ». **Elle est une des meilleures situations d'apprentissage du travail d'équipe et de la coopération**

Elle est une excellente situation de découverte de soi, de ses possibilités et de ses limites.

Et comme, en plus, elle est un lieu d'interprétations plurielles, elle est facteur d'ouverture d'esprit et de tolérance.

On retrouve ainsi, de façon particulièrement approfondie, les recommandations des textes officiels, en matière de maîtrise de la langue, notamment « dire un texte en en proposant une interprétation et en étant susceptible d'expliciter cette dernière » et « pouvoir mettre sa voix et son corps en jeu dans un travail collectif... ». Mais elle permet, on le voit, d'aller beaucoup plus loin dans le travail d'éducation qui accompagne nécessairement tout travail d'apprentissage scolaire

On peut dire enfin que le théâtre est une mine d'apprentissages :

Il permet d'explorer, de découvrir, de partager, de mettre en jeu, d'interpréter, de se donner des intentions, d'inventer, de créer, d'éveiller les sens, d'exprimer des émotions, de développer la sensibilité et l'imagination, d'installer un rapport vivant avec la langue.

Bref, que c'est une activité réellement indispensable à l'école !

-ci ne parlent pratiquement que d'expression dans un objectif éducatif, c'est passer à côté de l'essentiel

10. Pourquoi « faire du théâtre » à l'école élémentaire ?

10.1. Apprendre à devenir spectateur : une écoute active.

Être spectateur s'apprend, et ce n'est pas une simple question de civilité : c'est une affaire d'intelligibilité de ce qui est donné à voir. Nos élèves doivent être initiés aux silences et sortir de l'idée que le théâtre, c'est seulement agir et parler. Observer un acteur qui, silencieux, « reste dans le personnage », c'est apprendre, quand on s'essaye à jouer un rôle, à ne pas faire de l'activité théâtrale une simple récitation.

Savoir « écouter le silence », c'est aussi apprendre la maîtrise de soi.

L'écoute distanciée qu'implique le théâtre (et qui diffère fortement de celle du cinéma qui sait nous entraîner dans le flux des images et des sons) est une écoute critique, mais aussi une écoute de citoyen, qui a besoin des autres spectateurs (pourrait-on, sans gêne, être le seul spectateur d'une pièce ?). Cette écoute procède aussi de la discrimination auditive qui s'étend sur tout le champ de l'apprentissage de la lecture, de la discrimination des syllabes à l'intonation dans la lecture à voix haute d'un texte.

10.2. Acquérir une culture.

C'est aussi une mission de l'école que les programmes actuels ont fortement soulignée.

Culture qui se rapporte aux genres et aux époques : rien n'empêche, par exemple, d'aborder, sous forme de récit par le maître, les conditions de représentation dans le théâtre antique (plusieurs jours, au soleil et en hommage aux dieux) ou à Versailles.

Mais culture aussi pour les valeurs universelles que le théâtre véhicule. Il peut franchir l'obstacle de la langue : Culture, enfin, qui permettra à nos élèves de construire progressivement, jusqu'au lycée,

une vision multiple du théâtre, qui, leur permettant un jour d'apprécier des techniques de jeux et des pièces réputées difficiles. Plus quotidiennement, cette culture est aussi celle des réseaux de textes que nos élèves rencontrent au fil de leur scolarité et systématisent au cycle 3 (le cahier de lectures pourrait ici aussi jouer son rôle). vision des choses. L'acteur

11. N°1- Le théâtre à l'école

11.1. L'OBJECTIF FONDAMENTAL

Faire de l'activité théâtrale une véritable œuvre d'éducation. L'élève, tour à tour acteur et spectateur, découvre la spécificité du geste artistique, acquiert des habitudes culturelles en éprouvant le plaisir des émotions partagées et en apprenant à décrypter les signes de la représentation. Il apprend à lire le monde et à se lire soi-même. L'activité théâtrale contribue à donner du sens, de la motivation, et permet une nouvelle approche des apprentissages fondamentaux. Le théâtre est beaucoup pratiqué à l'école élémentaire ou secondaire. Les projets sont plus ou moins ambitieux ou réussis, selon l'expérience des enseignants et l'importance qu'ils donnent à cet art. Cet article fait, le plus souvent, référence à l'école élémentaire. Il s'agit de transmettre aux élèves le plaisir et la connaissance autour de l'expression théâtrale grâce aux outils nécessaires à la pratique du jeu scénique : en travaillant la voix, la gestuelle, l'utilisation de l'espace. Ils ont pour objectifs d'apprendre à s'exprimer oralement au moyen d'exercices ludiques. Ces stages sont faits sur mesure selon les besoins exprimés par l'enseignant.

11.2. LES ACTIONS

Elles s'adressent à une classe entière et s'organisent autour d'une réalisation artistique et culturelle... Ce projet implique l'intervention d'un professionnel du spectacle, des sorties culturelles. Les projets sont financés, après validation, par l'inspection académique. Les collectivités peuvent également en être les partenaires privilégiés.

11.3. L'École du spectateur

Ses élèves au théâtre : Pourquoi ?

Parce qu'être spectateur, c'est contribuer à donner sens. C'est leur offrir une ouverture culturelle qu'ils ne trouveront peut-être pas dans leur entourage, mais c'est aussi, les sensibiliser au spectacle vivant. Leur apprendre à être spectateur, c'est leur donner un capital culturel qui, dans son ouverture au monde va être une des constituantes de leur relation aux apprentissages...

11.4. Théâtre à l'école

- 1** Dans les programmes
- 2** Interdisciplinarité
- 3** Un travail de cycle
- 4** Choix des textes
- 5** Ateliers d'écriture
- 6** Rythme
- 7** Répartition des rôles
- 8** Répétitions
- 9** Costumes
- 10** Décors
- 11** Bandes son

12 Régie 13 Coulisses et rôle de l'enseignant

14 Salle de spectacle

15 Représentations

16 Bilan

Interdisciplinarité

Cet art fait appel à de nombreuses compétences, essentiellement lors de la préparation du spectacle. Voici une liste non exhaustive des activités qui peuvent être envisagées dans différentes matières :

- **Expression orale** : c'est une évidence, parce que l'élève est amené à apprendre et à restituer un texte, mais également parce que la mise en scène peut donner lieu à un espace de discussion et de débats;
- **Arts plastiques** : création des décors, des costumes, des affiches pour le spectacle ou encore illustration du texte, les arts plastiques sont au service du théâtre;
- **Musique et chant** : rien n'interdit de mêler le chant ou la musique à une pièce de théâtre. De nombreux auteurs ont d'ailleurs écrit des comédies musicales pour enfants;
- **Mathématiques** : pour les plus petits et même les plus grands, se placer sur la scène est une difficulté. On peut envisager de nombreuses activités autour du repérage dans l'espace. Pour les plus grands, on peut faire un plan de scène, par exemple;
- **Expression écrite** : certains enseignants choisissent de faire écrire la pièce par les enfants. Ceci demande des compétences spécifiques (voir plus bas);
- **Expression corporelle** : le théâtre ne consiste pas seulement à dire son texte, mais on peut envisager également des chorégraphies de danses ou encore de combats;
- **Histoire et recherches documentaires** : que l'on veuille écrire ou comprendre une pièce, il est souvent indispensable de rechercher de la documentation. Ainsi, la création d'armures pour une pièce médiévale donne l'occasion aux enfants de se documenter afin de coller à la réalité, dans la fabrication des accessoires ou des décors;
- **Nouvelles technologies** : la rédaction d'une pièce donne l'occasion d'utiliser le traitement de texte. Cet outil est parfaitement adapté à la mise en forme du texte, sa reproduction pour tous les acteurs. Il est également possible de modifier facilement une réplique, d'ajouter des personnages ou de diviser un rôle.

Ateliers d'écriture

Plutôt que d'adapter ou d'utiliser un texte existant, on peut faire rédiger la pièce par les élèves. Cela règle plusieurs problèmes :

- le nombre de rôles coïncidera avec le nombre d'élèves;
- ils se sentiront plus impliqués par l'histoire, et n'auront pas de problème de compréhension;

Rythme

Certains metteurs en scène vous le diront : « la différence entre une bonne et une mauvaise pièce c'est... cinq minutes ». Il faut veiller à éviter les longueurs, les moments où il ne se passe rien sur scène, les trous entre les répliques. À force, cela lasse le spectateur qui perd le fil du récit. Pour cela, il existe plusieurs techniques de travail :

- les répliques doivent s'enchaîner les unes derrière les autres, sans blancs (sauf lorsque cela s'impose). Cela pose un gros problème aux enfants, qui ont des difficultés à parler de façon posée tout en enchaînant rapidement les dialogues. Cela doit faire l'objet d'un travail, en disant le texte « à l'italienne » (texte dit par cœur, sans bouger, sans jouer);
- les changements de décor doivent être intégrés à la pièce, ou mis en musique;
- sorties et entrées des personnages doivent être répétées lors de filages (les scènes s'enchaînent sans interruptions) afin qu'il n'y ait pas de moments d'attente.

Répartition des rôles

Pour l'enseignant, c'est un moment souvent difficile. Mais c'est son rôle de metteur en scène de choisir les acteurs. Il est important, voir essentiel que durant les répétitions, les enfants aient pu s'essayer à chaque rôle. Il est important que le jeune ne se sente pas lésé. Mais l'évidence est là : les personnages doivent être distribués. Comme le préconise Bernard Gros Jean dans ses ouvrages sur le théâtre en milieu scolaire, il faut commencer par demander à chaque élève de réaliser "une fiche de vœux". Sur celle-ci, il peut inscrire, dans l'ordre de préférence, trois personnages qu'il veut interpréter

Répétitions

Chez les enfants, un phénomène de lassitude va apparaître. Ce qui les faisait rire la première fois ne marche plus au bout de dix répétitions. C'est tout à fait normal, il faut les prévenir et faire appel à leurs souvenirs. Très vite, l'émotion disparaît et la diction devient mécanique. Il faut dédramatiser, et surtout éviter la « surdose ». Même si la mise en scène est toujours perfectible, il conviendra de fixer certaines scènes qui fonctionnent et de les mettre en attente.

Costumes

Un costume n'est pas un déguisement. Jouer du Molière en jeans ne pose pas de problème pour le spectateur. Le théâtre moderne peut très bien se passer d'un vêtement en papier crépon, de toute façon très artificiel. On voit trop souvent des costumes ridicules, mal faits, inconfortables. Les enfants plus âgés refuseront d'ailleurs de les porter. Cependant, il est indispensable que les acteurs aient des costumes de scène, même si c'est un pantalon qu'ils ont mis de côté pour cette occasion. Cela les aide à rentrer dans leur personnage. Lorsqu'on enfle son costume, on n'est plus la personne, mais le personnage.

Décors

Là encore, le théâtre moderne peut bien se passer du carton pâte. Le décor doit être au service de la mise en scène. Il suffit de suggérer, pour peu qu'on puisse y grimper, en sortir, créer des effets de surprise. Plutôt qu'un arbre en contre-plaqué, n'est-il pas plus utile de réaliser un arbre avec des bouts de métal soudés sur lesquels on peut se tenir et se suspendre ?

Bande son

Avec la disponibilité du graveur de CD-ROM et des logiciels de traitement de son, il est possible de réaliser en amateur une « bande originale » à faire pâlir Hollywood. Extraits de musiques lors des changements de décor « à vue », chansons à la mode dont on élimine la partie vocale, effets sonores en tout genre capturés sur Internet, le son permet de dynamiser une pièce ou encore de faire rire. C'est aussi un élément qui motive les enfants ou permet de synchroniser certaines actions. Une musique offre également une pause au spectateur.

Régie

La régie comprend le son et la lumière.

En ce qui concerne la lumière, cela n'a de sens que s'il est possible d'obtenir un « noir » dans la salle où vous jouez. Si c'est le cas, vous pourrez faire une vraie création lumière : isoler une partie de la scène ou encore un personnage, réaliser un contre-jour, des ombres chinoises, etc.

Coulisses et rôle de l'enseignant

Contrairement aux adultes qui se concentrent en coulisses et ne parlent pas, les bavardages en coulisses sont une source de tension avec les plus jeunes. Il convient de remédier à cela pour deux raisons :

- les bavardages en coulisses s'entendent sur scène et dans la salle;
- les enfants arrivent sur scènes déconcentrées, et ne se mettent pas dans la peau du personnage.

Le rôle de l'enseignant est de veiller à la discipline dans les coulisses. Il doit organiser le passage sur la scène, veiller au calme et rassurer. La scène, en revanche, est le domaine des enfants.

Salle de spectacle

Le choix de la salle est important. Elle doit garantir une acoustique parfaite (les enfants ont des petites voix) et une bonne vue sur la scène.

Un auditorium est le meilleur choix.

Si la salle n'est pas adaptée, il convient de veiller à :

- ne pas accueillir trop de monde à la fois;
- ne pas introduire dans la mise en scène des parties où les enfants sont assis ou couchés par terre (le public ne voit rien et se contorsionne).

Dans tous les cas, privilégiez l'articulation au volume (l'idéal étant les deux), évitez l'usage des micros (on ne sait pas qui parle).

Représentations

N'hésitez pas à organiser plusieurs représentations, afin de ne pas surcharger la salle. Trop de monde entraîne du bruit dans la salle et un étouffement du son. De plus, il est frustrant pour tous qu'un travail d'une année ne donne lieu qu'à une seule représentation.

Gardez la ou les représentations destinées aux parents pour la fin. Après, les enfants sont démotivés. Il faut prévenir les enfants des variétés des publics : certains sont silencieux mais attentifs, d'autres sont bruyants et enthousiastes.

Bilan

Le théâtre est un projet riche, fédérateur. C'est une des seules occasions où les enfants sont vraiment autonomes. Ils font le spectacle. Les souvenirs qu'ils garderont seront éternels. Il ne faut pas avoir peur d'être ambitieux. Dans ce domaine encore, l'**effet Pygmalion** existe. Les élèves offriront un spectacle à la hauteur des ambitions de l'enseignant. Soyez exigeants, ils le seront également.

12. LA MUSIQUE

12.1. Éducation musicale

Dans cette activité, ce qui importe c'est d'éveiller l'enfant par la musique. Cette éducation musicale passe par le respect de l'enfant et une bonne connaissance de ce qu'il est dans sa nature, son potentiel, ses aptitudes. Elle doit donc tenir compte de son développement, de sa personnalité.

C'est à partir du vécu de l'enfant que se fait l'apprentissage. L'intérêt de l'enfant n'est pas de savoir la musique, mais d'en faire, de la vivre et de vivre avec elle. Il la vit par le mouvement, le chant, les instruments de percussion, par une participation la plus large possible et la plus spontanée ; comme auditeur, exécutant, improvisateur et pour une meilleure prise de conscience du groupe. Il est acteur et spectateur.

La méthode pédagogique utilisée est celle enseignée par le compositeur. Elle consiste à permettre aux enfants une approche puis une pratique de la musique. Il n'y a pas d'enseignement théorique mais il s'agit, par une progression ludique, d'amener les enfants à découvrir le monde sonore, à se l'approprier puis à écouter d'une manière active et enfin à pratiquer avec les percussions. On peut classer les notions abordées par le biais de la musique en cinq rubriques

A) TEMPS DE DETENTE CORPORELLE, D'ECOUTE DE SON PROPRE CORPS

B) TRAVAIL DU RYTHME (exemple de travail)

1) Par le jeu : Adapter ses déplacements sur un air lent ou rapide. S'immobiliser sur le silence

- Battements des mains en rythme
- Jeu des statues
- Jeu des ombres
- Jeu avec des bookmakers (tubes sonores)

2) Par les percussions

En partant du rythme des enfants, respecter un tempo imposé. Ce travail se fait en groupe sur un seul rythme puis on peut diversifier les rythmes et demander à chacun de respecter un rythme personnalisé.

C) TRAVAIL SUR LE SON

1) Quelques notions abordées :

- Aigu/Grave
- Fort/Faible
- Lent/Rapide

2) Perception auditive :

- Déterminer l'origine du son
- Jeu des reconnaissances sonores
- Reconnaissance des timbres
- Ecoute des contes musicaux

D) TRAVAIL DE LA CREATIVITE

- Inventivité et imagination
- Mémoire musicale, attention par rapport au groupe
- Notions d'improvisation musicale par une approche de la phrase musicale
- Orchestration

12.2. Conclusion

L'atelier musique est surtout un champ d'expérience par lequel l'enfant développe son oreille, coordonne ses gestes, développe son sens du rythme, s'initie à la mélodie et aux instruments. Il prend conscience de la forme musicale. Il peut également s'exprimer corporellement et musicalement par l'improvisation. Enfin, par sa participation active, l'enfant développe son sens social en s'intégrant dans un ensemble dont il est un rouage essentiel.

13. N° 2-Le théâtre à l'école:

13.1. L'objectif Fondamental

Faire de l'activité théâtrale une véritable œuvre d'éducation. L'élève, tour à tour acteur et spectateur, découvre la spécificité du geste artistique, acquiert des habitudes culturelles en éprouvant le plaisir des émotions partagées et en apprenant à décrypter les signes de la représentation. Il apprend à lire le monde et à se lire soi-même. L'activité théâtrale contribue à donner du sens, de la motivation, et permet une nouvelle approche des apprentissages fondamentaux.



- Le Théâtre : aspects théorique, historique, social, esthétique, lexicologique, ou textuel.
- La Pratique théâtrale en milieu scolaire (écoles maternelle, élémentaire) :
 - enjeux sociaux et culturels, activités en classe ou en atelier, partenariat, formation du spectateur,
 - incidences de la pratique théâtrale sur le comportement, les apprentissages, la réussite scolaire, l'expression écrite, orale ou corporelle.

Les « textes à jouer » constitueront peut-être plus tard une troisième partie...

Cette bibliographie propose tous types de supports, dont une majorité de monographies, des articles de périodiques, quelques cassettes vidéo, et des adresses de sites Internet.

13.2. LES PROGRAMMES : QUELQUES REPERES

Enjeux et finalités

- Cycle 2 :
 - Comprendre un texte, en discuter les différentes significations, en proposer une interprétation
 - Retrouver les informations implicites dans un texte
- Cycle 3 :
 - Rencontrer des œuvres littéraires (littérature de jeunesse)
 - Affermir la compréhension de textes complexes

- Éprouver les libertés et les contraintes de toute interprétation

13.3. LES ACTIONS

Les classes

Elles s'adressent à une classe entière et s'organisent autour d'une réalisation artistique et culturelle. Ce projet implique l'intervention d'un professionnel du spectacle, des sorties culturelles. Les projets sont financés, après validation, par l'inspection académique. Les collectivités peuvent également en être les partenaires privilégiés.

Les Printemps théâtraux et leurs jumelages

Les printemps théâtraux offrent aux écoliers l'occasion de s'initier à la création du spectacle vivant, permettent de les sensibiliser au théâtre par la pratique régulière du jeu dramatique avec leur enseignant et avec un comédien professionnel. Dans le cadre de ces jumelages, propose aux élèves des spectacles Jeune Public dans sa programmation. Les classes participantes sont inscrites au préalable dans l'association théâtre - Education

EN JEU qui organise les rencontres annuelles des Printemps. Ces rencontres sont l'occasion pour les élèves d'échanger et de présenter une petite forme théâtrale à d'autres classes menant le même type de projet.

L'École du spectateur

Emmener ses élèves au théâtre : Pourquoi ?

Parce qu'être spectateur, c'est contribuer à donner sens. C'est leur offrir une ouverture culturelle qu'ils ne trouveront peut-être pas dans leur entourage, mais c'est aussi, les sensibiliser au spectacle vivant. Leur apprendre à être spectateur, c'est leur donner un capital culturel qui, dans son ouverture au monde va être une des constituantes de leur relation aux apprentissages...

13.4. LES FORMATIONS

Pourquoi se former ?

Pour permettre de faire, d'emmener, de lire, de créer.

Cette formation est indispensable pour conduire une activité théâtrale dans le cadre scolaire avec de vrais objectifs pédagogiques, sociaux, artistiques et culturels.

Les stages institutionnels

Dans la formation continue des enseignants, des stages sont proposés chaque année. Ils apparaissent dans le Plan départemental de Formation

L'antenne théâtre

Elle apporte des outils pratiques aux enseignants qui souhaitent s'initier ou se perfectionner au jeu dramatique et au théâtre. Elle prépare ou prolonge les apports des stages de la formation initiale ou continue. Les règles de fonctionnement sont identiques à celles des ateliers avec les élèves et font de cet atelier un lieu de formation, de réflexion pédagogique sur les pratiques théâtrales et sur sa propre démarche au sein de son atelier.

Les stages de structures culturelles

Chaque année, le Nouveau Théâtre propose, dans le cadre du jumelage avec des Pays des stages de sensibilisation et d'approfondissement aux professeurs stagiaires.

Les stages associatifs

Le réseau des associations départementales Théâtre Education propose, en complément des stages institutionnels des stages placés sous sa propre responsabilité et organisés pendant les week-ends. C'est l'association En Jeu qui tient ce rôle

14. Pratique du théâtre, développement personnel et expérience scolaire à l'adolescence

14.1. Activités théâtrales et développement personnel

L'élève qui pratique le théâtre à l'école a l'occasion d'être impliqué entièrement dans cette aventure : il participe à la création et se voit attribuer des responsabilités. Cette activité artistique, par le désir qu'elle peut faire émerger chez le jeune, « ouvre le champ de l'apprentissage et de la socialisation ». Par ailleurs, un échange entre les personnes se construit au fil de l'expérience théâtrale, impliquant l'apprentissage de l'écoute et du respect et permettant de créer une cohésion de groupe entre les adolescent(e)s, à

14.2. Activités théâtrales et expérience scolaire

La pratique du théâtre en milieu scolaire occupe une place particulière. Elle peut être à la fois considérée comme une pratique de loisir tout en étant un enseignement spécifique. Le théâtre et ses formes particulières d'enseignement dans l'action et le plaisir, par l'intérêt particulier qu'ils peuvent susciter, permettraient de donner du sens à certains apprentissages et de mobiliser le désir d'apprendre chez l'élève.

L'objectif de la première opération était donc simple : amener les jeunes à établir des contacts privilégiés, à la fois affectifs et culturels, avec le théâtre en s'investissant dans un projet créatif, seuls ou en groupe. En posant l'hypothèse que des jeunes qui pratiqueraient eux-mêmes le théâtre auraient davantage de chances de devenir par la suite des spectateurs plus attentifs, plus motivés, plus critiques et surtout plus réceptifs aux formes nouvelles ou divergentes.

Pour générer cette "nouvelle race de spectateurs", une stratégie tout aussi évidente s'est imposée. Il suffirait d'une part d'encourager les enseignants à mettre sur pied un atelier théâtral et à créer un spectacle impliquant des jeunes du secondaire, d'autre part de confier à une équipe de conseillers le visionnement de ces spectacles et le repérage des jeunes les plus "motivés", à qui on offrirait l'opportunité de prolonger leur rencontre avec le théâtre en leur offrant la possibilité de participer à des festivals. À chaque instant le créateur essentiel de son fait donc de l'univers de la pièce. L'enfant doit

Quatre grands axes ont guidé les nouvelles actions Promotion Théâtre. Ils peuvent donc être résumés comme suit.

- **La sensibilisation active des jeunes** spectateurs par la pratique du théâtre au sein d'un atelier, scolaire ou non, avec en parallèle le visionnement et l'analyse commentée de créations professionnelles de formes et de contenus divers.
- **La formation de base et le perfectionnement** aux codes et langages théâtraux, tant pour les jeunes qui souhaitent dépasser le simple plaisir immédiat que pour les enseignants ou autres animateurs d'ateliers théâtraux souvent peu ou pas préparés à cette tâche.

- **La confrontation des pratiques théâtrales des jeunes** par la présentation réciproque des productions, par des activités occasionnelles menées en commun, par la participation active à des festivals et échanges intra- ou extracommunautaires... mais aussi par la rencontre avec des créateurs professionnels.
- **L'encouragement concret aux jeunes créateurs** désireux de prolonger leur rencontre avec le théâtre notamment sur le plan des études et des premiers pas dans une carrière professionnelle. La société dans laquelle nous vivons

15. Ateliers Théâtre



- Débutants : oser s'exprimer, jouer...prendre confiance en soi, dans son corps et son ressenti sur scène.
- Initiés : aborder des textes puisés librement..., faire théâtre de tout..?

15.1. Les Ateliers Théâtre

Pour Enfants, Adolescents et Adultes

Jouer au théâtre est un plaisir intense qui permet de découvrir des parties de nous-mêmes insoupçonnées. C'est apprendre à explorer les différents états d'âme, les nuances de toute la palette des sentiments humains. Le théâtre est un art complet, car il met en jeu votre corps, votre voix et votre âme . . .

Le théâtre est une discipline, qui aide à développer la confiance en soi, à affirmer votre expression.

C'est aussi donner le meilleur de soi-même, être en accord, en feeling, avec ses partenaires. C'est transmettre une énergie. Préparer une pièce de théâtre est une activité à la fois ludique et pédagogique. Retrouver l'aisance du corps en mouvement, goûter la résonance du son, découvrir un texte, s'en imprégner, faire corps avec lui. Etudier son personnage, l'appriivoiser, puis lui donner naissance. Vivre des moments privilégiés où émotions, questionnements, nous mènent vers la création d'univers sans cesse renouvelés.

15.2. Atelier/ ENFANTS (8/12 ans)

L'objectif de cet atelier est principalement de créer du lien entre les différentes générations et de favoriser l'émergence d'expériences et de savoirs oubliés, par le dialogue avec des enfants, des jeunes, intéressés par ce qui fut vécu autrefois par ces personnes que l'on n'écoute plus vraiment.

Apprendre à s'exprimer devant les autres et à entrer en relation dans le cadre de la scène.

Apprendre dans le plaisir. Prendre confiance en soi, jouer, respecter et se respecter à travers le cadre des jeux proposés. L'atelier pour enfants est axé sur l'improvisation guidée, et le travail spontané, mais nous pouvons parfois nous appuyer sur des textes, des histoires, des marionnettes. Contenu : jeux d'expression corporelle et vocale, dialogues et jeux de situations (A titre d'exemple de personnages: «la maîtresse, le policier, l'enfant insupportable, l'enfant très sage, la dame sale, la dame en colère, l'enfant timide...etc..)

Pédagogie

L'enjeu est de jouer, de se rencontrer, d'apprendre dans le ludique et le respect des rythmes de chacun, tout en se confrontant aux "contraintes" qui nous amènent à nous dépasser. Plaisir et rigueur à la fois. L'accent est mis sur le lien entre la réalité technique et la réalité intérieure de chacun, son ressenti, sa manière de s'approprier la scène et de devenir créatif. Différents

ateliers sont proposés autour du texte et de l'improvisation : apprendre à s'exprimer devant les autres, par la parole et par le corps, prendre conscience du corps et de l'espace scénique, aborder la mises en scène, construire et faire vivre le personnage dans sa relation aux autres personnages, à la scène et au public...

15.3. Atelier de Théâtre pour Ados

Objectifs de l'Atelier:

- 1) S'initier au jeu de l'acteur
- 2) Elargir la palette des expressions verbales, corporelles et émotionnelles
- 3) Découvrir l'improvisation et différentes techniques théâtrales
- 4) Développer sa créativité

La technique proposée permet:

- 1) Une prise de conscience de notre attitude corporelle et de nos tensions ou inhibitions
- 2) Un travail sur la voix en utilisant notre corps comme soutien à la voix (meilleure élocution, articulation, timbre de voix). Qu'elle puisse traduire nos émotions et nous correspondre pleinement: la voix au service de l'interprétation.
- 3) Un travail sur les émotions, les différents états émotionnels. Exercices de mémoire affective (Actor's Studio)
- 4) De se jouer de l'espace imposé, échauffement et préparation aux états physiques
- 5) D'acquérir une plus grande confiance en soi

Mise en situation:

- 1) Variations et gammes émotionnelles sur un texte contemporain
- 2) Monologues et dialogues
- 3) Improvisation
- 4) Mises en pratique du travail sur les différents états, jeux et contre-feux. L'Atelier se termine par une petite représentation qui est surtout un travail de fin d'année.

ATELIER ADOLESCENTS

Atelier "plaisir de s'exprimer".

C'est un atelier ouvert à tous les débutants, une initiation: franchir l'obstacle...de la prise de parole, assumer sa présence, apprivoiser l'espace du jeu. A notre disposition il y aura des jeux de groupe, des improvisations, de l'expression corporelle pour favoriser la confiance et la baisse progressive des inhibitions. Nous arriverons petit à petit à interpréter un personnage, une scène, et pourquoi pas donner à voir un bout d'histoire...aux autres. (ceux qui ont une petite expérience peuvent nous rejoindre aussi!!)

15.4. ATELIERS ADULTES

Atelier "textes et personnages".

Cet atelier propose l'apprentissage de l'interprétation : interpréter un texte classique, contemporain, des dialogues de films, mais aussi aborder des textes puisés librement...scientifiques, interviews dans un journal, littérature...Peut-on faire théâtre de tout ? Nous aborderons aussi le travail de la voix, des exercices de respiration et décontraction, concentration et expression corporelle, en quelques mots tout l'entraînement "technique" pour être prêt à l'acte, favoriser la confiance et prendre du plaisir à jouer... Oui, car il faut jouer, jouer, et toujours jouer...

Atelier "Expression libre": Jeu d'acteur, improvisation, conte et mise en scène.

Il s'agit, dans cet atelier **de partir du ressenti et du corps** pour aller vers la construction du personnage. Expérimenter, interpréter en partant d'improvisations guidées ou de textes (contes, poèmes, dialogues...) qui nous font découvrir la scène, le jeu d'acteur ou de conteur, et les relations entre les personnages. Jouer seul et à plusieurs, explorer l'expression corporelle et vocale et découvrir l'écriture de scènes dramatiques. L'atelier s'adresse à toute personne, expérimentée ou non, désireuse de mieux se connaître et de s'exprimer devant les autres. De jouer et d'apprendre à "lâcher". D'explorer la richesse de la créativité théâtrale, ensemble. Il demande un engagement régulier.

- Relaxation et ressenti des appuis du corps
- Jeux d'expression corporelle et émotionnelle
- Travail de la voix et de la respiration.
- Improvisations et textes (contes, chansons, dialogues, articles de journaux)
- Travail sur le rythme, la relation et la conscience du présent et de l'espace scénique.

15.5. CORPS ET VOIX

Les enfants travailleront l'enracinement au sol, le placement de la voix, ils seront initiés au mime et à l'improvisation vocale.

- **Travail physique** : échauffement, rythmique gestuelle
- **Travail vocal** : placement de la voix, chœur, improvisations vocales
- **Masque neutre** : les éléments (eau, feu, vent, terre), les animaux (chien, chat, fauve, oiseau).

15.6. IMPROVISATIONS

Initiation au théâtre

Devenir acteur et créateur en s'amusant et en improvisant !

Nous partons de jeux théâtraux connus développés par des théoriciens du théâtre comme Viola Spolie, Augusto Bola et la troupe Teatro Dundée, pour stimuler l'imagination et créer une dramaturgie.

A partir de situations liées à notre univers – à l'école, à la maison, entre amis...- on développe la capacité expressive du corps, son imaginaire et sa créativité. On devient acteur et créateur de son personnage et de son histoire...

Et le théâtre est là ! Ludique et étonnant !

Contenu

- Échauffement physique et vocal – mouvement, espace, temps, conscience du corps.
- Jeux dramatiques et improvisations sur la thématique du voyage.
- Création de personnages et de scènes – corps, voix, costume, attitudes, relation aux autres.
- Création d'une présentation publique : choix de scènes et répétitions.

16. DEVELOPPEMENT PERSONNEL

16.1. Technique théâtrale

Le théâtre au service de la jeunesse à explorer son imagination, exprimer sa sensibilité, enrichir ses expressions et rend ses interventions plus vivantes, attractives et crédibles. Différentes techniques seront abordées telle la méthode Stanislavski qui permet de développer et maîtriser sa sensibilité émotionnelle en faisant interagir la mémoire affective (vécu personnel) et la mémoire

reptilienne (sensations innées). La technique vocale repose sur la diction, le rythme, le débit, l'intonation, les silences et l'interprétation. L'expression corporelle, quant à elle, amène à gérer l'espace et le temps, facilite la concentration et l'écoute, désamorce le trac et révèle la présence de chacun.

16.2. Art et découverte de soi : l'écriture

Se découvrir par l'écriture, réveiller son imaginaire, affirmer son style

Objectifs

Découvrir différentes techniques d'écriture et mettre en pratique les règles de la dramaturgie.

Enrichir son écriture en affinant son vocabulaire, trouver les mots justes afin de rendre ses textes cohérents et attractifs.

Libérer son esprit créatif et stimuler son imaginaire

Programme

La dramaturgie : construire son récit

Aller à l'essentiel.

L'effet comique, l'effet dramatique.

Utiliser le rebondissement, préparer le dénouement

Découvrir le rythme d'un texte, jouer avec la ponctuation.

Les différents types d'écriture : définir son style

Exprimer ses idées de façon claire

L'écriture littéraire, scénaristique, théâtrale.

Utiliser un vocabulaire approprié.

Résumer et simplifier un texte complexe.

Se découvrir dans le texte

Mieux se définir, se connaître.

Raconter son histoire, préserver le mystère.

Exprimer et gérer ses émotions.

De l'idée à l'écrit

Concentration, peur de la page blanche.

Trouver l'inspiration, éveiller sa créativité.

Comment démarrer son histoire.

16.3. Art et découverte de soi : l'art plastique

Participer à un atelier d'expression créatrice par le biais du collage et de la peinture

Objectifs

Renouer avec son authenticité, se reconnecter à son imaginaire.

Laisser libre cours à sa créativité.

Mieux communiquer : verbaliser ses émotions, apprendre à écouter et recevoir

Le regard de l'autre. Trouver l'expression de soi dans un contexte de groupe.

Programme

L'expérience de la création

Entreprendre : dépasser ses certitudes pour oser l'inconnu.

Affirmer sa singularité.

Faire confiance à sa sensibilité.

Laisser parler son imaginaire, risquer le rêve.

Se défaire des jugements de valeur, des évaluations morales ou esthétiques, des dépendances techniques ou pédagogiques.

Eveiller et développer un authentique travail de création : le collage, la peinture

Découverte et appropriation des supports.

Inventer et réaliser ses collages et peintures à partir d'un thème libre.

S'approprier le temps, trouver son rythme, s'organiser.

Se permettre : dévoiler son monde intérieur, son originalité.

Mélanger ses impressions : le ressenti, le partage

Enrichir et nourrir son propre mode de perception.

Se confronter à l'effet miroir : découvrir les impressions du groupe par rapport à sa production artistique.

Admettre et intégrer les différences de ressenti : écouter, accepter et débattre.

Se questionner tout en s'affirmant par rapport au groupe.

Spécificités

Chaque stagiaire peut amener des supports personnels à déterminer avec le formateur.
Toutes les créations sont restituées en fin de stage.

16.4. Art et découverte de soi : le théâtre

Découvrir les techniques du théâtre pour gagner en aisance

Objectifs

Découvrir de nouveaux aspects de sa personnalité.

Développer l'écoute et l'échange.

Se mettre en avant.

Être à l'aise devant un public.

Programme

Découvrir les techniques de base

La respiration abdominale, la gestion du stress

Placer sa voix, travailler la diction, le débit, le rythme.

Prendre conscience de sa gestuelle

Apprendre à occuper l'espace, développer sa présence.

L'interprétation

Se familiariser avec les différents styles (classique, contemporain, scénaristique, café-théâtre).

Aborder une scène de façon comique ou dramatique

Construire le personnage.

Parler juste, jouer vrai.

L'improvisation

Explorer et éveiller son imagination

Avoir de la répartie, sentir la situation

Laisser vivre son corps.

Travailler l'aisance.

Le masque, le clown

Le clown rouge, le clown blanc

Découvrir ses ressources cachées, réveiller son âme d'enfant

Se dévoiler derrière le masque.

Apprendre le "lâcher prise"

16.5. Art et découverte de soi : l'expression corporelle

Etre à l'aise, découvrir et connaître son corps

Objectifs

Apprendre à réaliser des mouvements sans effort en respectant son corps

Entendre et accepter son corps (jouer de sa différence corporelle).

Libérer et stimuler sa créativité.

Développer sa sensibilité.

Appréciation de l'espace (utilisation, inscription).

Programme

Au cours des exercices, une large place laissée aux échanges permettra à chacun d'exprimer et d'échanger son ressenti.

Méthode Feldenkrais ®

Cette pratique innovante tend au développement et à l'amélioration du corps par le mouvement. Restituer la conscience du schéma corporel par et dans le mouvement. Identifier les mauvaises habitudes et les tensions générant des douleurs et réduisant la motricité

Rétablir les connexions entre les membres inférieurs et supérieurs du squelette.

Découvrir le corps global et la dissociation

Le corps ami : expériences sensorimotrices

PCM (prise de conscience par le mouvement) visant à rendre l'impossible possible, le possible facile et la facile esthétique.

Préciser et enrichir l'image de soi, développer sa présence

Faciliter et augmenter la fluidité de ses mouvements.

Allier la respiration au geste.

Le mouvement : un autre langage

Pratiquer la relaxation par le souffle et différents exercices de yoga (visualiser le centre, source de notre énergie profonde).

Apprendre les techniques d'échauffement individuelles et collectives

Rencontrer l'autre de façon différente, par le biais du corps.

S'approprier un répertoire de mouvements adapté à son corps.

La liberté d'expression : osé, improviser, créé !

Se construire un autre imaginaire par le mouvement

Chercher à mettre en scène l'essentiel.

Ecriture et élaboration de scènes à thème, notion de poids, contrepoids, portés

S'essayer à l'improvisation de scènes gestuelles

Coordination entre la structure, la fonction et l'accomplissement.

Spécificités

Tous les exercices se pratiquent en chaussettes ou pieds nus, sur des tapis fournis par nos soins. Prévoir une tenue décontractée et une serviette si vous le désirez.

16.6. Art et découverte de soi : l'expression vocale

Savoir utiliser son corps et les techniques du chant pour une meilleure expression

Objectifs

Explorer tous les potentiels de sa voix.

Accorder sa voix aux nécessités professionnelles.

Améliorer l'expression orale pour une meilleure compréhension.

Programme

Au cours des exercices, une large place laissée aux échanges permettra à chacun d'exprimer son ressenti.

Méthode Feldenkrais®

Cette pratique innovante tend au développement et à l'amélioration du corps par le mouvement. Conscience du schéma corporel créant les conditions préalables à une expression vocale pleine et

assurée. Découverte du corps global, prise de conscience et assimilation des appuis et du centre. Identification et évacuation des tensions musculaires.

Expériences sensorimotrices.

L'émission vocale

Connaissance de l'appareil phonatoire. Les mécanismes de la respiration. Optimisation des résonateurs. Fréquence et intensité.

La voix parlée, la voix chantée

La voix chantée comme prolongement de la voix parlée.

Jeu de placement / déplacement.

Accord entre l'émotion et l'expression.

Clarté de l'expression.

Découvrir et accepter sa voix multiple

Compréhension des phénomènes acoustiques : oreille interne, oreille externe.

Ma voix, leur voix, nos voix : improvisation vocale individuelle et composition d'une matière collective.

Affiner l'écoute pour enrichir sa créativité.

Spécificités

Les exercices liés à la méthode Feldenkrais® se pratiquent en chaussettes ou pieds nus, sur des tapis fournis par nos soins. Prévoir une tenue décontractée et une serviette si vous le désirez.

16.7. Développer sa créativité Stimuler et utiliser son imagination grâce à l'art plastique, l'écriture et le théâtre

Objectifs

Faire émerger et exercer sa créativité.

Développer son imaginaire et le mettre à profit.

Reconnaître ses capacités propres à créer, pouvoir partager.

Affirmer son identité dans un groupe, accepter et intégrer l'imaginaire des autres.

Programme

Comprendre l'imaginaire pour définir la créativité

Test de personnalité : mieux cerner son potentiel créatif.

D'où vient la créativité ?

Comment fonctionne l'imagination ?

Comprendre les enjeux personnels : freins et moteurs.

Dévoilez votre créativité, accepter le regard de l'autre

Atelier "art plastique".

Création individuelle : une méthode ludique pour oser se révéler.

Partage et analyse des perceptions du groupe : prise de conscience de son originalité.

Faire travailler son imaginaire, affiner sa créativité

Recherche et mise en valeur d'idées individuelles et collectives sur un thème original.

De l'imaginaire à la réalité : passer de l'improvisation orale et écrite à une élaboration plus construite. Dépasser ses appréhensions, prendre des risques, développer la confiance en soi.

Affirmer son potentiel créatif

Être spontané ou le faire croire : improvisation théâtrale, jeux de rôle.

Trouver les réponses à des besoins spécifiques.

Confronter sa créativité aux exigences professionnelles.

16.8. Improviser en toute circonstance

Faire confiance à son imagination pour faire face à toute situation

Objectifs

Gérer les imprévus, s'adapter à l'inattendu dans la vie professionnelle et privée. Avoir de la répartie face à des situations imprévisibles et déstabilisantes. Apprendre à garder son sang-froid et à gérer ses émotions (face à un client ou lors d'une réunion). Dédramatiser une situation difficile, retrouver confiance en soi, se dépasser. Rendre ses interventions plus vivantes, prendre des risques.

Programme

Définir l'improvisation : comment ça marche ? A quoi ça sert ?

Tests psychologiques amenant à cibler sa personnalité pour mieux improviser. Les mécanismes de l'improvisation. Se poser les bonnes questions : qui, quoi, pourquoi, comment, conclusion.

Improviser, ça s'apprend ! Les techniques de base

Décrypter la situation, repérer les points critiques et les points positifs.

Renforcer sa concentration, apprendre à écouter et à analyser.

Organiser ses idées, rebondir plus rapidement.

Développer sa vivacité d'esprit, créer des associations d'idées, avoir de la répartie.

S'affirmer, prendre confiance en soi

Révéler, renforcer ou affirmer sa présence.

Adapter sa gestuelle, perfectionner sa voix (diction, débit, intonation).

Canaliser son stress par la respiration abdominale.

Mettre en avant sa personnalité.

Mise en situation

Repérer les pièges de l'improvisation (échapper aux facilités).

Provoquer l'improvisation par des jeux de rôles

S'entraîner à créer, nourrir son imaginaire.

16.9. Gestion du stress

Comment préserver son capital bien-être et diminuer les effets du Stress

Objectifs

Prendre le temps de se questionner sur la possible gestion du stress.

Etre informé sur les mécanismes physiques et psychologiques du stress et sur les possibilités de réversibilité de certains troubles.

Elaborer par vous-même et pour vous-même des outils diminuant le stress.

Programme

Le stress et l'organisme humain

Le fonctionnement physiologique de l'organisme : homéostasie, adaptation, réversibilité.

Production et consommation d'énergie.

Coopération du physique et du mental.

Alarme et communication de l'organisme à lui-même.

Le stress en société

Les parcours de vie, les positionnements familiaux et sociaux.

Les autres et soi : les enjeux relationnels.

La propagation du stress.

Comment diminuer certains effets du stress

Regard sur les équilibres personnels : relationnel, alimentaire, sommeil, activité physique et détente.

Le changement, les modifications d'habitudes.

Emergence des possibles pour diminuer les effets du stress.

Elaboration d'outils personnels antistress

Apprentissage de méthodes favorisant la diminution du stress.

Accompagnement à l'élaboration de techniques adaptées à sa vie.

Mise en situation, exercices et entraînement.

16.10. Prise de parole en public Gagner en aisance et intéresser son auditoire

Objectifs

Apprendre à s'exprimer devant un groupe : découvrir son talent d'orateur.

Développer sa force de conviction.

Gérer le trac.

Programme

Un test de personnalité vous sera proposé pour une meilleure connaissance de vos facilités et une prise de conscience des points à optimiser

La parole et la voix : s'affirmer, intéresser, convaincre

Les mécanismes de la communication.

Les obstacles à une prise de parole claire et attrayante.

Augmenter sa crédibilité et son charisme (se mettre en scène).

Faire vivre son texte, donné du relief à son exposé par l'émotion, susciter de l'intérêt par l'intonation.

Gérer le volume, le débit, la diction, le rythme.

Prendre conscience de sa respiration

Découvrir la respiration abdominale et l'utiliser comme outil de concentration.

Gestion du stress, relaxation, le trac « utile ».

Maîtriser son souffle : faire porter sa voix.

Le langage du corps

Prendre conscience de ses postures et sa gestuelle, les adapter au contexte en restant naturel.

Utiliser l'espace pour développer sa présence.

Le regard : une autre façon de communiquer.

La préparation : une étape essentielle

Déterminer l'objectif de sa présentation.

Préparer ses supports écrits et visuels (mots clés, gestion du temps).

Prendre conscience de ses points forts et mettre en avant ses différences.

Appliquer les moyens de relaxation qui vous correspondent

Orchestrer l'interactivité

Instaurer une relation de confiance avec l'auditoire.

Laisser intervenir les interlocuteurs, écouter et s'adapter

Reformuler et argumenter face à une objection tout en maîtrisant le déroulement de l'intervention.

Désamorcer l'agressivité.

Spécificités

Utilisation de l'outil vidéo, techniques théâtrales, mise en situation, jeux de rôle. Possibilité de travailler à partir d'un texte professionnel ou personnel que vous aurez préalablement choisi.

16.11. Réussir ses entretiens

Connaître les méthodes pour préparer et conduire avec succès les différents types d'entretien en face-à-face

Objectifs

Maîtriser les techniques d'entretien de la préparation au suivi.

Utiliser les différents registres de la communication pour maîtriser le dialogue.

Gagner en fluidité relationnelle.

Programme

Savoir communiquer en face-à-face

Connaître et améliorer l'image que l'on donne aux autres.

Alterner langage positif et différentes attitudes d'écoute.

Exploiter la dimension non verbale de la communication.

Explorer les différents types d'entretien

Négociation.

Recueil d'informations.

Résolution de problèmes.

Soutien.

Délégation.

Recadrage.

Préparer ses entretiens

Définir contexte, sujet(s) et objectif(s).

Mettre au point ses arguments.

Se préparer matériellement et psychologiquement.

Conduire l'entretien avec efficacité

Connaître et maîtriser les différentes phases de l'entretien (accueil, introduction, objectifs, déroulement, conclusion). Adopter un langage positif et établir un dialogue constructif. Savoir négocier un désaccord et traiter les objections. Prendre conscience de l'importance de la conclusion et du suivi.

16.12. La danse orientale

Découvrir la culture orientale à travers la danse

Objectifs

Acquérir les techniques de la danse orientale. Evacuer le stress et les tensions. Développer sa créativité et son sens artistique. Travailler la coordination gestuelle

Programme

La méthode employée permet de s'adapter à la personnalité et aux possibilités de chacune des stagiaires.

Définir la danse orientale

Origine, histoire et symbole.

Une danse entre tradition et modernité.

L'aspect festif.

La séduction, la sensualité, le regard de l'autre.

L'art et la manière

Prendre conscience de son corps, apprendre à se mouvoir, suivre le rythme.

Découvrir les déplacements : pas chassés, relâchés, arabesques, déhanchés.

Exprimer et affirmer sa féminité : travail du bassin, du buste, des bras et des épaules.

Se relaxer de manière ludique.

Se mettre en valeur, travailler la confiance en soi.

La méthode progressive

Apprendre à dissocier et coordonner les différentes parties de son corps.

Echauffement.

Effectuer un découpage en 4 séquences principales : buste

bras/épaules, bassin, déplacements.

Travailler la maîtrise de chaque séquence de manière séparée.

Aborder les enchaînements afin de mettre en relation les 4 séquences apprises et progresser vers une chorégraphie.

Parenthèse culturelle

La magie du thé à la menthe (à déguster en lisant des "bouqâla")

Secret de beauté : préparer la cire orientale aux pierres d'Alun, confectionner des masques capillaires et des soins du corps (savon noir et ras soul).

Découverte culinaire : recette des "halva".

Spécificités

Tous les exercices se pratiquent de préférence pieds nus. Jupe (ou robe longue) évasée conseillées (un paréo peut convenir)

16.13. La cohésion d'équipe

Comprendre le fonctionnement d'une équipe et y trouver sa place

Objectifs

Se positionner dans une équipe.

Proposer ses idées, accepter celles des autres.

Déterminer et mobiliser les compétences de chacun pour une efficacité optimale.

Créer une dynamique motivante, désamorcer les conflits, participés à l'harmonie du groupe.

Programme

Comprendre l'équipe

Définition et fonctionnement, intérêt du travail en équipe.

Les différents types de personnalité rencontrés dans un groupe.

Conflit et dynamique au sein d'une équipe.

Test de personnalité : une aide pour trouver sa place.

La chasse au trésor : mettre en pratique l'esprit d'équipe par un jeu de piste

Savoir déterminer un objectif de groupe, établir ensemble les règles de travail.
Etablir la confiance et le respect au sein du groupe.
Trouver l'équilibre entre écoute et intervention.
Déléguer : prendre en compte les capacités de chacun.
Réagir positivement aux imprévus, stimuler les personnes démotivées, se soutenir.

Analyse comportementale de l'équipe

Bilan des comportements de chaque participant en situation.
Apprendre à reconnaître ses atouts, les points à travailler, pouvoir rebondir.
S'enrichir des initiatives de ses collègues.

Improvisation et jeux de rôle

Travailler ses difficultés, prendre confiance en soi, en l'autre
Développer et renforcer l'esprit d'équipe.
Faire son propre bilan, se sentir capable de relever les défis.

Spécificités

Chaussures de marche conseillées pour le deuxième jour.



CONCLUSION

La pratique du théâtre par les enfants doit être amenée d'une manière imagée et ludique. C'est une activité artistique, pédagogique qui est fondée sur la liberté d'expression de chacun (le respect) et qui contribue au développement personnel de chaque enfant.

Animateur de spectacle

Un animateur de spectacle (ou animateur événementiel ou speaker animateur) est une personne qui présente ou commente un événement en direct du type événements grands publics, sportifs, culturels d'entreprises... L'animateur (ou speaker) événementiel doit s'adapter au type d'événement, au public et à son organisation, il véhicule l'image de l'événement. La dynamique d'un événement dépend souvent des qualités du présentateur, (de son charisme, de son humour), de sa faculté à adapter son discours en fonction du public. Il y a autant de façon d'animer un événement qu'il y a de domaines d'activités humaines.

Par exemple, un animateur sportif aura habituellement une voix donnant un sentiment de vitalité et une apparence décontractée, alors qu'un animateur d'un colloque scientifique parlera de façon posée et aura une apparence plus stricte... Etre un bon animateur événementiel ne s'improvise pas. La vocation de l'atelier théâtre est d'être un lieu de création à part entière, un espace de recherche et de stimulation artistique et intellectuelle, dans un souci de développement personnel où le respect du temps de chacun est fondamental.

CHAPITRE : XXVII

LES ACTIVITES D'ANIMATION DES FESTIVITES POUR LES JEUNES

1. Les jeunes et l'animation estivale

Après le stress des études et des examens, les jeunes ont besoin de loisirs. En outre, lorsque la canicule commence à pointer du nez, ils n'ont plus de pensées que pour les plages, les baignades et le divertissement. Nombre d'entre-deux jeunes rêvent d'un programme d'animation qui leur permet de faire la bamboula. Quelles sont justement les attentes des jeunes en matière d'animation estivale.

1.1. Le Quotidien

Certains jeunes ne trouvent rien à faire durant l'été et ne réagissent pas. Plusieurs autres, en revanche, ont horreur de rester les bras croisés. Ils rêvent de vacances d'été bien organisées et surtout très bien animées. Ils ont attendu l'été sur des charbons ardents pour sortir de leurs coquilles, faire des rencontres, jouer, pratiquer des activités divertissantes, danser, chanter, se baigner, etc. De bonnes vacances d'été pour eux ne peuvent avoir lieu que s'il y a un programme aussi agréable que varié. Un programme qui rime avec excursion, exploration des sites un peu partout sur le territoire Algérien, spectacles, concerts, discothèque, baignades, sport, vélo, ping-pong, baby-foot, volley-ball... Et entre les uns et les autres, bon nombre de jeunes aimeraient joindre l'utile à l'agréable. Ils veulent profiter de ce temps libre pour mettre à l'œuvre tous leurs travaux artistiques qui restent à l'état de plans durant la saison scolaire.

1.2. Les jeunes et la fréquentation des cafés : Faute de mieux

Les cafés et les salons de thé ne désemplissent pas, ils affichent la plupart du temps archicomble. Ces endroits fourmillent de jeunes. Face au stress des études et à la routine, les jeunes ont certes besoin de loisirs. Mais pour se divertir, ils semblent opter primordialement pour les cafés et les salons de thé.

1.3. Pourquoi les jeunes hantent-ils les cafés ? Cette fréquentation est-elle de bon gré ?

Le Quotidien

Les jeunes ont besoin de loisirs et de changer d'air. Ils adorent sortir ne serait-ce que pour déambuler dans les grandes avenues ou dans les petites ruelles sans avoir de programme spécifique. Les loisirs demeurent un moment d'apaisement qui leur permet de se déconnecter afin qu'ils oublient la tension physique ou mentale. Chacun, selon ses propres tendances et ses propres aspirations, choisit une activité qui lui procure détente, plaisir et amusement pour oublier ses ennuis.

1.4. Les jeunes et l'animation estivale : Pour un programme riche et varié

Lorsque la canicule pointe du nez, les jeunes n'ont de pensées que pour les plages, les baignades, les loisirs et le divertissement. Nombre de jeunes rêvent d'un programme d'animation qui leur permet de faire la «nouba». Quelles sont justement les attentes des jeunes en matière d'animation estivale ?

1.5. Vacances scolaires, loisirs, cultures

Les différentes organisations de jeunesse ont concocté, pour les vacances de printemps et pour les fêtes de l'Indépendance et de la Jeunesse, un programme culturel varié qui intéresse tous les jeunes vacanciers et qui vise à promouvoir les loisirs en milieu rural, en ville et dans les maisons des jeunes. L'objectif étant que le produit culturel et récréatif soit à la portée de toutes les franges sociales. Ce programme qui répond à tous les goûts comprend des tables rondes, des colloques, des soirées musicales et dansantes, des expositions d'arts plastiques et de productions de jeunes, des journées de formation en informatique et internet, des projections de films suivies de débats, des compétitions culturelles et sportives, un chantier de volontariat relatif à la protection de l'environnement des caravanes de jeunes pour les zones rurales éloignées ainsi que de nombreuses excursions.

2. La Fête de la Jeunesse est de la Vie Associative

La Fête de la Jeunesse est de la Vie Associative est un événement culturel, festif, majeur, initié par la ville et qui implique des acteurs locaux : les associations, pour cultiver le vivre ensemble, pour se distraire, créer des liens ou simplement réfléchir. Un lieu de rencontres, de partages et d'échanges, la Fête de la Jeunesse marque pour beaucoup les "retrouvailles" après les congés d'été et l'occasion de fêter une dernière fois la saison estivale. La Fête de la Jeunesse donne l'occasion aux associations locales et à celles du territoire de présenter "leur vitrine" en évoquant les moments forts qui ont marqué l'année et leurs actions à venir. Elles contribuent à créer une ambiance de fête en faisant "vivre" leur stand, soit par la musique, par des animations ludiques, des initiations sportives, des expositions ou encore des jeux traditionnels.



2.1. Fêtes Nationales

- Nouvel an
- Fête du travail **(01 MAI)**.
- Anniversaire du **(19 JUIN)**
- Fête de l'indépendance **(05 JUILLET)**.
- Fête de la révolution **(01 NOVEMBRE)**.

2.2. Fête Religieuses

- Aïd el fitr
- Aïd el adha
- 1er Moharrem
- Achoura
- El mawlid el nabaoui

2.3. Journée Nationales

- Journée du Chahid **(18 FEVRIER)**.
- Journée de la victoire **(19 MARS)**.
- Journée de l'étudiant **(19 MAI)**.
- Commémoration du **(08 MAI 1945)**.
- Journée nationale du moudjahid **(02 AOÛT)**.
- Journée de l'émigration **(17 OCT)**.
- Manifestation populaire du **(11 DEC 1960)**.

2.4. Journées Internationales

- Journée mondiale de la femme **(08 MARS)**.
- Journée mondiale de l'arbre **(21 MARS)**.
- Journée mondiale de l'eau **(22 MARS)**.

- Journée mondiale de la météo **(23 MARS)**.
- Journée mondiale du théâtre **(27 MARS)**.
- Journée mondiale de l'enfance **(01 JUIN)**.
- Journée mondiale de l'environnement **(05 JUIN)**.
- Journée maghrébine **(10 JUIN)**.
- Journée de l'enfant africain **(16 JUIN)**.
- Journée mondiale des volontaires **(05 DEC)**

3. Projet Educatif Territorial des collectivités locales

3.1. Introduction

La manière dont un enfant met à profit son temps en dehors des classes est importante pour sa réussite scolaire, l'épanouissement de sa personnalité et son apprentissage de la vie sociale. Il est important, en particulier pour ceux qui ont le plus de difficultés à accéder aux différentes formes de culture, de proposer une organisation du temps libre propre à favoriser leur développement harmonieux.

L'enfant ou l'adolescent tirera d'autant mieux parti de son temps scolaire et de son temps libre que ceux-ci seront articulés et équilibrés. Le désir de connaître et d'être ensemble peut s'organiser autour d'activités culturelles, sportives et ludiques, menées dans le cadre des différents temps périscolaires et extrascolaires.

Ces loisirs éducatifs peuvent être l'occasion pour chaque enfant de se découvrir des talents et contribuer à leur réussite scolaire.

La fatigue, le désœuvrement, l'offre d'activités trop éparpillées ou trop coûteuses, sont autant d'obstacles à l'égalité d'accès de tous au savoir, à la culture et au sport.

La prise en compte de ce véritable enjeu de société, passe par la mobilisation de tous les partenaires qui, à divers titres, sont responsables de l'éducation et des jeunes :

Les administrations et les établissements de l'Etat (Education nationale, Culture, Jeunesse et Sports, Ville), les collectivités locales et territoriales, les associations, en particulier sportives, culturelles et éducatives, les organismes à vocation sociale et naturellement les familles.

Dans cette perspective et afin de favoriser le développement des politiques locales enfance jeunesse s'associent pour proposer, aux collectivités locales, une démarche unique d'élaboration d'un projet éducatif territorial.

A cet effet, les dispositifs Contrat Temps Libres et Contrat Educatif Local, peuvent s'articuler et se compléter sur un territoire, pour offrir un soutien technique et financier à la réalisation et/ou au développement de politiques territoriales.

3.2. Principes généraux

Le projet éducatif territorial de Daïra ou local, repose avant tout sur l'analyse du territoire et de ses potentialités. Il doit prendre en compte plusieurs principes à chaque étape du montage du projet :

- La mise en œuvre d'une véritable démarche de projet participatif avec les familles, les associations, les enfants et les jeunes ;
- Le développement de l'accès aux activités du plus grand nombre et en particulier, en direction des plus démunis ;
- L'organisation de la participation des enfants et des jeunes aux décisions qui les concernent ;
- La formation et la qualification des intervenants ;
- Une réflexion collective sur l'aménagement des rythmes de vie des enfants et des jeunes.

3.3. La démarche

Etat des lieux et diagnostic

L'état des lieux va permettre à l'échelle d'un territoire, Daïra ou local, de rassembler les données importantes sur le contexte local, les moyens à disposition, les potentialités et les ressources existantes (personnels, équipements...), l'identification des besoins et des attentes de la population. L'ensemble de ces données permettra alors de réaliser un constat de départ à partir duquel sera construit le projet éducatif territorial de Daïra ou local.

L'état des lieux doit fournir les informations suivantes :

- caractéristiques du territoire (population, zone géographique visée...)
- caractéristiques des publics (données sociales et sociologiques)
- ressources existantes (dispositifs existants, équipements structurants, organisation du temps scolaire...)
- besoins et attentes des jeunes et des familles
- moyens à disposition (équipements, associations, personnes ressources...) La phase initiale de diagnostic nécessaire à tout projet permettra à partir de l'état des lieux d'identifier les points forts et les points faibles du territoire, et de définir les objectifs territoriaux à atteindre.

Création d'un Groupe de Pilotage Local

Tous ceux et celles qui ont en charge, à un titre ou à un autre, la formation des enfants et des adolescents, ont vocation à participer à la définition du projet éducatif territorial de Daïra ou local. Le groupe de pilotage local est donc la traduction d'une communauté éducative.

3.4. Sa composition

- Elus de la (ou des) collectivités locales concernées
- Enseignants et représentants des établissements scolaires
- Représentants des associations locales, sportives, culturelles, autres, délégué local ou de Daïra à la jeunesse et l'attaché communal en sport.
- Familles et parents d'élèves
- Autres organismes qui s'adressent aux enfants et aux jeunes ODEJ (Office des

établissements de jeunes).

- Conseil Local de la Jeunesse ou organisme similaire
- Coordonnateur (trice) qui est proposé(e) par le groupe de pilotage local
- Modalités de rapprochement avec le réseau d'écoute, d'appui et d'accompagnement des parents
- Représentant des organismes sociaux présents sur le territoire :
- Représentant de la direction de la jeunesse (D.J.S.).
- Représentant de la direction sociale (D.A.S.).
- Représentant de l'Education Nationale.
- Représentant des ligues culturelles et des Associations. L'ensemble de ces acteurs devra s'engager à coordonner leurs moyens et mettre en commun leurs compétences pour élaborer le projet éducatif territorial de Daïra ou local.

3.5. Son rôle et ses fonctions

Le groupe de pilotage est garant de la cohérence du projet éducatif territorial, de Daïra ou local. Il est organisé autour de plusieurs fonctions :

- Instance de concertation, de réflexion, d'échanges d'idées et d'expériences
- Propositions en direction de l'instance politique (orientation du projet, modes de communication...)
- Conception du projet éducatif territorial
- Mutualisation des moyens du territoire
- Impulsion et suivi des actions
- Evaluation du projet et anticipation des évolutions. Ce groupe propose un(e) coordonnateur (trice) qui aura en charge la mise en œuvre des décisions du groupe de pilotage local. (Délégué local ou de Daïra à la jeunesse et l'attaché communal en sport).

La coordination du projet éducatif territorial

Le coordonnateur est la personne qui assure la cohésion des acteurs et des actions dans le cadre du projet éducatif territorial. Le coordonnateur intervient à toutes les étapes de la politique enfance jeunesse :

- au moment de l'état des lieux et du diagnostic
- au moment de la mise en œuvre et du suivi du projet
- au moment de l'évaluation.

Le coordonnateur travaille en collaboration avec l'élue local référent et participe au comité de pilotage. Il organise les activités et les articule. Il récolte les données sur les activités nécessaires à l'analyse du fonctionnement. Il rencontre et met en relation les acteurs : jeunes, familles, intervenants. Il rend compte aux élus et est force de proposition. (A.P.C, D.J.S, D.A.S.) Il communique sur ce qui se fait.

Elaboration du Projet Educatif Territorial des collectivités locales.

Le **projet éducatif territorial** est la traduction concrète d'une politique éducative globale concertée et partagée en faveur des enfants et des jeunes sur un territoire donné.

Il s'appuie alors sur :

- des **objectifs prioritaires du territoire** qui ont pour objet de répondre aux besoins et aux attentes identifiés par le diagnostic du territoire.
- des **objectifs éducatifs** qui sont la déclinaison des objectifs prioritaires du territoire et ont pour objet notamment, l'acquisition de savoirs, de savoir-faire et de savoir être.
- une **programmation annuelle d'actions** qui définit les modalités de mise en œuvre des actions à partir d'objectifs fixés.
- des **moyens** (humains, financiers, matériels,...) utilisés pour réaliser les actions et la coordination de l'ensemble du projet.
- des **modalités d'évaluation** pour mesurer les effets des actions.

La mise en œuvre du projet éducatif territorial se traduit par la concrétisation du planning annuel des activités.

Le plan de communication permet d'informer et de valoriser l'ensemble des actions mises en place en direction des enfants et des jeunes sur le territoire.

Le suivi et l'évaluation du projet éducatif territorial avec des réunions régulières du groupe de pilotage local, la production écrite de comptes rendus et des synthèses des différentes réunions, l'évaluation annuelle et triennale des actions et du projet.

3.6. Les actions et les activités

Chaque année, le groupe de pilotage établit un programme d'actions qui vient en déclinaison des objectifs du projet éducatif territorial. Pour chaque action, sont arrêtés les moyens humains, matériels et financiers nécessaires à leur réalisation.

Ces actions doivent répondre à des exigences de qualité sur :

- la démarche pédagogique,
- les contenus éducatifs et ludiques,
- l'encadrement (bénévole ou salarié) qualifié,
- les conditions de sécurité.

Le programme d'actions devra reposer sur une offre d'activités diversifiées privilégiant autant la découverte de pratiques culturelles que sportives. Les activités proposées pourront alors jouer un

rôle de passerelle vers une pratique plus régulière et perfectionnée dans une association ou en club.

3.7. Les thèmes à privilégier:

- Organisation du championnat culturel et de loisirs d'été entre associations et établissements de jeunes.
- Organisation des chantiers de volontariat d'été, création et préservation des sites.
- Organisation des sorties sur les plages en faveur des associations, des établissements de jeunes, et les enfants démunies des communes.
- Multiplication et développement du programme d'échanges, de découvertes, de mobilité de jeunes et tourisme de jeunes.
- Organisation des voyages d'études, de découvertes destinées aux écoliers, lycéens et étudiants.
- Organisation des spectacles à caractère culturels (théâtre, musique, spectacles, pour jeunes et adultes.
- Création et animation d'un mini festival de rire pour enfants et adolescents.
- Carrefour culturel et artistique inter-associations.
- Participation et organisation des ensembles vocaux (chants et danses pour jeunes et ados.
- Colloque de wilaya inters lycées et instituts.
- Organisation de l'animation enfantine (en faveur de l'enfance).
- Organisation des activités sportives au niveau des plages (sports de plages, sport nautique, concours de nage, judo, art martiaux) ;
- Organisation des soirées musicales (galas et soirées artistiques);
- Mise à la disposition des équipes sportives et musicales de moyens de transport par l'APC ;
- Organisation des journées portes ouvertes sur le tourisme éducatif des jeunes;
- Organisation de campagne de sensibilisation pour lutter contre les fléaux de la société ;
- Célébration de la journée mondiale de l'environnement le 5 Juin avec le passage d'une caravane de jeunes ;
- Caravane de sensibilisation (journée anti-tabac) ;
- Organisation des tournois inters village (football des minimes)

Le programme d'actions en direction des enfants et des adolescents aura pour finalités :

- l'accès aux loisirs, aux sports et à la culture
- l'information pour développer leur autonomie et leur citoyenneté
- la prise d'initiatives et de responsabilités par la mise en place de projets de jeunes

3.8. L'évaluation

L'évaluation est la dernière étape du projet. Elle permet de mesurer objectivement et précisément les effets produits par la mise en œuvre des dispositifs ainsi que les coûts engagés par les différents partenaires au regard des objectifs du projet éducatif territorial et des effets attendus. L'évaluation se prépare dès le diagnostic par la définition d'indicateurs de réussite. Elle permet d'apprécier la validité et l'efficacité de la mise en œuvre du projet et de le faire évoluer. Elle est interactive et associe l'ensemble des membres du groupe de pilotage local.

3.9. Les modes de contractualisation

• Le Projet Educatif Territorial peut donner lieu à la signature de deux contrats, simultanément ou indépendamment l'un de l'autre, en fonction des objectifs prioritaires, du territoire retenu, des champs de compétence des cosignataires institutionnels.

- Les 2 principaux contrats proposés sont :

D'une part

Le **Contrat Educatif Local** qui engage une collectivité territoriale (commune et ligues et associations de wilaya)

D'autre part

Le **Contrat Temps libres** qui engage une collectivité territoriale. (Ligues et associations de wilaya). D'autres types de contrats peuvent être signés, à partir du Projet Educatif Territorial, avec d'autres partenaires. (D.J.S.), (D.A.S.)

- Certaines actions peuvent faire l'objet de financements spécifiques (subventions).

3.10. LE CONTRAT TEMPS LIBRES

Le contrat temps libres est un contrat d'objectifs et de cofinancement signé entre une collectivité territoriale (commune, ligues de wilaya). La collectivité doit s'engager à augmenter sa participation financière par enfant et adolescent.

3.11. LE CONTRAT EDUCATIF LOCAL

Le contrat éducatif local est un contrat d'objectifs et de cofinancement signé entre une collectivité territoriale (commune, ligue de wilaya) direction de la jeunesse et des sports, pour une durée de 1 an renouvelable.

La spécificité du CEL est :

Le lien du

5.3. Tourisme

Les actions prioritaires à engager sur le court terme :

- Harmoniser le calendrier des principales festivités.
- Favoriser la promotion collective des manifestations afin de renforcer l'identité territoriale
- Recenser les activités et les possibilités touristiques de chaque commune et réaliser un document de synthèse. La commission tourisme de la charte a ensuite entamé une démarche de découverte du territoire sous forme de Journées Découvertes. Le concept de ces journées découvertes est né de l'aspiration à créer un document touristique de promotion intercommunale.

5.4. Actions culturelles

La commission Culture de la Charte Intercommunale a initié les actions suivantes :

- Les clubs de jeunes.

- Les projets jeunes.
- Les séjours.
- Les activités de loisirs et détente.
- L'animation de proximité.
- Les échanges et les randonnées de jeunes.

5.5. Actions Jeunes

Les diverses rencontres de la commission Jeunes et Sport ont permis de faire émerger la nécessité de créer un lien entre PIJ (Points Information Jeunesse) du territoire. La première action engagée par la Charte Intercommunale a été la réalisation d'un diagnostic complet des activités proposées, les échanges entre responsables des PIJ se sont multipliés et une dynamique de projets collectifs s'est établie.

5.6. Nouvelles Technologies

L'utilisation des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) nécessitant un minimum de maîtrise technique, une action de sensibilisation s'avère nécessaire. Afin d'être en mesure d'intervenir aussi dans les communes les moins peuplées, l'intervention d'un formateur de manière ponctuelle dans les différentes communes est à prévoir.

5.7. Environnement : Déchets

Soucieux de mobiliser la population locale sur les enjeux de la gestion des déchets, les élus de la Charte Intercommunale .

La première action menée autour de la problématique déchets a été l'organisation d'une visite du site de la nouvelle usine de valorisation des déchets avec les membres de la Commission Environnement. Une campagne de sensibilisation au tri sélectif des déchets a ensuite été initiée avec les classes des écoles primaires du territoire. A la demande des enseignants, une nouvelle animation (créée à partir de la vidéo Par ailleurs, les animations ont permis d'initier une réflexion sur la conception d'actions relatives à l'Education à l'Environnement à l'échelle du territoire intercommunal.

6. Animation Jeunes intercommunale

6.1. Projet pédagogique

L'animation intercommunale est plus particulièrement destinée aux jeunes de 12 à 18 ans, sans fermer la porte aux plus âgés. Dans le cadre des actions de prévention, elle s'adresse aussi au public des collèves (de la 6ème à la 3ème). Ses actions s'attachent à viser tous les adolescents et jeunes, quelle que soit leur situation. Pour autant nous ne pouvons ignorer que le vécu des jeunes n'est pas identique d'un individu à l'autre. Aussi, ouvert à tous, nous porterons une attention particulière aux jeunes éprouvant davantage de difficultés, et nous devrons offrir à chacun les outils lui permettant d'engager une démarche citoyenne et autonome.

6.2. OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Permettre à chaque jeune de construire des relations sociales, de participer à la vie de la cité, de pouvoir analyser une situation et réaliser des choix, de prendre conscience de ses capacités et de ses moyens pour pouvoir agir et se projeter.

- Soutenir l'intégration sociale des jeunes. À travers des actions de loisirs, d'information, de prévention, nous créons le lien social et les conditions du mieux vivre ensemble qui aidera les jeunes à construire leur place dans une société que nous voulons démocratique, solidaire et fraternelle

- Favoriser l'ouverture culturelle et sur le monde.

L'animation intercommunale permettra :

- De proposer des loisirs accessibles à tous les jeunes.

Des actions de loisirs et de détente permettant aux jeunes de sortir du cadre de vie habituel, de découvrir et d'intégrer de nouvelles connaissances (savoir faire et savoir être) seront proposées pendant les temps libres (périscolaire, vacances).

- La mise en place d'opérations de préventions.

Afin de sensibiliser les jeunes, mais aussi la population, sur les dangers de comportements à risques, des actions seront mises en place. Pour rendre cette démarche encore plus efficace, il sera nécessaire :

- d'effectuer un travail de recherche et d'observation pour dresser un état des lieux,

- de déterminer les principales sources de déviances dans notre secteur,

- d'adapter les actions au public visé (jeunes, enfants, famille, etc....)

- De faciliter l'orientation et l'insertion des jeunes

L'animation jeunesse n'a pas comme vocation première à intervenir dans le champ de l'insertion sociale et professionnelle. Pour autant, la nature même de son rôle et de ses actions la conduit à ne pas pouvoir ignorer les situations vécues par les jeunes dans leur scolarité, leur parcours de professionnalisation ou leur vie quotidienne. À ce titre, elle participe de fait à l'insertion sociale des jeunes.

6.3. OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

-PERMETTRE AUX JEUNES D'ETRE ACTEURS DE LEURS LOISIRS

-FAVORISER L'EXPRESSION DES JEUNES / LEGITIMER ET VALORISER LEURS PRATIQUES ARTISTIQUES, CULTURELLES ET SPORTIVES

-EVEILLER LA CURIOSITE ET SUSCITER L'INTERET DES JEUNES

-ETRE IDENTIFIE COMME SRTUCTURE RESSOURCE (LOISIRS/PREVENTION/INSERTION) PAR LES JEUNES, LES PARENTS, LES AUTRES INSTITUTIONS

-FAVORISER DES ALTERNATIVES AU QUOTIDIEN (autres rythmes, autre cadre, autres espaces d'expressions)

-FAVORISER LA PARTICIPATION DU PUBLIC FEMININ

A partir de ces objectifs pédagogiques déterminés par les animateurs en lien avec les élus, et tenant compte des spécificités de notre territoire ainsi que des jeunes, l'équipe détermine un projet

d'animation qui permettra aux jeunes de s'exprimer. Ce projet repose sur les compétences et savoir-faire des animateurs.

7. Les animations d'été

Les animations d'été n'ont pas pour vocation de proposer aux familles un service de garde. Cette opération est centrée avant tout sur l'enfant et le jeune, avec le souci de leur proposer des moments de loisirs de qualité et de les intégrer dans la vie de nos communes. Les animations d'été devront permettre à l'enfant, au jeune de:

- découvrir, s'initier et expérimenter de nouvelles activités,
- d'enrichir son champ expérience,
- découvrir et d'expérimenter de nouvelles relations sociales,
- développer sa capacité d'expression et de création,
- rencontrer d'autres personnes, situations, lieux que ceux dont il a l'habitude

Cette action prend sa source au sein de chaque commune. C'est sur ce partenariat fondamental avec les communes, les associations, les écoles, les habitants et autres acteurs locaux que repose le projet. Les animations d'été permettent aux bénévoles intéressés par l'animation jeunesse de se « lancer » et ainsi de donner un coup de main, que ce soit ponctuellement lors d'une manifestation par exemple, ou pour proposer une animation, un temps de bricolage, un grand jeu extérieur, une sortie, une passion à transmettre, seul ou à plusieurs avec des amis. Une belle aventure également pour les parents !



7.1. Vacances D'été

L'action en matière de vacances d'été s'inscrit dans le cadre d'une politique saine en matière de vacances et d'occupation du temps libre au profits des démunies . Elle permet d'extraire les jeunes de leur environnement immédiat qui est le quartier en leur proposant des loisirs et apprentissage à la vie collective . La population ciblée pour cette opération sera essentiellement des quartiers populaires des différentes communes de la wilaya .



7.2. Les Activités Saisonnières

Les Nouvelles Actions

- Voyages de jeunes
- Sessions connaissance d'Algérie et de découverte destinées aux étudiants
- Week-end (sous diverses formules des échanges.
- Séjours de découvertes et d'études (va savoir).
- Chantiers de volontariat d'été.
- Centres de vacances.
- Journées de plein Air.
- Centres aérés et classes de la nature.
- Randonnées nationales et voyages d'études.
- Camping de jeunes.
- Mobilité de jeunes.



- Chantiers culturels et loisirs scientifiques pour enfants.
- Randonnées et jumelages inter – Wilaya
- Les Rencontres nationales et régionales.

7.3. Saison Estivale

- Championnat culturel et de loisirs dans le cadre du plan bleu
- Rencontres culturelles et de loisirs sur les plages entre **ASS/ et les M.J.**
- Championnat culturel et de loisirs
- Rencontres culturelles et de loisirs inter centres de vacances sur la plage.
- Sorties sur les plages en faveur des enfants démunies des communes.
- Tournois de loisirs sportifs sur les plages.

7.4. Animation de Loisirs Culturelle sur la Plage

- Chant individuel
- Animation groupes musique
- Radio- crochet
- Chants patriotiques
- Jeux de cartes (questions + R)
- Chorale
- Danse folklorique
- Sketchs individuels ou collectifs
- Chant collectif
- Poèmes
- Animation sonore (K7) public

1°) Organisation diverses activités intra et extra muros a l'occasion des journées et fêtes commémoratives nationales et internationales.

2°) Fête nationales, fêtes religieuses, journées nationales, journées internationales

8. L'été des jeunes :

8.1. Les centres de loisirs

De nombreuses activités sont proposées aux enfants en fonction de leur âge : jeux de plein air, jeux d'eau, activités d'expression, activités manuelles... pour les plus petits ; activités manuelles, musicales et sportives... pour les plus grands.

8.2. Des séjours de vacances

Jeux de plage, baignades, activités nautiques, randonnées VTT, randonnée en montagne, découverte de la nature... agrémenteront les séjours des enfants.

8.3. Des séances de cinéma en plein-air

Des séances de cinéma en plein-air dans les quartiers sont proposées au public. Les projections ont lieu à partir de 22h30 en juillet et 22h en août. L'accès est libre et gratuit.

8.4. Des animations dans les quartiers

Dans les quartiers des équipes d'animation accueillent les enfants au sein des structures de loisirs : Dans ces structures de quartiers, des animations sont proposées aux enfants : jeux de relais, jeux

d'expression, tournois sportifs, jeux découvertes dans la ville, jeux sportifs, rallyes, chasses au trésor...

8.5. Les Points Rencontre Jeunes

Les Points Rencontre Jeunes accueillent les jeunes de 15 à 25 ans toute l'année et assurent une permanence l'été. Les jeunes y trouvent l'écoute, l'appui et l'accompagnement d'une équipe permanente d'animateurs professionnels pour les aider dans leurs démarches et leurs projets.

8.6. Des permanences sportives

Une initiation à différentes disciplines sportives leur est proposée : foot en salle, basket, volley, hand Ball, badminton... Au cours de l'été, des tournois sont organisés et donnent la possibilité aux jeunes de participer à des rencontres avec différents clubs sportifs.

9. Activités jeunes

Pour devenir adulte, l'enfant a besoin de trouver des moyens pour se construire et s'épanouir. Les activités de loisirs proposées aux jeunes contribuent à leur évolution.

Il est important qu'ils puissent trouver sur leur route des adultes qui vont faire un bout de chemin avec eux, être à leurs côtés et les aider à affronter ou mieux vivre le quotidien au sein d'une société qui trop souvent les marginalise, les exclut. Il s'agit de mettre à la disposition du quartier des initiatives en direction des enfants et des jeunes.

9.1. ETE JEUNES

Le projet s'inscrit dans un souci de prévention générale, il vise à enrichir le vécu des enfants à travers une expérience de groupe et à répondre au besoin d'échange des différentes sensibilités et richesses de chacun. Le souci premier du Comité Eté Jeunes est de constituer des groupes de moniteurs soudés, complémentaires, désireux de collaborer afin de créer un environnement positif durant l'animation. Le Comité veille à ce que cet environnement positif se retrouve dans ses relations avec les moniteurs, relations basées sur la confiance, le respect et la discussion.

9.2. Le programme

Les activités prévues par les équipes de moniteurs sont de plusieurs types et sont souvent associées à un thème, fil conducteur.

- Activités culturelles et formatrices techniques d'expression (dessins, parole, corps) découverte de la nature découverte de l'artisanat local et régional, des ressources communales
- Activités artistiques et esthétiques initiation au dessin, à la peinture initiation à la danse, à l'expression rythmique initiation à la photo
- Activités ludiques jeux de société et de coopération
- Activités sportives initiation à différentes disciplines sportives
- Animations diverses et excursions
- Sensibilisation des jeunes à l'environnement et au tri des déchets
- Choisir des activités permettant aux enfants d'agir et d'interagir de manière autonome
- Privilégier l'amusement (ne pas gaver les enfants du savoir adulte)
- Eduquer à la diversité et briser les stéréotypes
- Laisser l'enfant expérimenter, transformer, explorer

- Favoriser les échanges, l'exploration commune, la coopération (au détriment de la compétition – concurrence)
- Prévoir des temps de loisirs, des temps libres permettant aux enfants de rêver, d'être « cool »
- Laisser une place à la prise de parole libre, spontanée
- Favoriser les activités en groupes restreints
- Entretenir des relations avec les enfants en général mais aussi avec l'enfant en tant qu'individu (prise en compte de son histoire)
- Se préoccuper aux « enfants fantômes » en sollicitant les enfants qui s'expriment moins sans exiger d'eux une prise de parole
- Etre vigilant aux phénomènes d'exclusion et d'intimidation c'est-à-dire aux actes négatifs qui peuvent prendre diverses formes : contacts physiques, injures, grimaces, gestes grossiers, rumeurs courant sur la victime...
- Elaborer les règles de vie du groupe avec les enfants
- Faire preuve d'une implication affective distanciée
- Gérer ses émotions
- Faire preuve d'empathie

10. Le pôle Animation jeunesse

Le Pole Animation Jeunesse regroupe divers organismes pour vous permettre de :

- Vivre des moments conviviaux, de loisirs ou de réflexion, lors de sorties, soirées, rencontres sportives ou d'animations spécifiques.
- Trouver des aides pour mener des projets.

10.1. Les sorties sportives

A votre initiative et avec l'aide des animateurs, ces sorties sont organisées par l'un des partenaires et sont ouvertes à tous les jeunes.

Les sorties sportives :

Les sorties ludiques :

Les sorties culturelles :

10.2. Les soirées ludiques

Les soirées vous permettent de découvrir des activités, jeux de société, piscine, gala artistiques.

10.3. Les sorties culturelles

Les animations proposées abordent des thèmes sensibles

Les inter- quartiers

La sécurité routière

La citoyenneté

Les animations de plage

Les animations de rue

10.4. Les rencontres sportives

Les rencontres sportives vous permettent, lors d'un après-midi ou d'une soirée, de vous rencontrer et de vous affronter amicalement avant de partager le pot de l'amitié. Ces rencontres sont souvent coorganisées avec les associations sportives. Ces rencontres émanent de vos souhaits. Des sports "À découvrir" vous sont également proposés.

11. Projet d'animation

Le projet d'animation met en avant les grandes thématiques à partir desquelles les animateurs vont définir les activités sur les communes ou en dehors des communes. Le programme d'activités est disponible en moyenne 15 jours avant chaque période de vacances. Il est téléchargeable et disponible dans tous les locaux de l'association. Chacun pourra se saisir des animations en fonction de ses sensibilités.

11. 1. - CULTUREL ET SCIENTIFIQUE : expériences scientifiques, découverte de l'environnement, vidéo, musique et arts de rue

11. 2 - MULTIMEDIA ET COMMUNICATION : éducation aux médias, vidéo, communiquer via les jeunes sites internet

11. 3 - DEPARTS : séjours, bivouacs, sorties à la journée, opérations **coup "d'pousse"**

11. 4 - UNE IDEE = UNE ACTION : ETRE VU, SURPRENDRE, SE VALORISER : animer un lieu, "pratiques sauvages", animations de proximité dans les quartiers

11. 5 - CLUBS DE JEUNES : climatisation des espaces (déco/appropriation), jeux, accueil entre préparation et spontanéité, information/prévention.

11. 6 - IMAGE DE SOI ET BIEN ETRE : esthétisme/customisation, alimentation, éducation aux médias

11. 7 - LOISIRS SPORTIFS : multisports et découvertes, challenge, spectacles (aller voir des pros), tournois, parcours découverte, grands jeux de plein air. Pour chaque action, les animateurs veillent aux rythmes des jeunes, à leur sécurité physique et affective. Si la prise de risque fait partie du projet (le risque zéro n'existe pas !), elle se fait dans un cadre travaillé, réfléchi qui doit être rassurant pour chaque jeune. Ce cadre souple mais clair doit permettre la prise d'autonomie et l'émancipation de chaque jeune. Les animateurs évaluent le projet en équipe et tiennent compte des retours des jeunes et des familles pour faire évoluer les animations. Notre projet est tout sauf figé.

12. Le projet éducatif

- favoriser l'épanouissement de sa personnalité, contribuer à son éducation (santé), développer sa socialisation et l'acquisition progressive de son autonomie ;
- prendre l'environnement global de la journée de chaque enfant et ses rythmes de vie et maintenir un dialogue permanent avec les familles ;

- permettre à l'enfant de vivre un temps de vacances ;
- favoriser l'acquisition de savoirs techniques ;
- favoriser la tolérance, l'expression de la solidarité et la reconnaissance de la diversité ;
- permettre à l'enfant de développer son sens critique, de faire des choix ;

- favoriser la découverte et développer l'apprentissage aux pratiques créatives ;
- favoriser et permettre l'apprentissage et l'expérimentation de la démocratie ;
- favoriser l'ouverture des activités en incitant la mixité filles/garçons et les passerelles entre tranches d'âges.

12.1. Le projet éducatif

Il est élaboré par l'organisateur : une municipalité, une association, une ligue. Il présentera ses finalités éducatives, c'est à dire ce qu'il souhaite concernant l'accueil et l'éducation des enfants, ou d'une façon générale du public accueilli.

Il développera ses conceptions éducatives et politiques. Il précisera quel(s) type(s) d'accueil il compte mettre en place et avec quels moyens. Le projet éducatif va concerner l'ensemble des séjours organisés. Il est généralement rédigé pour plusieurs années, même si certains organisateurs le réactualisent régulièrement.

12.2. Le projet pédagogique

Ce document sera rédigé par le directeur (ou l'équipe de direction) du séjour. Il définira les objectifs spécifiques à ce séjour, en lien avec le projet éducatif. Et pour atteindre ces objectifs, il précisera quels moyens l'équipe se donnera : organisation des différents moments de la journée, aménagement de l'espace, travail de l'équipe (ou plutôt des équipes : équipe de direction, équipe technique, équipe(s) d'animation), relation avec les familles. A la différence du projet éducatif, ce projet sera spécifique à un séjour donné, à un moment donné, à une équipe donnée.

12.3. Le projet de fonctionnement

Cette fois-ci, c'est l'équipe d'encadrement (les animateurs aidés par le directeur ou l'équipe de direction) qui va l'élaborer. Il s'agit de traduire les objectifs et les moyens généraux en une organisation concrète, opérationnelle. Le projet de fonctionnement sera spécifique à un séjour, voire même à un groupe d'âge si le programme de vacances et de loisirs comprend plusieurs groupes.

A - L'ORIENTATION PEDAGOGIQUE :

Organiser des loisirs et des vacances pour tous, de favoriser le développement local en participant à l'attractivité du territoire, de promouvoir une activité spécifique (activités de loisirs, détente, plein air, et proposer une action éducative en complément de l'école.

A-1 - OBJECTIF TRANSVERSAL

Pour une démarche de qualité :

Développer un lieu agréable pour l'enfant, un lieu de rencontre, de découverte, d'apports pédagogiques, d'écoute, d'échange et de dialogue avec les enfants, les adolescents et les familles.

A-2 - OBJECTIFS GENERAUX

En matière de public jeune, les principaux objectifs de notre structure se résument ainsi :

Permettre aux jeunes de développer le droit à la culture, au savoir et à la connaissance ;

- Etre acteur de sa vie ;
- Eveiller les esprits, former des individus libres, responsables et acteurs de leurs vies ;
- Renforcer la solidarité ;
- Investir le temps libre pour grandir et s'émanciper ;
- Participer à la transformation de la société ;

- Favoriser les liens intergénérationnels ;
- Rendre service aux familles.

Aider chacun de la petite enfance à l'âge adulte à s'instruire, progresser, s'élever tout au long de la vie. Cette volonté recouvre une dimension individuelle et collective.

Au niveau individuel, éduquer signifie d'abord accompagner dans la découverte de soi, de son image, de son potentiel. L'acte éducatif consiste à susciter la curiosité, à encourager l'envie d'aller vers l'autre et à s'insérer sans un groupe. Au niveau collectif, il s'agit de stimuler la solidarité et l'implication au service des autres. Les activités proposées visent l'apprentissage et l'épanouissement. Elles sont interculturelles et visent à favoriser les rencontres, les échanges, le partage. Chaque activité doit intervenir en support du projet éducatif : épanouissement personnel, ouverture à la culture, éveil de l'esprit critique, développement du sens du partage... Il peut s'agir aussi de faire naître de nouvelles solidarités, de favoriser la prise de responsabilités et des engagements. Toutes les activités proposées visent à faire grandir l'être humain dans deux dimensions : sur le plan personnel mais aussi dans ses liens avec les autres, comme membre de la collectivité. C'est aux forces associatives qu'il appartient en priorité de faire vivre ces missions éducatives.

A-3 OBJECTIFS DE LA STRUCTURE

L'objectif transversal est de maintenir le plaisir des enfants comme constante durant l'accueil quel que soit le temps de la journée ou de l'activité menée. Exploité à des fins éducatives, il est la condition pour que tout être humain s'épanouisse et se développe. Fait plaisir, quelque chose que l'on a envie de faire : l'équipe doit être à l'écoute des désirs des enfants (organisation de petits forum hebdomadaires par exemple) tout en proposant des nouveautés et en cherchant le positionnement juste pour les leur faire apprécier.

Il faut parfois aider l'enfant à trouver son plaisir, ne serait-ce parce qu'il ne connaît pas l'activité. Quelle que soit la raison de son manque d'enthousiasme, l'attitude de l'animateur reste déterminante. Il doit savoir écouter pour comprendre puis réagir astucieusement en motivant et valorisant l'enfant.

Nos objectifs :

- Développer l'autonomie et responsabilisation de l'enfant
- Apporter de nouvelles activités, jeux et chansons
- Respecter les rythmes de vie des enfants et des adultes

13. Projet éducatif « Enfance/Jeunesse »

13.1. Les Objectifs :

Permettre aux enfants de vivre des temps de vacances en dehors du cadre familial.

- ☐ Favoriser un accès égalitaire aux activités de loisirs.
- ☐ Créer des moments conviviaux de vie en collectivité.
- ☐ Faire découvrir leurs possibilités aux enfants au travers des activités.
- ☐ Permettre aux enfants de devenir responsable et respectueux de soi même.

Mettre en avant les notions de respect des autres, tolérance et de solidarité.

- ☐ Être à l'écoute des familles, pour prendre en compte les besoins réels et les attentes des enfants.
- ☐ Encourager l'ouverture sur les autres et permettre la découverte de milieux différents.
- ☐ Eveiller la curiosité et la créativité.
- ☐ Favoriser le développement physique et mental en toute sécurité.
- ☐ Aider les enfants à affirmer leur personnalité.
- ☐ Contribuer à promouvoir l'amitié et le droit à la différence.

- ☐ Aider au renforcement des liens entre enfants et parents.
- ☐ Faire des sorties pédagogiques dans les unités de production.
- ☐ Créer des pôles d'animation jeunesse.
- ☐ Faire un programme varié d'animation de rue.
- ☐ Organiser des jeux olympiques de la jeunesse.
- ☐ Faire un festival olympique de la fête de la jeunesse.
- ☐ Organiser un programme d'animation culturel tous publics en soirée.
- ☐ Créer de manifestations culturelles et éducatives d'été.
- ☐ Programmer avec la ligue de plein-air la charte de la fête des jeux d'été.
- ☐ créer un forum jeunesse (hebdomadaire et période estivale).
- ☐ Organiser des manifestations et fêtes populaires.
- ☐ Appliquer les espaces associatifs en milieu de jeunes durant toute l'année.
- ☐ Organiser une charte intercommunale pour la jeunesse (délégués locaux et associations).
- ☐ Faire de l'animation rural pour contenir l'exode rural.
- ☐ Organiser des séjours éducatifs et des centres de vacances à thèmes.

14. Les Actions et les Activités pour un projet de jeunes

14.1. OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

S'appuyant sur une équipe d'encadrement stable, qualifiée et en adéquation avec les spécificités d'accueil de la tranche d'âge 11-17 ans, l'espace jeune vise à accompagner et à guider les adolescents dans leur apprentissage de la vie en société. L'espace jeune favorise l'épanouissement, la sociabilisations, la responsabilisation et l'engagement des jeunes.

14.2. L'épanouissement des jeunes

Aiguiser leur créativité et leur curiosité.

Découvrir d'autres activités, d'autres lieux, d'autres cultures.

Développer le savoir-être et valoriser le savoir-faire de chaque jeune de façon individuelle comme collective.

14.3. La sociabilisation

Accepter l'autre et ses différences.

Appréhender et respecter les règles de vie en collectivité.

Organiser et fédérer les actions collectives.

14.4. La responsabilisation

Favoriser l'écoute et le dialogue, établir un climat de confiance

Développer l'autonomie des jeunes individuellement et au sein d'un groupe.

Permettre le libre choix des activités.

14.5. L'engagement

Permettre aux jeunes d'exprimer leurs envies et attentes.

Inciter à l'implication personnelle dans le fonctionnement du groupe.

Guider les jeunes dans la réalisation de leurs propres projets.

Développer la conscience citoyenne et le sens civique.

14.6. ACTIONS ET MOYENS POUR ATTEINDRE LES OBJECTIFS

14.6.1. Les relations entre animateurs

La coordination des tâches et la cohésion entre les animateurs sont nécessaires au développement d'une réelle qualité d'accueil au sein de la structure. En période scolaire, une réunion mensuelle est organisée pour assurer la mise en œuvre et le suivi des différentes actions. L'organisation

d'événements à caractère exceptionnel ainsi que les activités déployées en périodes de vacances scolaires font l'objet de réunions de préparation et de coordination spécifiques.

14.6.2. Les relations animateurs/jeunes

Les animateurs sont garants de la sécurité physique, psychologique et morale des jeunes. A l'écoute des adolescents, ils les accompagnent et les guident dans l'élaboration de leurs projets. Ils sont pour une majorité des jeunes des « référents » et doivent, à ce titre, adopter une conduite adéquate et respecter la charte de vie de l'espace jeune.

Les animateurs ont à leur disposition les outils de réglementation et de législation concernant l'accueil des mineurs ainsi que des documents spécifiques relatifs à l'animation.

14.6.3. Les relations animateurs/familles

Les animateurs se tiennent à la disposition des parents pour échanger sur leurs attentes et aspirations, le fonctionnement de la structure, les activités et le comportement général de leur(s) enfant(s). Dans le cas de situations difficiles (pour le jeune et/ou sa famille), ils doivent respecter la confidentialité des informations données.

Le projet pédagogique est affiché au sein de l'espace jeune, et mis à la disposition des familles sur demande. Une copie est également remise systématiquement lors de l'inscription annuelle des jeunes à l'espace jeunes.

14.6.4. Vie quotidienne

Le fonctionnement général de l'espace jeune repose sur le respect du règlement intérieur. Cette charte de vie garante du bon fonctionnement concerne toute personne pénétrant dans les locaux.

14.6.5. Les activités

Consciente du libre choix des jeunes de fréquenter ou pas l'espace jeune, l'équipe d'encadrement et d'animation choisit les activités en fonction de l'intérêt qu'y portent les jeunes et de l'engagement dont ils font preuve. Cette mobilisation nécessite un apprentissage progressif et évolutif. A ce titre, pour les collégiens, il convient de les inciter à exprimer leurs envies et leurs attentes, ainsi qu'à participer à certaines tâches organisationnelles.

Quant aux lycéens, il convient de les motiver à s'impliquer véritablement dans la conception et la réalisation de leurs projets. Fondées sur les attentes et les projets des jeunes, ces activités possèdent nécessairement un caractère varié (pratiques sportives, culturelles, artistiques, ludiques, etc.). De la nature des activités dépendent également la taille des groupes et la mise en place de règles de conduites spécifiques.

14.6.6. Les résultats visés

Ne se substituant pas à une maison de jeunes, agit dans le sens d'initier et d'encourager le public cible à la mise en place d'un espace permettant l'élaboration et la réalisation de projets et favorisant une dynamique sociale. Notre objectif global est d'inscrire les jeunes dans des projets à plus longs termes et donc dans une perspective et une continuité souvent inconnues pour eux. La finalité du projet : modifier le regard extérieur sur les jeunes issus de cités sociales stigmatisées par l'opinion publique, qui les considère comme foyer d'insécurité et de désordres en tous genres.

14.6.7. Quels sont les aspects spécifiquement communautaires de l'action?

- Implication active d'adolescent(e)s motivé(e)s par une prise de responsabilité dans l'élaboration de projets socioculturels et sportifs, l'organisation des activités et dans l'encadrement des plus jeunes.

- Implication des familles, habitants et autres partenaires dans l'élaboration des activités liées à ce projet.
- Echanges inter-cités et inter-quartiers pour une modification de l'image des jeunes issus de cités sociales et d'une commune reconnue comme l'une des plus pauvres.
- Sensibilisation et interpellation des pouvoirs locaux concernant les ressources et l'image des jeunes issus de cités de logements sociaux, afin d'éviter la tendance ghetto et l'isolement social pouvant entraîner, à plus ou moins court terme, des réponses violentes.
- Notre action est communautaire dans le sens où elle favorise la mobilisation des jeunes, des familles et des pouvoirs locaux pour une modification du regard porté sur les habitants des cités de logements sociaux et en vue d'une meilleure cohésion sociale.
- Les effets "communautaires" de cette action ne sont pas nécessairement visibles dans l'immédiat, dans la mesure où ils s'inscrivent dans un processus progressif de changement des mentalités et des actions de tout un système se situant dans et autour du milieu de vie des jeunes.

14.6.8. Méthode de travail

- Appropriation par les plus jeunes (6-13 ans) d'un espace, « site-jeunes », marqué de leur empreinte à partir de la création d'une fresque murale représentant leur milieu de vie, tel qu'il le perçoit.
- Mise en place et développement d'activités extrascolaires (de type sportif, créatif, éducatif et culturel), ouvertes aux jeunes en âge de scolarité, axées sur le plaisir, la découverte de soi et de son environnement, l'échange et l'émancipation sociale.
- Stimulation à l'accrochage scolaire et à la "citoyenneté" par le biais de ces activités permettant notamment l'expression et la valorisation de soi, l'apprentissage du respect et de la solidarité, la construction d'un projet de vie...
- Implication active d'adolescent(e)s, motivé(e)s par une prise de responsabilité dans l'organisation des activités et dans l'encadrement des plus jeunes.
- Implication des familles, habitants et autres partenaires, dans l'élaboration des activités liées à ce projet.
- Echanges inter-cités et inter-quartiers ; modification de l'image de jeunes issus de cités sociales et d'une commune reconnue comme l'une des plus pauvres.

14.6.9. Déroulement de l'action

Les moments clés de l'action sont les congés scolaires : les vendredis, samedi et vacances. NB : Les activités sportives et culturelles mises en place sont fortement tributaires de la météo !

Phase 1 : Rencontre avec les partenaires pour la conception d'un projet de prévention générale centré sur les activités extrascolaires des jeunes.

Phase 2 : Rencontres avec les jeunes et quelques parents, ainsi que les partenaires pour la poursuite de l'élaboration du projet et pour une présentation audio-visuelle du sport-aventure, en vue de susciter l'intérêt et de recueillir les avis et propositions d'activités diverses.

Phase 3 : Mise en place, premières activités sport-aventures ; poursuite de ces activités sportives (mise en condition physique, parcours de cordes, randonnées, mise en place de visites culturelles et activités de détente lors des vacances d'été.

Phase 4 : Création d'un « espace-jeux » pour les plus jeunes (6-13 ans), encadrés par quelques adolescentes (les jeunes-filles sont fort demandeuses de participer aux activités en y prenant des responsabilités).

Phase 5 : Création d'une fresque murale permettant aux jeunes de mieux s'approprier le « site-jeune » et d'entrer dans une dynamique de projet.

Phase 6 : Implication des adolescentes, citées plus haut, dans une activité audio-visuelle : réalisation d'un reportage filmé décrivant : les activités organisées avec les plus jeunes; le fonctionnement et l'organisation; la cité en tant que milieu de vie des jeunes.

Phase 7 : Organisation d'une fête de quartier avec les habitants et les responsables communaux. Phases suivantes : continuité de l'action dans le sens d'une dynamisation, d'une relance de vie sociale dans les cités, grâce à l'implication des jeunes et des familles dans le projet.

14.6.10. Aspects d'expression

A partir des évaluations se réalisant après les d'activités, nous cernons mieux les attentes et les besoins des jeunes.

Le milieu de vie des jeunes est aussi et surtout l'environnement dans lequel ils prennent plaisir à se retrouver entre eux, en bandes, sans pour autant être ciblés comme éléments nuisibles d'une certaine société ou être poursuivis pour « délit de jeunesse » ; cette stigmatisation pouvant amener en réponses des comportements inadéquats, voire marginaux.

Un travail en réseau, favorisant l'expression de la parole et la participation active des habitants-citoyens (jeunes, familles) d'une cité de logements sociaux, permettra de mieux lutter contre les diverses exclusions dont les jeunes peuvent être victimes et de soutenir les familles dans leur projet de vie. La finalité est d'amener les pouvoirs locaux à mieux prendre en considération les besoins et intérêts, mais aussi les ressources, des habitants - et en particulier des jeunes - des cités de logements sociaux.

14.6.11. Evaluation de l'action

Cette évaluation se fait au fil des activités, le plus souvent « à chaud » ou entre deux, lors de réunions avec les jeunes et les intervenants partenaires.

15. Projet de Fiche Technique Type Pour un Programme des Festivités et Fêtes Commémoratives

15.1. Titre ou thème :

- Programme plan bleu (Saison estivale)

15.2. Objectifs :

- Animation des plages et développement des activités de loisirs sportifs plein air et détente au niveau des plages.

15.3. Période :

- Du 15 Juin au 30 Août

15.4. Lieu :

- Salle de spectacle au niveau des différentes plages

15.5. Organisation :

- Installation de deux centres permanents dans les deux plages. Avec dans chaque centre :
- Un directeur de centre
- Des cadres techniques -pédagogiques et animateurs des centres de vacances.
- Surveillants de baignade.
- Médecin



15.6. Nature des Activités :

- Rencontres culturelles, loisirs, concours, baignades, jeux nautiques, soirées artistiques, caravanes culturelles et rencontre inter centre de vacances.
- Tournois sportifs inter communes dans les disciplines suivantes :
- Beach-volley, voile, badminton et plongée sous-marine.

15.7. Moyens Matériels :

- 02 Scènes.
- 02 Tentes.
- 02 Réfrigérateurs.
- 02 Boites des premiers secours.
- 40 Parasols.
- 02 Sonorisations.
- 04 Lits.
- 24 Chaises.
- 12 Tables.
- 1000 Mètres de corde.

15.8. Moyens Pédagogiques :

- 02 Baby foot.
- Jeux d'échecs.
- 02 Tables de tennis.
- 12 Boules.
- Ballons et Cerf volant.

15.9. Moyens Humains :

- Encadrement technique et pédagogique
- Les animateurs pour les différentes activités
- Les éducateurs spécialisés de la jeunesse
- Les présidents des associations culturelles des communes
- Les présidents des ligues spécialisées
- Le directeur du centre de vacance diplômé (responsable des enfants sur la plage et les animateurs (es) diplômé durant la saison estivale (plan bleu).

- Les maîtres nageurs diplômés
- La protection civile
- Les agents de sécurité

***Animation culturelles et artistiques :**

Invitation des troupes inter wilaya et local pour l'animation de proximité grand publique sur la plage et en salle.

***Animation sportives :**

Organisation des tournois sportifs sur la plage et en salle.

15.10. Partenaires :

- Ligues spécialisées
- Les directeurs des maisons de jeunes
- Les associations des activités de jeunes
- Les associations culturelles, de plein air et scientifiques des communes

15.11. Conception :

- Ligue de wilaya des activités de plein air en collaboration avec la direction de la jeunesse et des sports.

15.12. Informations Communications :

- Affichage de banderoles, réalisation des dépliants, etc.
- Ligue de wilaya de plein air et le C.I.A.J

15.13. Participants et Exécutions :

- Les ligues spécialisées
- Les adhérents des maisons de jeunes
- Les associations des activités de jeunes (A.A.J.)
- Les associations et les sections des ligues spécialisées
- Les associations culturelles des communes

15.14. Localisation des Espaces :

- Espace intérieur dans une salle pour animation et spectacle
- Espace extérieur et au niveau de la plage pour l'animation variée des participants
- Animation de proximité saison estivale plan bleue pour les associations et le grand publique au niveau de la plage.
- Concours culturels et sportifs au niveau de la plage durant l'été et distribution des cadeaux



15.15. Niveau de responsabilité :

- Les activités culturelles
- Les activités de plein air et de loisirs
- Les activités sportives
- Les activités artistiques

- Les activités scientifiques et audio – visuels

15.16. Estimation Financière :

- Restauration.
- Assurances.
- Caravanes culturelles
 - a– Restauration**
 - b– Hébergement**
- Transport
- Indemnités
- Prix et récompenses
- Divers
- Total

15.17. Liste des participants :

Faire les listes en 06 exemplaires pour l'assurance des participants de chaque association et les remettre avant 48 heures au niveau du bureau de la ligue des activités de plein air.

15.18. Rapport final de la saison estivale :

Faire le bilan moral et financier de la saison estivale en adressant une copie à la tutelle.

15.19. Evaluation de l'activité :

15.20. Remarques importantes :

15.21. Synthèse :

*Les causes

A) Les succès

B) Les échecs

*Les suggestions

*Les conseils

16. Animation de Loisir des Jeux sur la Plage

16.1. Jeux sur la Plage

- Jeu de bonbons accroché au bout de 02 ficelles.
- Jeu de permis de conduire en traçant par terre une ligne brisée miroir
- Tir au but avec 01 pneu + 01 ballon.
- Jeu de sac (course individuelle ou collective) mettre les 02 pieds au sac
- Jeu de bouteilles avec cannes à pêches + fil de pêche + anneaux.

- Jeu de bassine + eau + assiettes + pièces de 01 D.A.
- Jeu biche volley (délimiter le terrain sur la plage)
- Jeu de passe à passe (matériel 01 ballon - hand, 01 sifflé, 02 groupes de 10 PERS + 01 arbitre).
- Jeu de natation (nage libre des jeunes (01 ballon flotteur + 01 arbitre).
- Jeu de massacre (confection 01 ballon en chiffon + canettes étirer.
- Jeu de corde (02 groupes, tirer la corde sur les deux sens sur la Plage
- Jeu de foulard (02 jeunes tourneront en rond autour du groupe.
- Jeux variés

-Jeux sans frontières

16.2. Jeux D'intérieur (Le jeu, C'est sérieux)

Les jeux qu'on peut installer sur une table ne sont pas un phénomène récent.

On en trouvait il y a au moins 4000 ans en Egypte.

On a trouvé dans des tombes des jeux complets aux éléments travaillés artistement. Depuis cette époque, et sans interruption, chaque âge et chaque civilisation ont en leur jeu, qu'ils ont hérité d'une autre génération on crée eux - mêmes.

- **Le Jeu de la jungle** (version chinoise comme Jeux d'échecs).

- **Le mandala répondue** dans toute L'Asie et L'Afrique (boites à œufs vide bouton de chemise).

-**La marelle** originale d'Egypte (tracé plusieurs carrés sur un carton).

-**Jeu à base de lettres.**

-**Jeu le lassa** (laine tressée comme jeu de dames).

-**Jeu code de la route** (sous forme de tableau des carrés.)

- **Jeu de bataille des animaux** (tracé un rectangle des carreaux 5x7) 02personnes (01 pièce bleu dans une main, la rouge dans l'autre main.)

-**Jeu de la jungle :** jouer une histoire ; grand Jeu d'intérieur ; Jeu audio- visuel

-**Jeu C.D. ROME informatique.**



16.3. LES JEUX DE SOCIETE

1°) Jeu de mots croisés, Jeu d'échecs, jeu de dame, jeu de solitaire

2°) Jeu de petit chevaux , le Hama , sup. ou jeu , échec chinois.

16.4. JEUX D'EXTERIEUR

-**Jeu tir à la fronde:** Tir à longue distance (Moule)

-**Jeu de canne** (lutte en groupe).

-**Jeu de rapidité** (montée et descendre sur des arbres) Jeu de Sigg (les roseaux)

-**Jeu de petites pierres** (sebaâa, krida) jeu de billes

-**Jeu de pile ou face** (avec une boîte d'allumette)

-**Jeu de Ritcha** (avec des pièces de monnaies) Jeu de cache - cache

-**Jeu de Toupie (Zarbout)** Jeu de noyaux d'abricots



- Jeu Al ambrin** (saut de 04 jeunes corps baisser forme de mouton face au mur)
- Jeu de Prison** (former 02 groupes de 04 Jeunes)
- Jeu de Madame** (former 01 groupe de 05 jeunes et mettre 01 au milieu les yeux bandés)
- Jeu des Saillies** (01 groupe de 06 jeunes accroupies + 06 jeunes bandés les yeux)
- Jeu de ceinture** (course sur un seul pied pour attraper les autres.
- Jeu de cannette** (Poser 02 pierres avec un bâton)
- Jeu de Cerceau** (mettre le cerceau autour de la poitrine)
- Jeu de seau de mouton** (un seau normal frappe de karaté)
- Jeu de combat de Coq** jeu de massacre 2groupe avec chaque personne
- Jeu de frontière** Jeu de JACK à DIT Jeu de trou (rentré la balle dans le trou) eu de bague khatème de 04 x 04 jeunes)
- Jeu d'Omo** (mélanger le produit Omo avec de l'eau dans un bol puis souffler avec un tube)
- Jeu TU L'AS (Tchila,** toucher un jeune et courir
- Jeu de réflexe des mains** (Bestoulé la frappe)
- Jeu d'attaque avec un soulier** (former un groupe + un jeune au milieu)
- Jeu de boîte de conserve** (Tachtèk américain trouver un jeune la nuit en le frappant avec la boîte)
- Jeu de flèche** (à l'aide d'un outil pointu, tirer l'outil au sol)
- Jeu en famille**
- Jeu de cour**
- Jeu de groupe**
- Jeu carte à jour**
- Grand jeu**
- Jeu de lettres**
- Jeu de table** (position 02 jeunes assis en serrant la main et poser les coudes)
- Jeu de boules et de quilles**
- Jeux sans frontière** (la bataille navale)

17. Animation de L'environnement

17.1. Fêtes Communale

- Festival et caravane culturelle
- Les activités de l'enfance et de l'adolescence
- Quinzaine culturelle et économique
- Fête communale de la rue (kermesse, expositions, galas).
- Festival de rire
- Les floralies de Boumerdes
- Foire du miel et les produits de la ruche
- Carrefour communal commercial et de loisirs boulevard front de mer)
- Programme jumelage inter - wilaya
- Université d'été (au profit des étudiants).
- Les jeux nautiques (voiles, plongée, expositions variées).
- Organisation des galas artistiques
- Organisation des soirées théâtrales et poétiques
- Organisation des spectacles enfantins
- Forum de Wilaya sur l'innovation et la création
- Carrefour banque d'échanges sur la philatélie et les objets d'arts.

18. La charte de la Fête du Jeu

Les associations et fédérations nationales signataires de la présente charte s'engagent à organiser en collaboration une Fête du Jeu chaque année et décident à cette fin de créer un collectif.

18.1. L'objectif de cette journée nationale est de faire reconnaître le jeu comme :

- ☐ Activité essentielle pour le développement de l'enfant,
- ☐ outil d'apprentissage, de transmission de savoirs et d'éducation pour tous,
- ☐ expression culturelle favorisant les rencontres interculturelles et intergénérationnelles,
- ☐ créateur de lien social et de communication,
- ☐ occupation de loisir et source de plaisir.

L'esprit de cette journée prend appui sur les principes suivants :

- ☐ La gratuité

La participation à la Fête du Jeu doit être gratuite pour tous.

- ☐ Le jeu pour tous

Cette journée doit permettre de rassembler et de faire se rencontrer des personnes d'âges et de Cultures différentes.

- ☐ Le jeu sous toutes ses formes

Cette journée fera la promotion du jeu sous toutes ses formes : jouets, jeux de société, de plein air, Traditionnels, jeux vidéo... et encouragera toute autre initiative en rapport avec le jeu (exposition, Conférence, débat...).

- ☐ Jouer partout

Lors de cette journée, il s'agira de favoriser la pratique du jeu dans les lieux publics et privés, les institutions, la rue ou l'espace familial. Cette charte est donc le point de départ de toute organisation. Même s'il n'existe pas de « pouvoir de contrôle », chacun doit être conscient et

sensible au respect de ces quatre axes communs. La crédibilité dans le temps en dépend. Il est indispensable de respecter une date unique pour donner à notre Fête du Jeu un cadre exceptionnel. Cette période est la plus propice à l'organisation de manifestations, notamment en plein air, même si, justement, il existe, durant les week-ends de mai de nombreuses fêtes...

Cette date devient de plus en plus internationale et le week-end de Pentecôte, peut paraître peu judicieux. Cependant, nous demandons à tous les organisateurs de conserver cette date. Bien entendu, on peut programmer des animations autour du jeu tout au long de l'année, mais celles-ci ne peuvent prétendre à s'inscrire dans cette opération et ne peuvent utiliser les supports de communication ainsi que la caution des organisateurs nationaux.

Il s'agit donc d'un samedi, que les organisateurs locaux peuvent utiliser à leur guise : toute la journée, l'après-midi, la soirée... Il est également possible de prolonger cette journée. Les jours précédents permettent d'accueillir les établissements scolaires (jeudi, vendredi) et les centres de loisirs (mercredi). Le dimanche et le lundi férié permettent d'autres animations, en lien avec un programme local ou avec les clubs sportifs

18.2. Les organisateurs d'une Fête du Jeu au plan local

1 Qui peut organiser une Fête du Jeu ?

Pas de licence, pas de « droit d'entrée » pour monter une Fête du Jeu ! Toute association, toute collectivité publique ou territoriale, toute personne physique qui se retrouve dans l'esprit de la Fête et qui accepte les termes de la Charte peut mettre en œuvre un projet ou une animation Fête du Jeu. Un projet, car il s'agit d'une véritable démarche de projet dans toutes ses phases de réflexion, de choix, d'élaboration et de conception, de réalisation et d'évaluation. C'est donc une démarche organisée. Mais la Fête du Jeu peut être aussi une « simple » animation : sortir une table, des jeux sur une place, dans une cour d'immeuble, appeler voisins, amis et passants... C'est aussi une Fête du Jeu !

La place des collectivités

L'organisation d'une Fête du Jeu ne peut se faire sans la complicité, la participation, le soutien des collectivités. En premier lieu des communes, qui sont souvent épaulées par un Comité des Fêtes (pour les plus modestes) ou d'un service des Fêtes (pour les plus importantes). Il est donc indispensable de repérer l' élu municipal (ou les élus municipaux) concerné(s) par ce type de manifestation et de l'intégrer (les intégrer) dans la démarche de préparation. Cela permettra de gagner bien du temps et de l'efficacité. Bien entendu, l'existence d'une ludothèque municipale facilitera cette organisation, celle-ci pouvant assurer le relais avec les élus et les responsables des services municipaux.

Même s'il ne s'agit pas de collectivités territoriales, on peut avoir intérêt à faire appel aux services décentralisés de l'Etat qui peuvent apporter une aide technique, pédagogique (animations, présence de conseillers techniques et pédagogiques...) ou même financière. En premier lieu, les directions de la Jeunesse, de l'Education Nationale (surtout si la Fête du Jeu s'ouvre aux scolaires), des Sports, de l'Environnement, du Tourisme, de la Culture, des Affaires sociales...



19. Pédagogie autour du jeu

19.1. Le jeu, état d'enfance.

Dans l'esprit de ses parents et de ses maîtres, l'enfant a été considéré pendant des générations comme un adulte en miniature mais vide, ignorant, et inutilement attiré par le jeu. On se devait donc de dresser l'enfant, de l'instruire à coups de leçons et d'exemples, bref de l'initier directement au savoir des personnes raisonnables. Néanmoins, à son époque déjà, Montaigne écrivait : " Le jeu devrait être considéré comme l'activité la plus sérieuse des enfants." La psychologie moderne allait lui donner raison reconnaissant à l'enfant son besoin d'expérimenter pour apprendre, de refaire pour son propre compte toutes sortes de découvertes.

En effet, on comprend mieux aujourd'hui que les jeux et les jouets, les espaces de jeux et le temps imparti au jeu, la participation des adultes et des pairs aux activités ludiques est des éléments clés dans la vie de tous les enfants. La plupart des parents et des éducateurs, mieux informés des lois du développement de l'enfant sont davantage conscients que le jeu est plus qu'un passe-temps amusant en ce qu'il apporte à l'enfant un moyen irremplaçable de s'exprimer et de progresser sur les plans culturel et psychologique.

L'enfant s'exprime véritablement par le jeu et nous pouvons, en l'observant, avoir des indices sur ce qui se passe dans son esprit; le jeu est son langage secret qui nous dévoile une part de ses émotions, de ses difficultés et de ses préoccupations. Force est de constater que c'est en jouant que l'enfant acquiert des habiletés corporelles et intellectuelles et devient compétent à des niveaux de plus en plus élaborés à mesure de son développement.

Ce n'est pas facile de comprendre le monde pour un petit d'homme; c'est par le jeu qu'il tente d'en résoudre les énigmes et de s'y adapter. Ainsi, le jeu aide l'enfant à analyser le monde, à surmonter ses difficultés, à maîtriser ses problèmes affectifs et à devenir sociable. Par la magie des panoplies et des rôles (médecin, facteur, infirmier, cosmonaute, etc..) il vit d'une manière intense et symbolique son assimilation à l'image des hommes, inventorie ses multiples possibilités et facilite ses rapports inconscients avec la société dans laquelle il devra s'insérer.

Avec les jeux traditionnels, il faut lancer, faire rouler, jeter, abattre, faire glisser, tourner, etc. Tous ces types d'activités permettent à l'enfant de se façonner un monde à sa mesure. Comme il lui apporte ses premières leçons de choses, le monde du jeu traditionnel éveille également tout comme les jeux modernes, à ses premières émotions de plaisir, d'harmonie, de sympathie ou d'antipathie.



Animation Jeux Traditionnels

19.2. Le jeu de l'Assiette

PRINCIPE DU JEU: Dans ce jeu du Vimeu, les concurrents lancent l'un après l'autre leurs 7 assiettes (rondelles de bois de 16 cm. de diamètre et de 3 cm. d'épaisseur), sur une table de 3 mètres de long. A la fin de la partie, le joueur le mieux placé par rapport à l'extrémité de la table compte ses assiettes posées devant celles de l'adversaire.

19.3. Le Jeu de la Grenouille ou Jeu du Tonneau



A l'extérieur comme à l'intérieur, la grenouille est le jeu incontournable. Ce jeu fait partie de notre patrimoine picard mais aussi national et ne serait être exclu

19.4. Le Remonte balle

Pas de doute ce jeu gagne à être connu et ne saurait être absent de n'importe la quelle des animations envisagées. Pour deux comme pour un, l'intérêt est grand.



19.5. Le Passe trappe ou table à élastique

A l'extérieur comme à l'intérieur, il faut mettre les billes blanches dans les trous blancs et les billes noires dans...

19.6. Le Jeu des échasses

Ce jeu est proposé lors des animations extérieures uniquement

Il s'adresse aux enfants jusqu'à 14 ans.



Partie d'échasses dans la cour de l'école de Liges court

Animation proposée par l'équipe d'animation .Les échasses qui sont utilisées par les enfants sur nos places de village ou dans la rue des petites villes de la somme sont de fabrication artisanale et sont faites en hêtre massif. Elles ne sont pas grandes et ne mesurent pas plus de 180 cm.

C'est l'époque des Kermesses....

Toute année scolaire se termine par l'incontournable Kermesse. Fête de fin d'année qui réunit parents, enseignants et enfants dans une ambiance conviviale avec de nombreux jeux adaptés à tous les âges, des "gâteaux maison " préparés avec amour pour l'occasion et d'inévitables stands de bonbons pris d'assauts par de petits clients aux yeux émerveillés. Et puis il a également pour certain la présentation du spectacle de fin d'année où parents, grands parents, voisins, amis se pressent pour assister à la représentation tant préparée. C'est l'ambiance qui va régner ce week end puisque **les écoles du village** organisent leur kermesse **au stade**

19.7. Jeux de kermesse

Un jeu pour les petits

Exercer le sens de l'observation des plus jeunes

Le but de ce jeu que vous allez pouvoir mettre en œuvre facilement avec les plus jeunes, est d'exercer leur sens de l'observation. Vous délimitez une aire de jeu, Vous demandez aux enfants d'observer les différents objets qui se trouve dans l'aire de jeu, puis vous leur demandez de vous tourner le dos. Vous introduisez dans l'aire de jeu, sans déplacer les autres objets, un petit objet en faisant en sorte qu'il soit visible. Les enfants se retournent, aussitôt qu'un enfant repère l'objet nouvellement introduit, il a le droit de s'asseoir. Le dernier qui a trouvé a perdu.

Utilisation possible du principe pour une kermesse

On peut utiliser le principe de ce jeu dans une kermesse : on introduit les enfants dans un couloir aménagé ou sont posés sur des étagères quantité d'objets. A la sortie du parcours les enfants doivent révéler à l'oreille de l'animateur ou se trouve l'objet à repérer.

On continue le jeu en changeant l'objet de place et on réintroduit les enfants vainqueurs dans le couloir. Les enfants qui ont trouvé à nouveau l'objet sont autorisés à poursuivre de la même manière jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur qui est proclamé vainqueur.

Un jeu pour les petits

Exercer le sens de l'observation des plus jeunes

Le but de ce jeu que vous allez pouvoir mettre en œuvre facilement avec les plus jeunes, est d'exercer leur sens de l'observation. Vous délimitez une aire de jeu, Vous demandez aux enfants d'observer les différents objets qui se trouve dans l'aire de jeu, puis vous leur demandez de [...]

19.8. Fabriquer des lots de récompense de tombola

Pour récompenser les vainqueurs, on peut acheter divers objets, mais on peut aussi confectionner soit même des petits lots. Évidemment il faut vous y prendre à l'avance. Cette petite liste donnera aussi quelques bonnes idées de bricolage aux instituteurs qu'on appelle désormais les "professeurs des écoles" afin de réaliser avec leurs élèves les petits cadeaux traditionnels.

- On peut faire des colliers de toutes sortes, y compris avec des pâtes, ou des coquillages, ou encore de la pâte Filmons.
- On peut en envisageant bien à l'avance la kermesse bouturer des plantes, et les proposer dans de petits pots bien décorés.
- On peut fabriquer ou décorer des cartes postales
- On peut décorer des bougies
- On peut fabriquer des sacs en tissus
- On peut réaliser des petits gâteaux
- On peut réaliser des petites compositions de fleurs séchées sur du plâtre
- On peut réaliser des tableaux de feutrines
- On peut faire du pop-corn salé ou sucré et l'emballer dans de petits sacs
- On peut réaliser de petits personnages en pain

- On peut fabriquer des décorations en pâte à sel

19.9. Jeu de sacs

On tend une corde sur laquelle on accroche des sacs papier préalablement gonflés. On place un enfant sous la corde et il dispose de plusieurs essais pour en claquant des mains ou à l'aide d'un manche à balai exploser un sac de papier. Si les enfants sont plus grands on pourra leur bander les **yeux**. Il n'est pas interdit d'enfermer dans les sacs quelques bonbons et autres friandises, qui rendront l'épreuve plus palpitante



20. FÊTES ET KERMESSES

Toute kermesse, fête d'école ou associative se doit d'avoir des animations ludiques et variées. Des divertissements traditionnels aux jeux d'adresses les plus originaux, Initiatives vous propose tout ce qu'il faut pour faciliter l'organisation de votre kermesse et assurer sa réussite

20.1. Pêche à la ligne

Une animation traditionnelle remise au goût du jour. La pêche à la ligne reste une des attractions majeures de la kermesse. Initiatives vous propose tout le matériel pour animer votre stand de pêche à la ligne. Les lots, les cannes à pêche...

20.2. Autres Animations

Moments forts de la journée, les animations contribuent à l'ambiance festive et vous assurent la participation d'un public enthousiaste.

Initiatives vous proposez des animations clés en mains qui vont faciliter l'organisation de vos fêtes, kermesses et autres manifestations festives.



20.3. Le jeu de basket

Principe du jeu :

Le but du jeu est d'atteindre le filet avec les ballons de basket mis à votre disposition.

Peu encombrant, cette animation est simple à mettre en place et facile à jouer. Pliage et rangement aisés. Complet comprenant un filet avec armature en métal

+ 2 ballons (diamètre 15 cm)

20.4. Course en sacs

Attention ! Prêts ! Partez !

Descriptif :

4 sacs de couleurs numérotés

+1 ligne de départ et d'arrivée

+ 4 crochets de fixation en plastique.



Principe du jeu :

Fous rire garantis grâce à cette course en sacs ! Sautez le plus vite possible pour être le premier à franchir la ligne d'arrivée

20.5. Le Jeu des Balles

Ding ! C'est la clochette qui est l'arbitre !

Faites tinter les clochettes

Principe du jeu :

Il suffit de lancer les balles en mousse dans les 3 trous de dimensions différentes. Le tintement des clochettes est gage de réussite. On peut corser la difficulté du jeu en faisant varier la distance de tir.



Descriptif

Jeu composé d'un socle en bois + la planche de jeu + 3 balles en mousse.

Jeu 100% résistant prévu pour un usage intensif.

Dimensions : H.80 x l. 60 cm

Livré prêt à monter.

20.6. Le parcours à Trous

Mieux vaut ne pas trembler Patience et dextérité sont les atouts majeurs pour réussir ce jeu

Principe du jeu : En manipulant les deux ficelles, on fait avancer la bille en métal. Mais attention, il faut savoir éviter les trous !



Descriptif :

Jeu composé d'un socle en bois + la planche de jeu + 1 ficelle et 2 billes en métal. Jeu 100% résistant prévu pour un usage intensif.

Dimensions : H.80 x l. 60 cm

Livré prêt à monter

20.7. Le Jeu de la Roue

Pariez et tournez la roue de la chance

Adapté aux petits avec des dessins d'animaux accompagnants les nombres



Principe du jeu

on parie un numéro (ou un animal pour les plus petits) et si la roue s'arrête dessus, on a gagné.

Descriptif

Jeu composé d'un socle en bois + la planche de jeu + la roue.

Jeu 100% résistant prévu pour un usage intensif.

Dimensions : H.80 x l. 60 cm

Livré prêt à monter

20.8. Le Jeu des anneaux

Jeu de lancer et jeu d'adresse

Principe du jeu Il s'agit de lancer les 7 anneaux sur les crochets, en respectant les couleurs.

Descriptif

Jeu composé d'un socle en bois + la planche de jeu + 7 anneaux en corde

Jeu 100% résistant prévu pour un usage intensif.

Dimensions : H.80 x l. 60 cm

Livré prêt à monter



20.9. Jouets kermesse par 72

Sac contenant 72 petits lots

Contenu : Pistolets à eau, petits véhicules, sifflets, lance hélices, sujets animaux, puzzles, insectes, appeaux, jeux, bagues à eau, lance balles, jeux d'adresse, et...

21. KERMESSES ET FETES DE FIN D'ANNÉE

21.1. Kermesses - Fêtes d'école

Chaque année au mois de juin, pendant que certains passent des examens, dans les écoles on fait la fête! La kermesse est une fête en plein air, dans la cour de l'école et le préau, avec des jeux, des stands, une buvette. Les recettes de la kermesse vont ensuite permettre à l'école d'acheter l'année d'après un nouvel ordinateur multimédia, un modem, une imprimante, un scanner ou encore offrir des sorties de classe et bien



d'autres choses encore. Elle est souvent organisée par les parents avec l'aide des enseignants qui se retrouvent ensemble pour organiser les stands, animer les jeux, rechercher des lots auprès des commerçants du quartier. Une fois la date fixée, les stands choisis, il ne faut pas oublier d'annoncer la kermesse! Réalisez des affiches, allez les proposer dans le quartier, la ville ou le village pour les coller chez les commerçants et aux endroits appropriés pour avertir le voisinage.

Voici un petit aperçu de stands qu'on peut trouver Habituellement dans une kermesse d'école:



21.2. Le jeu du vise ballon:

Un cerceau attaché entre deux arbres par une corde à linge.

Les maternelles lancent le ballon à environ 2 mètres, les plus de 6 ans à environ 4 mètres de distance. On gagne si le ballon passe à travers le cerceau.

21.3. Le parcours ou jeu du miroir

Tracer une piste au sol à la craie avec des virages et un ou plusieurs petits obstacles.
Le joueur doit faire le parcours en reculant à l'aide d'un miroir sans dépasser de la piste, sans se retourner, ni déplacer un obstacle. 3 sorties et c'est perdu (avec l'effet miroir c'est très dur à faire)
Merci à Manuel et Caroline

21.4. Afin d'éviter que les enfants se promènent

Avec de l'argent (et le perdent régulièrement), tous les stands peuvent fonctionner avec un système de carte. Les parents achètent une carte (nominative). Cette carte comporte 20 cases. Lorsque l'enfant va jouer à un stand le nombre de cases correspondant au tarif du stand est coché (ex: pêche à la ligne 4 cases cochées) Cette carte est aussi valable pour le bar, les pâtisseries, les glaces (uniquement pour les enfants). Pour faciliter la gestion des stands de jeux par les parents, tous les lots sont rassemblés dans un stand. Quand les enfants jouent, ils gagnent des points (tampon) qui sont reportés au dos de la carte. Ils peuvent tout de suite aller chercher leur lot au stand "LOT" ou cumuler les points pour avoir de plus gros lots. Nous innovons cette année avec de nouveaux jeux, je vous tiendrai informé du résultat. A bientôt. @ne.

21.5. Une idée originale

Mettre un peu de riz dans les ballons pour une fête ou une parade entre amis ajoutera de la vie à votre divertissement mais si possible le faire dehors. Johanne

21.6. Tirer plus vite que son ombre "

Matériel : 2 pistolets à eau, 2 bougies ou 2 balles de pin poing.

Déroulement : deux joueurs s'affrontent. Au top de départ de l'animateur du stand les joueurs tirent au pistolet à eau soit sur les bougies, soit sur la balle de ping-pong que l'on aura posée sur une bouteille en plastique.

Le premier qui réussit, soit à éteindre la bougie, soit à faire tomber la balle de ping-pong, a gagné; le 2ème un petit lot de consolation le récompensera. Pour l'avoir essayé durant notre kermesse, l'année dernière, je peux vous dire que cela fonctionne très bien. Cette année j'essaierai avec une balle de ping-pong... (merci à nouthi.maucuit@wanadoo.fr)

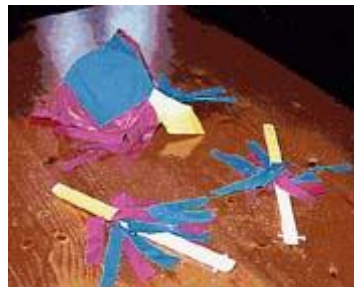
21.7. Chat, chien, chouette, cheval

4 pistes de 6 cases sont dessinées par terre car ce jeu se joue à 4 joueurs. Au fur et à mesure emblème est de leur arrivée les joueurs choisissent leur emblème: chat, chien, chouette ou cheval. Son au choix figuré par une petite pancarte qu'on accroche sur le joueur ou qu'on attache à une ficelle et qu'il enfile comme un collier.

Les 4 joueurs sont sur la ligne de départ. Le meneur de jeu prend le grand jeu de 24 cartes composé de 6 cartes "chien", 6 cartes "chat", 6 cartes "cheval", 6 cartes "chouette". Il mélange le jeu et tire la première carte. Si c'est la carte "chien" c'est le joueur qui a l'emblème "chien" qui avance d'une case. Puis il tire la seconde carte et les joueurs avancent d'une case à chaque fois que leur emblème est tiré. Le premier gagne un lot de vainqueur, les trois autres des lots de consolation

21.8. Le chamboule tout

Sur une table on installe un échafaudage d'une dizaine de boîtes de conserves vides et souvent décorées. De l'autre côté du banc se trouve le joueur qui, à l'aide d'une balle ou d'un sac de graines, doit, en trois lancers, chambouler toute cette organisation. Celui qui s'occupe de ce stand passe son temps à remettre les boîtes en place! ô)... mais c'est derrière le banc que le joueur doit se mettre! Pas devant! ô)



21.9. La planche savonneuse

Sur une planche savonneuse ou un toboggan savonneux, on doit à l'aide d'un bâton remonter le savon jusqu'en haut. Top chrono il faut réaliser cet exploit en 60 seconds maximums!

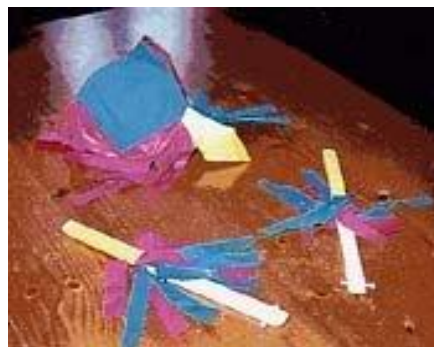
21.10. Le jeu des ciseaux

Sur un fil pendent de jolis petits paquets. Pour les gagner il suffit de venir couper la ficelle qui les retient attachés sur le fil. Pour cela une paire de ciseaux (à bouts ronds bien sûrs!) est mise à leur disposition mais... mais les yeux du joueur sont bandés et en principe on a le droit de ne tenir ni la ficelle ni le petit paquet pendant qu'on coupe; ô)!!

21.11. Une variante du jeu de ciseaux:

Jeu des cadeaux suspendus (ou jeu du perroquet aveugle)

C'est une variante du jeu de ciseaux pour les enfants à partir de 3 ans. Ce dernier à en effet le défaut d'être difficilement jouable par les petits : la ficelle ne se laisse jamais couper toute seule. J'ai donc cherché à remplacer les ciseaux tout en gardant le même principe : des cadeaux suspendus devant être décrochés par un enfant ayant les yeux bandés. La solution était les pinces à linge.



21.12. Diverses courses ou relais:

- **Course en sac** : les deux joueurs sont sur la ligne de départ. Ils enfilent chacun un sac en toile de jute, genre sac à pommes de terre et au top ils sautent jusqu'à l'endroit indiqué et reviennent. Le premier gagne un lot de vainqueur, le second un lot de consolation

- Course à l'œuf :

Les deux joueurs sont sur la ligne de départ. On leur remet une petite cuillère et un œuf et au top ils partent le plus rapidement possible en transportant l'œuf dans la cuillère jusqu'à l'endroit indiqué et reviennent toujours avec l'œuf dans la cuillère. Celui qui fait tomber son œuf est déclaré perdant; il aura un lot de consolation; si personne ne fait tomber son œuf c'est le premier arrivé qui est déclaré vainqueur. On peut remplacer les œufs par des pommes de terre

- Course au citron:

Les deux joueurs sont sur la ligne de départ. On leur remet un citron et un bâton. Ils doivent, à l'aide du bâton, pousser le citron jusqu'à l'endroit indiqué et revenir, toujours en poussant leur

citron, jusqu'au point de départ. Attention les citrons ne doivent pas sortir de la piste qui est dessinée par terre! Celui qui sort son citron de la piste est déclaré perdant; il aura un lot de consolation; si personne ne sort son citron de la piste c'est le premier arrivé qui est déclaré vainqueur

21.13. Le jeu du fil électrique

Un fil de fer tout tordu sur lequel est enfilé un anneau. Il s'agit d'aller jusqu'au bout du fil de fer tout tordu avec l'anneau sans toucher le fil sinon un buer ou une ampoule réagit et le joueur a perdu. (Pour fabriquer ce jeu électrique et apprendre à cette occasion quelques principes de base sur les circuits électriques!)

21.14. Le stand du maquillage

Pour quelques tickets (monnaie "officielle" des kermesses) grâce aux artistes maquille volontaires les petits peuvent choisir le maquillage qu'ils veulent parmi ceux proposés et en quelques minutes ils deviennent lion, papillon, coccinelle et peuvent passer au stand "photo" pour garder un souvenir inoubliable de ce jour de fête. Stand "démaquillage" à prévoir pour certains! Ô)

21.15. Les enveloppes

Le prix des enveloppes est fixé à l'entrée de la kermesse et il suffit de les acheter. À l'intérieur d'une enveloppe on trouve un numéro qui correspond à un lot. Une fois l'enveloppe achetée on regarde le numéro qu'elle contient et on va réclamer son lot. Attention, si certains lots sont très tentants, d'autres... euh... il y a de tout dans les lots! Attention encore: pour éviter certains problèmes prévoir des papiers de deux couleurs; par exemple blanc pour mettre dans l'enveloppe, jaune pour mettre sur les lots car certains petits malins récupèrent les papiers accrochés aux lots pour venir réclamer des lots qui n'existent pas...

21.16. Un jeu "fil rouge" - Les beaux bébés

Une idée de "fil rouge" qui a fait fureur l'an dernier: le stand "Les beaux bébés"

Chaque enseignant, ATSEM, aide éducateur et moi-même fournissons une photo de lui (entre 1 jour et 1 mois).

Les photos sont regroupées dans un album et les parents parient (10 F en euros, à vous de calculer) il faut retrouver qui étaient qui. Les enfants rient beaucoup en essayant de retrouver leur maître ou maîtresse. La personne qui a la plus de bonne réponse gagne un chouette lot! @une

21.17. La tombola

Durant la semaine précédente la kermesse on vend des tickets de tombola à ses parents, amis, voisins, et le jour de la kermesse c'est le grand tirage. Le gros lot est souvent un vélo tout terrain, pas chez vous?

21.18. Un jeu de kermesse dont vous vous souvenez? Que vous aimez particulièrement? Écrivez-nous pour nous l'expliquer nous pourrions l'ajouter à la liste!

21.19. Le dernier stand par lequel tout le monde passe... la buvette buffet!

En général les parents d'élèves, mais aussi les enseignants, apportent gâteaux, quiches, pizzas, et toutes autres spécialités culinaires dont ils ont le secret pour alimenter ce buffet. Les enfants aussi mettent parfois la main à la pâte! Dans certaines kermesses des parents ou enseignants trouvent même le moyen de proposer barbe à papa, pop corn, barbecue, crêpes, frites pour satisfaire toutes les gourmandises! Et enfin les fêtes d'école se terminent parfois par un grand lâcher de ballons, ce qui plaît autant aux tout-petits qu'aux grands. S'il faut bien attendre le signal avant de lâcher son ballon il ne faut pas non plus trop s'y attacher et, les yeux levés, rêver des destinations lointaines qui les attendent!

De l'école du Forester

22. Des idées pour la kermesse

22.1. Nouvelles idées pour la kermesse.



Chaque année, on cherche de nouvelles idées pour la kermesse. En voici quelques-unes pour la kermesse. Le principe : les enfants achètent des tickets de participation (couleur rose) qui leur permettent de jouer aux différents stands. L'épreuve réussie, ils reçoivent un ticket jaune qu'ils vont échanger contre le lot de leur choix.

Les tickets sont de simples bouts de bristol portant le tampon de l'Association de Parents d'Elèves. Les lots sont achetés à un fournisseur spécialisé dans les cadeaux pour kermesse. Il y avait aussi **une tombola**, toute simple : pendant tout le mois de juin, on affiche des grands cartons comportant des cases numérotées de 001 à 210 à l'école, à la boulangerie, à l'épicerie. On inscrit son nom en échange d'un euro sur la case de son choix. Le jour du tirage, on tire au sort les numéros

Gagnants.

Le stand des lots à Rustre...

22.2. Le clown asperseur : il faut promener un anneau métallique tout le long d'un fil de fer sans toucher celui-ci, sinon le clown se met à hurler et à projeter de l'eau : bricolage ingénieux d'un parent d'élève à l'aide d'un klaxon de voiture et d'un lave-glace alimentés par une batterie 12 volts.

Maquillage gratuit

22.3. La Pêche aux canards : les canards ont des numéros sous le ventre, les points totalisés rapportent un ou plusieurs lots

Le jeu de chamboule-tout. On y a pensé trop tard : un drap accroché au mur et à la table, formant poche, permettrait de récupérer les balles sans se baisser (c'est éreintant !)

22.4. Le dessin aveugle : on tire une carte représentant un dessin simplifié qu'il faut reproduire sur le tableau Velléda yeux bandés. Il vaudrait mieux utiliser un loup aux ouvertures bouchées à la place du bandeau pour masquer les yeux. La bougie est protégée du vent dans une caisse en plastique. La première fois, nous avons



utilisé une boîte en carton : elle a ramolli à force d'être mouillée. Nous avons essayé des pistolets à eau : ils sont vite tombés en panne. Le vaporisateur s'est révélé très fiable.

22.5. La boîte mystère : on doit chercher à l'aveuglette une peluche dans une boîte qui contient des objets divers, avec différentes textures (mous, piquants, durs, ...

22.6. Crever un ballon qui peut contenir de l'eau, des confettis, du riz, de la semoule

La semoule... pour obtenir le lot.



Au début, il fallait le faire yeux bandés. Mais mieux vaut avoir une simple casquette à longue visière : on peut voir la douche de confettis (on ne la sent pas yeux bandés, et c'est frustrant).



22.7. Un ballon de baudruche recouvert de mousse. On utilise des rasoirs jetables dont on a cassé la protection en plastique. Les ballons doivent être gonflés au maximum



22.8. Accrocher la queue de l'âne yeux bandés



22.9. La Pêche aux sachets-cadeaux



22.10. Tir façon pétanque

22.11. Le nez du clown à replacer

22.12. Pêche à la bouteille avec des anneaux de rideaux



22.13. Quilles en plastique pour les petits



22.14. Course en sac palet



22.15. Jeu du plat

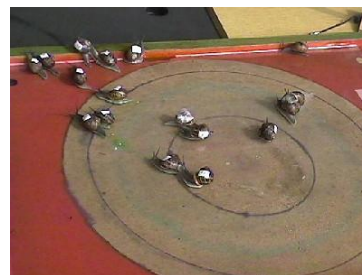


22.16. Golf

22.17. Les tiercés :

Une "mine d'or" (ce qui fait aussi partie de nos objectifs, non ?) très facile à mettre en place.

Pascal Lefebvre donne toutes les infos :



Pour les pigeons, par exemple, il suffit de connaître un colombophile qui peut exposer 18 pigeons pendant la kermesse ; en fin de kermesse il téléphone depuis son pigeonnier pour annoncer qu'il est prêt à les réceptionner ; on les lâche, il téléphone pour donner les numéros de bague des 3 premiers qui indiquent à quels numéros cela correspond dans la course (chaque année, je fais ça en direct au téléphone et au micro, cela crée une superbe animation)...



22.18. La grenouille, jeu traditionnel Picard (formule initiale inventée par les Grecs avec des amphores, modifiée par les Romains, transformée par les Vikings qui l'ont implantée en Normandie sous forme de jeu du tonneau, connue à la cour de Louis XIV et... débarquée en juin 44 par les Américains sous sa forme actuelle, précise Pascal



Le tiercé de pigeons voyageurs

Une année, nous avons fait un stand avec des photos des enseignants quand ils étaient bébés ou écoliers. Le but, évidemment, était de retrouver qui se cachait derrière ces petites bouilles rondes... Succès garanti ! Après la kermesse, on peut même laisser le panneau avec les photos et les noms sous le préau, histoire d'animer les récré de fin d'année... La préparation est facile, gratuite et très sympa (avant les enfants, ce sont les enseignants qui rigolent !).

Si On rend le stand payant, il faut prévoir une fiche avec les numéros des photos et le nom des enseignants que les enfants doivent compléter puis organiser, en fin de kermesse un tirage au sort parmi les bonnes réponses. Les 3 premiers gagnent un lot par exemple, ou tous les gagnants selon le taux de réussite... Seul inconvénient : ce jeu ne peut s'utiliser qu'une fois, sauf s'il y a beaucoup de départs dans l'équipe pédagogique... Dans mon école, nous l'avons fait il y a 7 ou 8 ans je crois et je pense que nous ne sommes plus que 3 " survivantes ", je pense donc qu'on pourra le faire cette année

23. Kermesse Projet environnement

23.1. LES JEUX TRADITIONNELS EN BOIS

Prestation de l'équipe d'animation

Après un superbe spectacle de fin d'année, les élèves ainsi, que leurs parents ont pu s'initier aux jeux traditionnels pour lesquels ils ont montré un vif intérêt. L'équipe d'animation photo à droite) a eu fort à faire pour faire face aux sollicitations des tous. Une excellente soirée pour tous....!

Facile, le jeu des anneaux
à l'aérobic et le tour est joué



La meule, les papas aiment bien



Savoir doser à



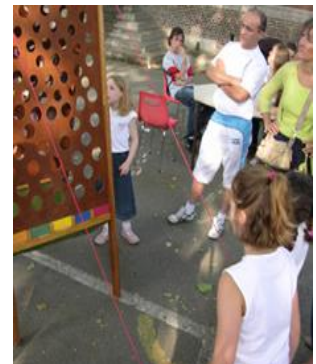
Le passe doigt, pas facile
à cabotins, super....



Faire preuve de patience à la planche à trous



La pêche



Le remonte balle pour les adroits
à fond

Le clic-clac, très curieux et original

L'aérobic

23.2. "Ma santé j'y tiens"

Prévenir les enfants contre les dangers du tabac, de la drogue, de l'alcoolisme, de la violence, de l'obésité, du sida, des hépatites et autres maladies. Préventions et informations ont été largement diffusées auprès de toute la jeunesse qui s'est pris au jeu de ce forum santé à travers des jeux et autres questionnaires. L'appui des établissements scolaires a été déterminant pour obtenir ce beau résultat.



23.3. La Bosse à Trous

Le jeu de la bosse à trous a été créé par le centre d'Aide par le Travail pour satisfaire les clients de l'estaminet qui adorent ce genre de jeu.

En effet il ne s'agit pas d'un jeu traditionnel mais le principe, la fabrication et le résultat font penser à d'autres jeux traditionnels et confèrent à ce dernier un intérêt tout particulier.



Le nom du jeu vient du fait que le fond du jeu au centre est relevé de quelques centimètres pour faire un dos d'âne qui fait tout l'intérêt du jeu. Le principe est le même que le billard jalonais où il faut mettre ses billes dans les trous, mais là, il y a 2 joueurs qui se font face et qui essaient d'être

Le premier à faire atteindre aux billes les trous de la bonne couleur. Si le joueur joue trop fort il voit sa bille partir chez le voisin et lui donne une chance supplémentaire. Le jeu s'arrête quand un joueur a rempli ou s'est fait remplir ses 5 trous de la même couleur blanche ou rouge.



2.3.4. Jeu des Anneaux

Il s'agit de faire un maximum de points en lançant des anneaux sur des quilles numérotées.



En fait il ne s'agit pas de quilles véritables. Ce sont des bobinoirs de fils industriels qui ont été utilisés pour satisfaire les besoins de ce jeu. Il n'est pas rare de trouver des jeux traditionnels qui étaient fabriqués avec du matériel de récupération industriels.



24. Les différents types de pêches pour les kermesses

24.1. La pêche aux poissons ou aux canards

Il vous faut choisir un bassin rempli d'eau dans lequel vous disposerez des poissons en plastique. Si vous n'en trouvez pas, vous pouvez les fabriquer avec les enfants (polystyrène, balsa, bois ou toute autre matière flottante). Si vous trouvez des canards au lieu des poissons ça marche aussi ! Il vous faudra juste accrocher un anneau en fil de fer sur leur dos afin que les enfants puissent les attraper avec des cannes à pêche. Je vous conseille de fabriquer plusieurs cannes à pêche et de prévoir un ou deux poissons adaptés aux plus petits en agrandissant l'anneau sur le poisson et le crochet sur la canne à pêche. Vous pouvez aussi diminuer la longueur du fil de la canne à pêche pour faciliter la prise.

Comment on joue ?

Il faut attraper un poisson avec sa canne à pêche. Une petite récompense est prévue pour chaque prise. On peut jouer également en jeu collectif en mettant en concurrence plusieurs enfants : le premier qui l'attrape a gagné.

24.2. La pêche à la bouteille

Même principe avec un anneau au bout de chaque canne à pêche. On dispose des bouteilles sur une planche. Au top départ les enfants doivent prendre leur canne à pêche et enfiler l'anneau autour du goulot. Le plus rapide a gagné. Plus l'anneau est grand plus c'est facile

24.3. La pêche aux bâtons.

Pour confectionner les bâtons on choisit un tasseau de section carré d'au moins 6 ou 7 cm on le tronçonne en petite quilles de 16 cm de longueur. On vise un crochet au sommet de chacun et hop, c'est la même chose avec les cannes à pêche munies d'un anneau.

24.4. La pêche miraculeuse

Celle là c'est ma préférée ! On confectionne des petits paquets cadeaux avec des babioles. On remplit une bassine de sable, ou une piscine et on laisse émerger du sable les petits crochets de fil de fer, et c'est parti. Attention à ne pas trop serrer les cadeaux. On peut aussi à la place des babioles prévoir de cacher des morceaux de carton sur lesquels on aura inscrit des points qui en se cumulant donneront droit à des cadeaux.

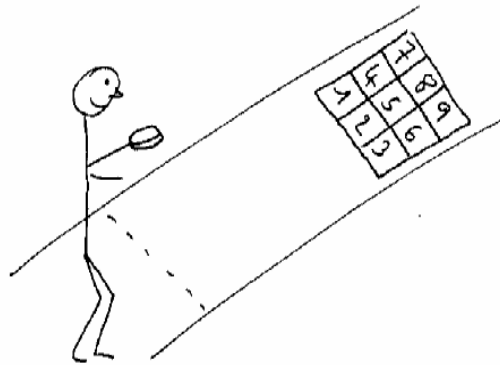
24.5. La pêche aux messages

On enferme des messages dans des petites cannettes fermées par des bouchons de liège. On vise des crochets ou des pitons dans les boutons. On leste les bouteilles avec du sable et on laisse flotter dans une bassine. Attention à bien rouler serré les messages et à les maintenir par des élastiques. Si votre message se déroule dans la bouteille, il vous faudra la casser pour la récupérer. Chaque message est replacé dans la bouteille après lecture. Le message indique ce que l'enfant a gagné ou s'il a perdu bien sur

25. IDEES DE JEUX POUR KERMESSE

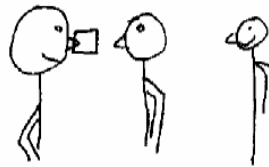
25.1. SUIVRE DES TABLEAUX DE DESSINS

LANCER DE PALETS



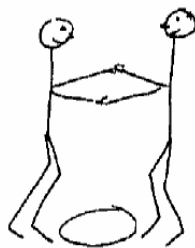
RELAIS DE BOÎTE D'ALLUMETTES

2 équipes

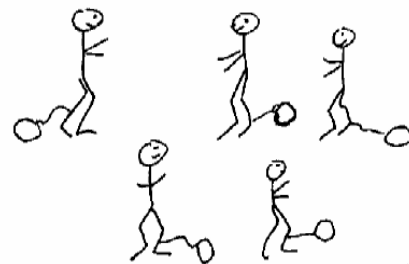


se passer le couvercle d'une boîte d'allumettes de nez à nez mains derrière le dos.

SUMO (variante)

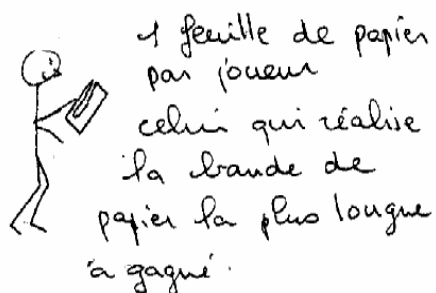


le premier qui entre dans le rond a perdu.

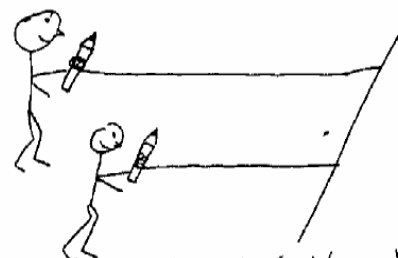


but : éclater le ballon de baudruche de ses concurrents.

celui qui a conservé son ballon a gagné



1 feuille de papier par joueur
celui qui réalise la bande de papier la plus longue a gagné.



le premier qui a terminé d'enrouler son fil autour de son crayon a gagné.

26. Petite liste des jeux de kermesse les plus connus

26.1. La course en sac (choisir des sacs à gravats, à défaut des traditionnels sacs à patates)

26.2. Les échasses (prévoir un parcours et une ligne d'arrivée moins loin pour les plus jeunes)

26.3. Le golf miniature (on frappe une petite balle pour lui faire faire un parcours)

26.4. L'assiette flottante dans laquelle on lance des pièces.

26.5. Le jeu de massacre (balles en chaussettes et boîtes de conserves décorées)

26.6. Tir aux fléchettes

26.7. Courses d'échasses

26.8. Bowling

26.9. Tiercé des lapins

26.10. Lutte à la corde

26.11. Mât de cocagne

26.12. Pêche aux canards

26.13. Bouteille à la mer

26.14. Croquet

26.15. Avaleur de sucre

26.16. Tir aux bougies (les pompiers)

26.17. Pêche miraculeuse

26.18. Anneaux autour des bouteilles

26.19. Pomme-confiture

26.20. Garçon de café

26.21. Têtes à bascule

26.22. La pesée

26.23. Le porteur

26.24. Arrière toute

26.25. Chamboule tout

26.26. La ligne jaune

26.27. Combien de boutons

26.28. Grande loterie

26.29. Jeu d'équilibre

26.30. Jeu du touche moi ça

26.31. Jeu de la planche à savon

26.32. Jeu des boutons

26.33. Jeu combien ça pèse ?

26.34. La ligne jaune

26.35. Jeu des cadeaux suspendus

26.36. La pêche aux bouchons

26.37. Jeu du passe boule

Avaleur de sucre

Les joueurs sont placés en couple. On leur remet une ficelle au centre de laquelle on a attaché un sucre. Au top départent ils doivent rien qu'en mâchouillant la ficelle faire remonter le sucre, (mains dans le dos), jusqu'à leur bouche. Le premier des deux qui récupère le sucre a gagné. Si on fait concourir un enfant plus jeune on peut raccourcir la ficelle. On peut également en préparant plusieurs cordelettes faire concourir deux

Garçon de café

Ce jeu est à ajouter dans la liste des jeux de kermesse, mais il peut être également utilisé comme une épreuve rigolote pour un jeu plus important (du type **jeu de l'oie** ou chasse au trésor ou jeu de piste). L'enfant qui doit subir l'épreuve est munie d'un plateau, sur lequel une série de 6 verres plastiques sont disposés. Le plateau ne possède pas de bord. L'enfant doit prendre le plateau le placer sur sa tête et traverser un circuit où sont postés des représentants de l'équipe adverse munis de balles de Ping poing qui vont tenter de faire tomber les verres. En fonction du nombre de gobelets restant on attribuera des points

Combien ça pèse ?

Petit jeu de kermesse super facile et simple à mettre en œuvre.

On choisi un lot à gagner par exemple un beau jambon comme pour le loto provençal. On envoie un animateur qui tournera dans la kermesse en demandant aux participants combien peut bien

peser ce beau jambon ? On remet à chaque participant un ticket issu d'un carnet à souche, afin de garder trace du poids supposé.

N'oubliez pas de noter le nom de la personne et le poids sur la souche. Vers la fin de la kermesse on pèsera le jambon et on l'offrira à celui qui a deviné le poids le plus proche de la réalité. (En cas d'ex-æquo, prévoir un lot de consolation pour le perdant du tirage au sort qui les départagera.)

La ligne jaune

Petit jeu de kermesse super simple



Il nécessite une petite table, une boîte d'allumette, un morceau de carton.

On fixe le carton sur la table.

On y trace une route sinueuse un peu plus large que la boîte d'allumette.

On place la boîte sur le départ.

Les joueurs doivent pousser la voiture boîte avec le nez jusqu'à l'arrivée en faisant attention de ne pas franchir la ligne jaune qui délimite la route.

Attention : Le joueur doit pouvoir atteindre la "voiture" en tournant autour de la table.

Petit conseil : Vérifier la faisabilité du jeu avec un enfant avant de fixer définitivement la largeur de la route en la repassant en jaune.

Combien de boutons ?

Petit jeu de kermesse ultra simple et facile à mettre en œuvre.

Il s'agit d'une variante du petit jeu "combien ça pèse ?", mais il nécessite un peu plus de matériel. Le but est de faire coudre sur un vêtement un maximum de boutons multicolores, l'animateur devra tout au long de l'après midi se promener dans la kermesse en proposant aux enfants de coudre un bouton sur son vêtement en échange de quoi, ils seront invités à deviner le nombre total de boutons cousus en fin de journée. Une souche numérotée consignera la réponse.

N'oubliez pas de noter le nom et le prénom du participant, sa proposition et de lui remettre son ticket. Sur le podium en fin de journée on comptera le nombre de boutons et on remettra le lot au vainqueur.

Petit jeu d'équilibre pour kermesse

Le manche à balai

On choisit un bâton du type manche à balais.

Le but du jeu est de parvenir à parcourir une douzaine de mètres en positionnant le bâton en équilibre au bout de son doigt. On peut mettre en concurrence deux enfants ou les faire passer à tour de rôle.

Un panier sur la tête

Variante avec un objet à positionner sur la tête, attention c'est plus difficile...

Un plateau chargé

Variante avec un plateau sur lequel sont disposés des verres pleins d'eau dont on mesurera la contenance finale. On peut établir un circuit avec des obstacles. L'enfant pour gagner devra effectuer un parcours en un temps donné.

Des planchettes

Chaque enfant est muni de deux baguettes de bois de 25 cm de long, une dans chaque main. Sur les baguettes est disposé une petite planche de 25 ou 30 cm de long sur laquelle est posé un grand verre plastique plein d'eau. Le premier qui termine le parcours sans rien renverser a gagné.

Jeu du touche moi ça

Dans des assiettes vous préparez divers ingrédients du sucre, des nounours en gélatine, des spaghettis cuits, du gel pour les cheveux, des glaçons, des billes etc. chaque enfant est introduit dans la pièce les yeux bandés et doit deviner se qui se cache dans l'assiette. Les enfants qui ont déjà joué peuvent rester et observer les grimaces de leurs copains. Ils ont bien entendu le droit d'applaudir...

Le jeu de kermesse de la planche à savon

S'agit cette fois d'un jeu d'adresse



Choisir une planche de 20 cm de large et de 150cm de long, un gros savon une baguette et bois.

Incliner la planche de bois (30° environ) en aménageant un support pour la caler.

Mouiller bien le savon et savonner votre planche. Le savon est placé en bas de la planche, le but du jeu est de parvenir à faire remonter le savon jusqu'à l'extrémité haute de la planche et de la faire basculer.

On peut prévoir une marque sur la baguette pour fixer l'emplacement des mains. Plus la marque sera haute plus ce sera facile. Je vous conseille de colorer en rouge l'emplacement des mains des enfants de plus de 10 ans et en vert l'emplacement des mains des enfants de moins de 10 ans. Prévoir une bassine pour tremper le savon et humidifier la planche.

La pêche aux bouchons

Cette proposition fait partie des jeux d'eau

On remplit une baignoire ou une petite piscine de bouchons de liège qui vont flotter. Au signal chaque enfant pêche avec la bouche le plus grand nombre de poissons, mais attention il est interdit de s'aider avec les mains.



Jeu du passe boule

On réalise un décor sur un panneau de bois, qu'on perce de trous. Le but du jeu consiste à envoyer des boules (réalisées à partir de chaussettes) dans les trous. Ce panneau peint pourra également servir de décor pour prendre des photographies. Les enfants passant leur tête dans le trou.

27. Les grands jeux Kermesse Description des activités

27.1. Activité 1 : Jeu de poches

Le responsable de l'activité s'installe près du jeu de poches. Les jeunes qui veulent participer doivent se placer en ligne et payer 1 jeton lorsque c'est leur tour. Trois jeunes peuvent jouer en même temps. Celui qui réussit à avoir le plus haut point avec une seule poche remporte les mises de ses adversaires.

Matériel :

Jeu de poches

3 poches

27.2. Activité 2 : Les verres surpris

Le responsable de l'activité s'installe derrière une table où on retrouve 3 verres à l'envers. Un jeune à la fois peut participer en misant un jeton. En donnant un jeton, il tente de deviner où se trouve la balle qui se promène sous les verres. Si le jeune devine correctement, il reprend sa mise plus un jeton supplémentaire.

Matériel :

3 verres de styromousse

1 balle

une réserve de jetons

27.3. Activité 3 : Chamboule-tout!

Le responsable de l'activité s'installe derrière une table où on retrouve 10 canettes empilées en forme de pyramide. Un jeune à la fois peut participer en donnant un jeton pour jouer. Il doit tenter de faire tomber toutes les canettes en lançant une petite balle sur la pyramide. Il a droit à deux chances, donc 2 balles, pour faire tomber les canettes. S'il réussit, le jeune reprend son jeton plus un jeton supplémentaire.

Matériel :

10 canettes

1 petite balle

banque de jetons

27.4. Activité 4 : Touche le fond

Le responsable de l'activité s'installe derrière une table où on retrouve une chaudière remplie d'eau. Le but du jeu est de laisser tomber un sou et d'atteindre un couvercle situé dans le fond de la chaudière. Un jeune à la fois peut jouer. Il doit miser un jeton pour tenter sa chance. S'il réussit, il reprend son jeton plus un jeton supplémentaire, sinon il perd son jeton.

Matériel :

1 chaudière
1 sou
1 petit bouchon (pot de pilules)
petite banque de jetons

27.5. Activité 5 : Le pendule

Le responsable de l'activité est installé dans un local déjà préparé pour l'activité. Une corde avec une balle attachée après est installée au plafond. En donnant un jeton, le jeune doit tenter de faire tomber le plus de quille possible en laissant tomber la balle. Deux joueurs à la fois peuvent participer. Celui qui en fait tomber le plus avec un lancé de la balle reprend son jeton, ainsi que celui de son adversaire.

Matériel :

1 balle attachée à une corde
10 quilles
une ligne de départ (à ne pas dépasser)

27.6. Activité 6 : Saut en longueur

Le responsable de l'activité est installé derrière une table où on retrouve plusieurs lignes de papier-cache pour indiquer les limites à franchir. Deux personnes peuvent jouer en même temps. Celle qui réussit à se rendre le plus loin possible en propulsant un jeton rouge avec un autre jeton est le gagnant. Il reprend alors le jeton qu'il a misé, ainsi que celui de son adversaire. Si le jeton est envoyé par terre, c'est un échec automatiquement.

Matériel :

4 jetons rouges (plus quelques-uns au cas où !) Limites

27.7. Activité 7 : Les fléchettes

Le responsable de l'activité est installé dans un local prévu pour l'activité. En donnant un jeton, le jeune a le droit de tenter sa chance en lançant un crayon dans une cible située par terre. Deux jeunes à la fois peuvent jouer. Celui-ci qui est le plus près du centre reprend son jeton, ainsi que celui de son adversaire.

Matériel :

2 stylos
1 cible
1 ligne de départ

27.8. Olympiades surprises

Il est intéressant de remettre à la fin de ces activités des médailles aux équipes qui ont le mieux performé. Tentez d'arranger les résultats pour que chacun ait au moins une médaille. Il est aussi

possible de donner des médailles pour la participation afin que chacun est un souvenir de cette journée d'olympiades.

27.9. Activité : Ballon mélasse (gazon)

Plusieurs équipes se placent en ligne une à côté de l'autre. Une ligne de départ est tracée, ainsi qu'une ligne d'arrivée. Au signal, la dernière personne de la rangée prend un ballon et le passe à la personne devant elle et ainsi de suite. Le dernier lorsqu'il a donné le ballon doit aller se placer au bout de la ligne de façon à continuer la chaîne jusqu'à la ligne d'arrivée. La première équipe à franchir la ligne d'arrivée gagne. Le temps peut être compté pour pouvoir décerner les trois premières places.

Matériel

- * au moins 2 ballons par équipes (au cas où il arriverait des accidents)
- * mélasses
- * chaudières

27.10. Activité : Bonbons dans la farine (n'importe où)

Tout le monde est placé en cercle autour de deux plats remplis de farine. Deux personnes à la fois seront choisies pour aller chercher une gomme dans les plats. Le temps sera calculé et les personnes qui feront le plus de points feront gagner leur équipe.

Matériel

- * grands plats
- * farine
- * gommes en boule

27.11. Activité : Guimauves mouillées (n'importe où)

Les équipes sont placées derrière une ligne de départ. À l'autre bout de la salle, une chaudière pour chaque équipe est installée avec 10 guimauves dans l'eau. Lorsque le signal est donné, la première personne de l'équipe part et tente en 10 secondes de manger le plus de guimauves possibles. Le total des guimauves mangées pour chaque équipe est calculé. Celle qui en a le plus gagne. Il est important de changer les guimauves à chaque fois et d'enlever celle qui n'ont pas été mangées.

Matériel

- * chaudières
- * petites guimauves

27.12. Activité : Lancé de l'œuf (cour)

Les jeunes se regroupent deux par deux et se placent face à face. Toutes les équipes de deux formeront alors deux lignes face à face. Chaque équipe a un œuf dans sa main. Au signal de l'animateur, un jeune lance l'œuf à son coéquipier. Si celui-ci l'attrape, l'équipe reste dans le jeu. Si toutefois il l'échappe, l'équipe est éliminée. Les équipes restantes attendent le signal de l'animateur pour reculer d'un pas et lancer de nouveau l'œuf. Lorsque c'est réussi on recule encore d'un pas jusqu'à ce qu'une équipe gagnante reste. Prendre en note les trois équipes qui sont restées en dernier.

Matériel

* œufs (1 pour 2 personnes)

27.13. Activité : La traverse à la renverse (gazon)

Des sacs de poubelles, sur lesquels de la mélasse est étendue, sont fixés sur des matelas de sol. Les jeunes doivent traverser un certains parcours avec ces matelas comme obstacles.

Ils doivent les marcher dessus le plus rapidement possible et terminer la course en un temps record. La personne ayant le meilleur temps donne un point à son équipe.

Matériel

* sacs de poubelles

* matelas de sol

* différents obstacles (chaises, poutres...)

* mélasse ou autre substance gluante et collante!

27.14. Activité : Le jus qui fuit (cour)

Des chaudières d'eau colorée sont installées à une extrémité du parcours et un bac jaugé est à l'autre bout. Les membres de l'équipe doivent, à tour de rôle, remplir un verre troué de l'eau colorée (jus) et tenter de remplir le bac jusqu'à une certaine ligne. La première équipe qui réussie a un point. Les équipes passent deux par deux et le temps peut être calculé.

Matériel

* chaudières

* plats ou autres chaudières marquées

* verres troués

* eau colorée

27.15. Activité : La momie mouillée (cour)

Chaque équipe se voit remettre un rouleau de papier hygiénique. Un membre de l'équipe est choisi par l'animateur pour être la momie. Les autres membres emballent la momie du mieux qu'ils le peuvent. Lorsque l'animateur juge que les momies sont satisfaisantes, donne le signal aux momies de partir à courir jusqu'au cône. Lorsque le cône est atteint, elles doivent revenir vers la ligne de départ. Pendant la course, le moniteur doit arroser les momies de façon que le papier colle après les jeunes. La première momie à revenir à la ligne de départ gagne.

Matériel

- * rouleaux de papier hygiénique
- * cônes
- * fusils à l'eau ou boyau d'arrosage

27.16. Activité : Ballonnes surprises (gazon)

Tendre une corde entre deux arbres assez haute pour que les enfants doivent sauter pour les atteindre. Préparer plusieurs Ballonnes avec des différentes substances à l'intérieur. Les enfants sont placés en ligne derrière la ligne de départ. Lorsque le signal est donné, le premier part à courir et doit tenter de crever un ballon pour trouver un objet, qui aura été caché dans un seul ballon au préalable (une clef par exemple). Lorsqu'un ballon est crevé et qu'il n'y a rien à l'intérieur, c'est au deuxième de l'équipe de tenter sa chance. L'équipe qui réussit à trouver l'objet est l'équipe gagnante. Ne pas oublier de préparer plusieurs ballons si plusieurs groupes participent à l'activité.

Matériel

- * grande corde
- * Ballonnes
- * objet à trouver (clef, sou,...)
- * objet pour crever les ballons (crayons, clous,...) *faire attention aux objets piquants !!!*

27.17. Activité : La mare aux trouvailles (cour)

Dans un grand contenant plein de trouvailles (!!!), une équipe à la fois doit aller chercher ce que le moniteur demande (4 ou 5 objets). Une liste de ce qui se trouve dans le contenant sera remise au responsable de cette activité. Les trois équipes à trouver le plus rapidement possible les objets demandés sont gagnantes.

Matériel

- * grand contenant (poubelle, chaudière...)
- * plein d'objets

27.18. Activité : Les dégueulasseries (n'importe où)

Plusieurs bols sont préparés avec des substances étranges. Tous les membres d'une même équipe ont les yeux bandés. Chacun leur tour, ils mettent leurs mains dans chacun des bols où des objets auront été déposés. À la fin du parcours, l'équipe se regroupe et tente d'inscrire sur une feuille de papier se qu'elle a touché dans les bols. Si plusieurs équipes font la course, faire passer une après l'autre pendant que les premières équipes écrivent leurs résultats. Les équipes qui auront le plus de bonnes réponses seront les équipes gagnantes.

Matériel

- * 5 ou 6 bols
- * différentes substances (biscuits soda dans l'eau, jello, crème fouettée,...)
- * papiers, crayons
- * bandeaux

28. Le festival du jeu vidéo

Culture

28.1. Le festival du jeu vidéo gagne de l'ampleur

Pour les adhérents de ce club, cette manifestation grand public a permis, à travers le jeu, de valoriser l'ensemble de la filière numérique et d'attirer un public captif autour des nouvelles technologies.



Ce fut aussi l'occasion de donner une belle image aux compétitions de jeux et à leurs communautés, trop souvent caricaturées, en y associant l'esprit sportif et ses valeurs.

28.2. L'événement de tous les jeux vidéo

Le jeu vidéo aura désormais sa grande fête annuelle : le premier Festival du Jeu Vidéo. Tous ceux qui font le jeu vidéo - éditeurs, constructeurs, studios, écoles de formation et associations - se retrouveront lors de ce grand rendez-vous national.

POURQUOI UN FESTIVAL DU JEU VIDÉO ?

Dans un pays où le jeu vidéo est désormais un loisir de masse, le Festival du Jeu Vidéo répond à une véritable attente.

L'ÉVÉNEMENT DE RÉFÉRENCE

Lieu de découverte et de présentation des nouveautés jeu vidéo, le Festival s'articulera autour de trois axes :

- 1-Divertir un public large composé d'amateurs et d'initiés avec plus d'animation et de spectacle.
- 2-Promouvoir les nouvelles consoles, les jeux sur PC et mobile

29. La Caravane des Quartiers

29.1. Le projet

La Caravane des Quartiers est avant tout une incitation au rassemblement et à la convivialité"

29.2. Culture et quartier

A l'heure où l'on dit vouloir repenser la politique de la ville, préparer des nouvelles mesures à prendre dans les quartiers dits difficiles, réfléchir aux nouvelles politiques contre les exclusions, les actions sociales se multiplient.

29.3. La Caravane des Quartiers

La Caravane ne peut se préparer qu'en partenariat avec les villes, les associations, les jeunes et les habitants du quartier qui s'engagent dans la création et la vie de l'activité. Elle est le produit de solidarités et en génère elle-même de nouvelles. Cette année, les Maisons de Jeunes et environs créeront un espace « jeunesse » et y montreront que les jeunes ont aussi beaucoup de savoir-faire, de projets, d'actions, d'énergie,...



30. Les arts du cirque

30.1. Objectifs

L'objectif principal du projet est d'utiliser le langage universel des arts du cirque en tant que métaphore de la construction de l'Europe interculturelle d'aujourd'hui et de demain :

Durant cet échange les jeunes participants auront l'occasion de présenter l'identité culturelle des jeunes de leur pays, de dialoguer sur leurs aspirations et sur leurs visions

Au service du dialogue interculturel

Type d'actions: **Autre | Spectacle, festival**

Public: **jeunes (13-20 ans)**

30.2. Ce projet propose une démarche transversale

Associant la dimension interculturelle des pratiques artistiques en direction des jeunes de 13 à 20 ans (arts du cirque, théâtre et écriture) et le domaine de l'éducation des jeunes, avec un effort soutenu pour inclure les jeunes ayant moins d'opportunités.

Les actions pédagogiques sont réparties en plusieurs catégories : Des ateliers artistiques dont l'objectif est le partage des connaissances et la mise en commun du patrimoine artistique et culturel propre à chaque pays ; L'expression artistique peut devenir un outil privilégié pour le dialogue entre les jeunes ? Le travail préparatoire accompli avant le début de l'échange servira de point de départ pour cette démarche créative et artistique.

30.3. Arts de la rue et arts du cirque

Les arts du cirque occupent une place particulière dans le paysage de l'éducation artistique à l'école. Entre la performance physique et la démarche de création, la variété des disciplines et des esthétiques Si le cirque connaît aujourd'hui un engouement majeur, à travers son public familial traditionnel, mais aussi dans l'émergence de nouveaux spectateurs d'une mouvance plus culturelle, il peut être utile de rappeler quelques repères historiques.

31. Le Carnaval des Jeux

31.1. Objectifs

Le carnaval est donc une période de joie et de liberté où les règles de vie normales sont suspendues et où chacun fait un peu comme il lui plaît. C'est un monde à l'envers en quelque sorte : on se déguise, on mange tout ce qu'on veut, on sort chanter dans les rues. Certaines villes ont des carnivals spectaculaires.

31.2. Le Carnaval n'ayant ni frontière, ni limite, il passe sans transition des petits aux plus grands...

En effet, il fait évoluer l'enfant en développant son sens de l'écoute et du partage, il le sociabilise car l'on joue à plusieurs et l'on respecte les règles du jeu et les autres, il fait travailler l'imaginaire et permet à chacun de s'identifier à des personnages.

Toutes ces caractéristiques se retrouvent dans le carnaval : on se plie à des règles, on se prépare pour une date précise, on rêve des personnages que l'on imagine. Tel le jeu, le carnaval est synonyme de partage, de rire et de convivialité.



31.3. Programme du Carnaval

La semaine

Animations organisées par les commerçants du quartier de.

Animations musicales dans le centre-ville avec les différents groupes

Feux d'artifice et animation musicale,

Départ du défilé place

Carnaval de l'âge d'or avec repas et après-midi dansant salle des fêtes

Défilé et animations dans le centre-ville ; spectacle - place
Ouvert à tous

Carnaval des aînés avec animations dans les Foyers

Grand prix du Carnaval Course cycliste organisée quartier
Libération

Concert gratuit organisé par les ambassadrices et la Commission carnaval
place du 8 Mai



Départ du défilé de nuit place du 77e RI - place de la gare.

Fin du défilé avec embrasement

Le défilé de jour

Lors du défilé de jour, chars colorés et groupes costumés déferlent dans la ville.

Chaque année plus réussi, le carnaval de jour attire des dizaines de milliers de spectateurs et de participants. Défilés, animations et charivaris en tous genres...

Les groupes musicaux

L'éclectisme entourant le carnaval est renforcé par la participation chaque année de nombreux groupes musicaux internationaux. Chaque année plus réussi, le carnaval de jour attire des dizaines de milliers de spectateurs et de participants. Défilés, animations et charivaris en tous genres



32. La Rue est vers l'art

32.1. Objectifs

Action

De renforcer le programme en direction des publics ciblés prévention à travers une démarche volontariste en direction des 10-25 ans en risque ou en difficultés. Occuper l'espace public en proposant des activités socialisantes et structurantes. D'enrichir l'offre d'activités par des ateliers sportifs, culturels et artistiques variés. De consolider le travail éducatif et de prévention en direction des publics à risque.

32.2. Le temps tourne à la rue est vers l'art.

Apporter l'art aux portes des maisons...

Faire de la rue un espace scénique et artistique gratuit et ouvert à tous...

C'est chose faite ; grâce à votre participation. Il est aujourd'hui plus que jamais nécessaire de mettre le geste et la parole artistiques au cœur de l'espace public, au plus près des humbles et des anonymes. Ce festival est en réalité plus qu'un festival. Il est une invitation lancée au citoyen. S'exprimer sur les places publiques, ceci est un art que nous autres africains savent manier depuis bien longtemps. Rêver par ce qu'un citoyen actif est un citoyen qui imagine, prend des risques et construit, un utopiste curieux et parfois réaliste. Plus encore, à l'heure des méfaits et bienfaits de la mondialisation

32.3. Le Temps des arts de la rue

Historique et état des lieux

L'essor des arts de la rue auprès du grand public tient en grande partie à la multiplication des festivals, fleurissent pendant la période d'été. Propulsé par l'effet médiatique de certaines grandes manifestations de plein air, l'engouement pour les spectacles de rue a conquis les communes des zones urbaines, comme des zones rurales. Ces événements mobilisent souvent les citoyens par des réseaux de bénévolat ou l'implication des populations dans la fabrication même des spectacles, tissant ainsi des liens précieux entre les artistes et les territoires.

32.4. Dans la rue, faire, ici, maintenant, avec...

32.4.1. Type d'actions: Action de solidarité | Autre | Exposition | Formation | Spectacle, festival

Public: **A chaque action son public (10-25 ans**

C'est dans la rue que tout se joue ! C'est là où tout peut basculer ! Dans la rue, on croise les cultures et on peut créer de nouveaux modes d'échanges dans la diversité humaine. Le public que nous touchons n'a pas forcément une ouverture vers l'autre et vers les cultures avoisinantes. La rue nous permet de regrouper la diversité des habitants.

33. Festival d'art numérique

33.1. Les arts numériques

Les technologies numériques telles qu'internet, les mobiles et les réseaux sans fil créent de nouvelles interactions sociales dans l'environnement urbain et transforment nos modes de vie. Ces évolutions altèrent notre perception de l'espace et du temps et modifient la relation aux autres. Bien plus qu'une révolution technologique, c'est une aventure humaine dont les créateurs, les industriels et les acteurs de la cité se sont emparés.

33.2. Le Festival des Animations Numériques de la ville

Pour LA PREMIERE FOIS en AFRIQUE !

33.2.1. OBJECTIFS

- Faire découvrir les différents domaines d'application de la 3D et des effets spéciaux: l'industrie, le design, le cinéma, la publicité, le jeu vidéo, l'architecture, la médecine, etc.
- Dévoiler les secrets des dernières réalisations de l'imagerie numérique
- Présenter les nouveautés (Hard, Soft et techniques) du domaine de l'imagerie 3D et des effets spéciaux
- Promouvoir les compétences dans le domaine de l'image de synthèse et des effets visuels
- Découvrir les nouveaux métiers de l'imagerie 3D et des effets spéciaux
- Montrer les spécificités du milieu de la production 3D et des effets visuels
- Exploiter les techniques 3D pour la promotion du patrimoine culturel tunisien.

Le centre culturel deviendra l'espace de rencontre des créateurs numériques, professionnels et amateurs, ainsi que du grand public, tous attirés par les animations 3D et les effets spéciaux. Des séminaires, des tables rondes, des ateliers et des projections des meilleures réalisations 3D et effets spéciaux se succéderont durant les deux jours du festival.

Fan sera la vitrine des compétences du domaine de l'imagerie numérique. Il permettra aux entreprises économiques, notamment les agences de communication, de capter les jeunes talents conformément à leurs besoins spécifiques.

TABLE RONDE

Au tour de cette dernière, experts et professionnels se réuniront pour discuter des impératifs techniques et des nouveautés de l'industrie de l'image. Elle sera aussi une occasion pour l'échange et le partage d'expérience.

34. SORTIE ANNUELLE, EDUCATIVE OU DE FIN D'ANNEE

34.1. Des sorties thématiques originales et de qualité

- >> **Participer** activement au développement de projets éducatifs et de jeunesse sur votre territoire
- >> **Soutenir** des projets veillant à l'épanouissement de l'enfant à travers l'organisation de sorties favorisant le jeu et la découverte
- >> **Soutenir** les établissements scolaires et les structures d'animation dans l'organisation de sorties ponctuelles, riches en termes pédagogiques, en ville comme à la campagne

34.2. Sorties pédagogiques

Elles permettent aux enfants de faire l'expérience du milieu vivant.

A partir d'observations et d'expériences ils prennent conscience des grandes fonctions de la vie animale et végétale et de l'évolution du paysage. Les sorties pédagogiques sont à l'origine, ou la suite, d'enrichissement des connaissances. Toutes les occasions sont bonnes pour apprendre ! L'important est que l'enfant soit intéressé. Ce que l'on en fait dépend de la partie prise ou de la méthode d'apprentissage choisie. Soit l'enfant intègre selon son plaisir uniquement.

Le résultat de ce genre d'enrichissement est, on peut parfois le constater.

Sorties scolaires

Responsabilité

Protection de l'enfance

Vers plus de sérénité.

L'école, c'est l'initiative pédagogique, les classes découvertes, l'expérimentation, la prise de risques mesurés... et c'est tout cela qui en fait la richesse. Sorties scolaires, protection de l'enfance, risque incendie, risques majeurs... L'objectif de ce guide mis à jour est de mettre à la disposition de chaque enseignant les informations essentielles et utiles dans l'exercice quotidien du métier. Il présente les principales dispositions contenues dans les textes officiels accompagnées des commentaires du Snipper.

Il aborde également les principaux aspects de la responsabilité des enseignants. Indissociables de la vie professionnelle des enseignants des écoles, ces domaines constituent un champ de préoccupation et d'intervention permanent du Snipper. En essayant de répondre aux questions que nous nous posons chaque jour dans les écoles, nous voulons apporter à notre métier le plus de sérénité possible.

34.3. LES SORTIES SCOLAIRES

«L'école est le lieu d'acquisition des savoirs ouvert sur le monde qui l'entoure. C'est pourquoi les enseignant(e)s organisent des activités à l'extérieur de l'école» acquisition ou perfectionnement de méthodes de travail... communication orale.» depuis plusieurs générations. Simple à mettre en œuvre

Finalités et intérêt

«Les sorties scolaires contribuent à donner du sens aux apprentissages en favorisant le contact direct avec l'environnement naturel ou culturel... elles illustrent l'intérêt et les diverses manières d'apprendre ... sur les plans social, moteur, sensible, cognitif... le besoin de comprendre et de communiquer s'en trouve activé». «Elles tendent à compenser certaines inégalités sociales et culturelles...»

Objectifs

«Les activités pratiquées à l'occasion d'une sortie scolaire viennent nécessairement en appui des programmes» ... «Dans un projet... la sortie peut constituer une étape initiale... ; un temps fort

dans un domaine d'activités ; l'aboutissement d'une série d'activités et d'apprentissages... ».
«L'accent sera mis sur les aspects transversaux des apprentissages ... autonomie,

34.4. Les sorties de proximité

Une sortie est dite de proximité, lorsqu'elle ne dure pas plus d'une demi-journée de classe et qu'elle est gratuite. (Gymnase, salle de sport, bibliothèque, piscine, stade...)

À l'école élémentaire, l'enseignant peut l'effectuer seul. À l'école maternelle, il doit au moins être accompagné d'un adulte. Il peut s'agir de sorties régulières ou occasionnelles.

Délais : Il n'y a aucune condition de délai pour déposer la demande d'autorisation de sortie (l'annexe 1bis du BO).

Déplacements : À pied ou en car mais uniquement s'il a été spécialement affrété pour la sortie.

34.5. Transports

Afin d'éviter une perte de temps et une fatigue excessive pour les élèves, il est souhaitable que la durée du déplacement, aller retour ne soit pas supérieure au temps réel de l'activité. L'enseignant, organisateur de sortie, veille à respecter l'heure de retour indiquée aux familles.»

«Pendant le transport, l'(les) accompagnateur(s) se tien- (n'en) t à proximité d'une issue de secours.

Une liste des élèves aura été préalablement établie et les numéros de téléphone des personnes à contacter, soigneusement indiqués en face de chaque nom. À l'aide de cette liste, les enfants seront comptés un à un à chaque montée dans le véhicule.»

Le départ et le retour se font à l'école.

Pour les sorties occasionnelles, avec ou sans nuitée, tous les élèves peuvent, à titre dérogatoire, être cependant invités à rejoindre un autre lieu de rassemblement après accord express des parents. En cas d'impossibilité ou de refus même d'une seule famille, cette dérogation ne peut pas être accordée.

35. Sorties et Voyages scolaires

35.1. Préambule

Les voyages et sorties scolaires participent par nature à la mission des établissements publics locaux d'enseignement (EPL). Les nombreux bénéfices retirés par les élèves de ces expériences éducatives et pédagogiques doivent inciter les établissements à organiser ces activités dès lors qu'elles permettent d'approfondir ou d'illustrer les questions étudiées en classe. Les sorties et voyages scolaires sont des déplacements collectifs d'élèves hors de l'EPL, accompagnés et organisés sous l'autorité du chef d'établissement dans le cadre d'une action éducative ayant lieu en tout ou partie pendant le temps scolaire.

35.2. Projet pédagogique

Sorties ou voyages ?

Les sorties scolaires sont généralement effectuées sur une journée ou une demi-journée, n'incluant aucune nuitée. Elles sont régulières ou occasionnelles, correspondantes aux enseignements réguliers. Elles nécessitent un déplacement hors de l'établissement, dans des lieux offrant des ressources naturelles et culturelles, pouvant être organisées sur plusieurs journées consécutives sans hébergement. Ces sorties sont autorisées par le directeur d'école. Les sorties scolaires avec nuitées regroupent les voyages collectifs d'élèves, classes de découverte, classes d'environnement, classes culturelles ou échanges internationaux. Celles-ci permettent de dispenser les enseignements, conformément aux programmes de l'école, et de mettre en œuvre des activités

dans d'autres lieux et selon d'autres conditions de vie. Ces sorties sont autorisées par l'inspecteur d'académie.

Modalités de transport

L'organisation d'une sortie scolaire induit souvent un déplacement en autocar. Et pour les trajets de longue durée, on privilégiera le transport par train.

Trois cas peuvent se présenter :

- Le transport est assuré par des transports publics réguliers, aucune procédure n'est alors à prévoir
- Le transport est organisé par une collectivité territoriale ou par un centre d'accueil. Dans ce cas, la collectivité ou le centre délivrera une attestation de prise en charge qui sera jointe au dossier de demande d'autorisation ;
- L'organisateur de la sortie, enseignant ou directeur d'école, fait appel à une entreprise de transport inscrite au registre préfectoral des sociétés de transport autorisées à exécuter des services de transports occasionnels.

35.3. Randonnée pédestre

La randonnée pédestre est l'activité familiale la plus simple qui permet d'avoir accès à des sites exceptionnels par leur beauté et le bien-être intérieur que cela peut apporter. Marcher tranquillement dans la nature permet bien souvent d'oublier les soucis du quotidien et de se ressourcer intérieurement.

Visites guidées

Les visites guidées sont dynamiques et interactives car le guide interprète qui vous accompagne prend un réel plaisir à répondre à vos questions. Que ce soit pour approfondir vos connaissances sur la nature, vous initier à l'interprétation ou tout simplement faire une agréable promenade



Visites scolaires

Notre objectif est de renforcer la portée culturelle, pédagogique et récréative de cet espace naturel par une ouverture vers la population scolaire. Nous offrons maintenant aux enseignantes et aux enseignants ainsi qu'aux élèves du primaire des ateliers « nature » adaptés à divers groupes d'âge. Les activités de pleine nature sont l'occasion pour les élèves de découvrir les multiples facettes d'un site naturel protégé. À travers leurs observations de la faune et de la flore, ils découvriront, entres autres, les richesses d'un habitat humide aménagé par l'homme.

35.4. Projet Educatif

Le public, le territoire, les périodes

Introduction

Le service jeunesse organise pour chaque période de vacances un programme d'activités ludiques et éducatives en direction des jeunes âgés de 11 à 18 ans de la commune. Ces animations ont pour rôle de favoriser le développement harmonieux de leurs personnalités, de leur permettre l'accès à l'autonomie en suscitant notamment leur participation à la vie communale par la prise d'initiatives et de responsabilités.

1) L'ensemble des activités du service jeunesse s'appuient sur des valeurs humanistes qui sont : Le respect de l'autre dans toute sa différence, l'entraide et la fraternité. Par ailleurs ces activités ont pour rôle d'aider le jeune à rompre avec des phénomènes d'isolement, ou d'oisiveté. Elles s'inscrivent au titre de la prévention de la délinquance.

2) Les activités proposées s'adressent aux jeunes habitant l'ensemble du territoire communal

3) Les périodes de fonctionnement sont :

- les vacances d'hivers
- les vacances d'automne
- Les vacances de printemps
- Les vacances d'été (Juillet et août)

35.5. Nos objectifs éducatifs

Se divertir:

Les activités proposées visent au divertissement du plus grand nombre possible de jeunes.

Cette notion du divertissement, de l'amusement vient en complément du temps consacré à l'école ou à la famille. Afin de correspondre aux attentes du plus grand nombre, les activités devront être diversifiées, non répétitives et en adéquation avec les centres d'intérêt des jeunes.

Découvrir et faire de nouveaux apprentissages:

Les activités proposées doivent permettre aussi d'élargir ses champs de connaissances en complémentarité avec ce qu'il peut apprendre à l'école. Découvrir de nouvelles pratiques sportives, culturelles, sociétales, de nouveaux paysages: autant de nouveaux acquis lui permettant de se construire pour devenir un être de connaissances. Hormis leurs côtés ludiques, les activités proposées ont pour objectif que le jeune puisse s'initier à d'autres pratiques qui lui donneront peut être l'envie de pratiquer cette activité de façon plus approfondie en club ou tout simplement en famille. L'intention est de faire découvrir au jeune de nouvelles sensations, de se découvrir des capacités, d'apprendre à se connaître et à progresser. L'animateur a alors un rôle d'accompagnant à la progression en aidant le jeune à prendre conscience de ses limites et des différentes contraintes liées à la pratique de l'activité.

S'ouvrir sur le monde et prendre des initiatives:

L'équipe d'animation doit posséder suffisamment d'ambition et d'esprit d'innovation pour aider les jeunes à s'affranchir des différentes contraintes qui les empêchent parfois de rêver et de construire des projets d'envergure. Il faut alors aider ces jeunes à vaincre la peur de l'inconnu, l'incertitude, à quitter un quotidien rassurant en leur faisant faire prendre confiance en eux, et en leur prouvant que tout est possible. Apprendre à être mobile, oser se dire que l'on est un citoyen du monde. C'est dans cet état d'esprit que l'équipe d'animation doit permettre aux jeunes de construire leurs projets.

Intégrer les règles de socialisation:

L'équipe d'animation se chargera de définir un cadre pour la pratique des activités. Néanmoins, cela ne doit pas empêcher l'esprit d'initiative, la mise en responsabilité ou l'esprit de créativité du jeune si cela est accepté par l'animateur. On considère alors que le cadre est composé de règles incontournables et d'autres qui peuvent être négociées. La mise en place des activités feront donc l'objet à chaque fois d'une définition en équipe de ce qui est autorisé et de ce qui ne l'est pas.

Le cadre et l'ambiance instaurés par l'équipe doivent permettre au jeune d'intégrer:

- La notion du vivre ensemble et du vivre avec
- de partager des tâches quotidiennes

- de respecter les règles du groupe et de celles qui conditionnent la pratique des activités.
- le sens du partage, de l'amitié et de la solidarité.

Sensibiliser les jeunes aux questions liées à l'environnement

La situation écologique de notre planète nous alerte sur nos comportements quotidiens qui compromettent l'avenir de l'écosystème. Nous autres éducateurs au sens large avons une mission de sensibilisation à l'ensemble de ces problèmes. Cet encadrement des jeunes générations doit être traduit par des actions simples, compréhensibles et à forte plus value éducative.

Activités mises en œuvre

- Elles doivent répondre à une volonté de divertissement, et doivent posséder des intérêts pédagogiques et éducatifs.
 - Elles doivent représenter une source d'intérêt pour le jeune, actuelle, dans l'air du temps: Ce sont les activités fun, de glisse, les sports mécaniques, le laser game etc.
 - Elles doivent susciter chez le jeune l'esprit d'équipe et le développement des jeux de stratégies: sports collectifs, Paint Ball etc.
 - Elles doivent permettre au jeune d'acquérir le sens de l'effort, l'envie de se dépasser, de vouloir atteindre un but: Escalade, randonnée, parc aventures etc.
 - De prendre conscience de son environnement et de le respecter: randonnée pédestre, ski, VTT etc.
 - Elles doivent apprendre au jeune à se maîtriser, d'intégrer les règles de sécurité, de prendre conscience du danger: Karting, Paint Ball, équitation etc.
 - D'approfondir ses connaissances: spectacles, musées etc.
- Par ailleurs le choix des activités se fait aussi en fonction de la qualité des prestataires auquel on fait appel que ce soit sur le plan technique ou pédagogique.

36. Les Portes Ouvertes

36.1. CONTEXTE et OBJECTIFS:

L'idée de départ était de créer un petit réseau entre les différents lieux et structures du quartier en gardant un lien commun entre tous : L'Art et la Culture. Le hasard des rencontres a nourri ce projet et lui a donné vie sous la forme d'un véritable événement culturel. De nombreux acteurs souhaitaient créer un mouvement qui permette de faire vivre cette zone géographique.

36.2. Pourquoi les Portes Ouvertes

Dans un contexte où l'individualisme est grandissant, où les exclusions sont toujours présentes et où les relations sociales sont parfois compliquées à mettre en œuvre, nous voulons provoquer des rencontres, créer des actions et des initiatives citoyennes et solidaires pour permettre à toute personne, toute culture, toute communauté de se découvrir, de partager et de se fédérer. Cette rencontre elle peut se faire par le biais de l'art, nous le croyons, mais également par toutes les actions, initiatives et activités C'est au sein d'un quartier que nous pouvons tisser des relations sociales particulières, de voisinages, d'entraides, de réseautages, et entre habitants, structures associatives, structures culturelles et artistiques, commerces, que ces initiatives prennent corps et que la cohésion peut être la plus forte, l'événement, plus rassembleur.

« **Les Portes Ouvertes** qui nous l'espérons deviendra un véritable espace de discussion et de rassemblement pour tous les différents acteurs du quartier. Le projet des « Portes Ouvertes s'inscrit dans le développement de la citoyenneté, et du partage entre les cultures, par le biais de

l'art, mais pas seulement. L'art est un prétexte qui pousse à la curiosité pour rencontrer, débattre, partager...

Des expositions artistiques proposées dans tous les lieux participants aux concerts gratuits de musiques « des Mondes », aux initiations de danse, de peinture, de couture, etc. Tout est bon pour valoriser tous les apports des uns et des autres au sein d'un beau moment. Il s'agit donc ainsi de lutter pour une société plus juste, digne et pour le respect partagé entre les générations. Une grande fête de l'inter-culturalité, dans ce territoire s'impose donc aujourd'hui. Mettre à profit cette gigantesque richesse durant un évènement fédérateur.

L'objectif est de sensibiliser ;

Les différents publics à la diversité culturelle, à la différence et à l'importance du dialogue afin de mieux se comprendre

36.3. LES PORTES OUVERTES

Le projet fait découvrir les métiers relevant de ce type de formation par le biais de visites guidées dans des entreprises de leur région. Les objectifs du projet sont pour les jeunes de :

- ▶ Les aider à développer leur connaissance d'eux-mêmes ;
- ▶ les informer davantage sur la profession, la scolarité et l'entreprise qu'ils désirent explorer ;
- ▶ susciter un intérêt envers la formation professionnelle et la formation technique auprès des élèves, par la découverte des métiers spécialisés ; augmenter le nombre d'inscriptions en formation professionnelle et en formation technique ;
- ▶ éliminer les préjugés envers les métiers spécialisés

Ces visites permettent aux entreprises de :

- ▶ Travailler à long terme à combler la pénurie de main-d'œuvre spécialisée dans le secteur
- ▶ ▶ Les responsabiliser afin d'attirer les nouveaux talents dont elles ont besoin ;
- ▶ ▶ Assurer une relève compétente et qualifiée ;
- ▶ ▶ Assuré à long terme de maintenir le niveau de compétitivité des entreprises.

Les Portes Ouvertes

Permettent aussi de faire connaître les nombreuses associations qui se trouvent dans le quartier et qui n'ont pas toujours pignon sur rue.

- *Porte ouverte sur la planification familiale
- *Porte ouverte sur la culture chaâbi et saharienne
- *Porte ouverte sur le scoutisme en Algérie et dans le monde
- *Porte ouverte sur l'université de Boumerdes
- *Porte ouverte sur la commune de Boumerdes
- *Porte ouverte sur L'orientation scolaire et universitaire
- *Porte ouverte sur le rôle de la protection civile
- *Porte ouverte sur le rôle du mouvement associatif

- *Porte ouverte sur l'énergie solaire et l'astronomie
- *Porte ouverte sur les activités scientifiques et techniques
- *Porte ouverte sur les activités culturelles
- *Porte ouverte sur l'apprentissage et la formation professionnelle
- *Porte ouverte sur l'informatique et ses dérivés
- *porte ouverte sur le scoutisme en Algérie et dans le monde
- *Porte ouverte sur L'orientation scolaire et universitaire
- *Porte ouverte sur le rôle de la protection civile

36.4. LES EXPOSITIONS SUR DIFFERENTES ACTIVITES

- *Exposition sur les moyens audio- visuels (M.A.V.)
- *Exposition sur les activités artisanales et modernes
- *Exposition sur les coopératives de jeunes (opérationnelles).
- *Exposition sur le rôle de l'information et la communication en Algérie
- *Exposition sur la haute couture et le prêt à porter
- *Exposition sur la philatélie et les objets d'arts
- *Exposition sur les planeurs et les modèles réduits (avions + bateaux).
- *Exposition sur l'aquariophile sur les espèces maritimes
- *Exposition des activités scientifiques du petit débrouillard pour enfants
- *Exposition sur la géologie et ses dérivées en Algérie
- *Exposition sur la faune et la flore (les floralies de Boumerdes)
- *Exposition dans le domaine du bois (la forêt et ses dérivées.)
- *Exposition sur l'écologie et son importance en Algérie.
- *Exposition sur les activités d'innovations et de créations de jeunes .
- *Exposition sur les activités féminines et le défilé de mode (enfants + adulte)

CHAPITRE : XXVIII

FORMATIONS ET PERFECTIONNEMENTS DES ACTIVITES SOCIO-EDUCATIVES DANS LES CENTRES DE VACANCES ET DE LOISIRS EDUCATIFS

1. Mouvement d'Éducation Nouvelle

1.1.Évolution du rôle de l'éducation non formelle

Durant la scolarité primaire, plus rarement secondaire, il existe ce que nous appelons les classes de découverte. Les élèves et leurs enseignants partent pour une ou deux semaines dans une autre région, à la montagne, à la mer, à la campagne, à la ville pour les écoles rurales, parfois aussi à l'étranger. Cela peut se renouveler plusieurs fois durant la scolarité d'un élève. C'est une expérience de mobilité durant le temps scolaire qui va permettre de vivre des situations nouvelles :



De l'éducation non formelle en fait au sein d'un temps d'éducation formelle qu'est l'école, qui va permettre à l'enseignant, s'il l'anticipe et le construit dans ce sens, de faire vivre une véritable situation d'éducation globale.

On peut trouver la même situation dans les centres de vacances et de loisirs éducatifs et dans les rencontres internationales pour enfants et adolescents hors du temps scolaire. Les équipes d'encadrement de ces séjours vont pouvoir, comme pour les classes de découverte, construire un projet pédagogique visant à faire vivre aux enfants et aux adolescents de réelles situations éducatives avec souvent plus de temps disponible et un cadre moins contraint.

1.2. La Direction de la formation :

Elle est chargée de :

- d'élaborer les plans et programmes d'activités en matière de formation et de valorisation de l'encadrement et d'en assurer le suivi et le contrôle;
- de promouvoir et de développer les activités ayant trait aux formations et qualifications dans les domaines de l'éducation physique et des sports et les activités d'animation et de loisirs en milieux de jeunes;
- de participer à l'organisation des examens et concours et aux sanctions des formations en rapport avec ses missions;



Elle comprend trois (3) sous directions :

La sous direction des formations aux métiers du sport chargée :

- d'élaborer les programmes d'action dans les domaines de l'encadrement de l'éducation physique et des sports et des métiers et qualifications y afférents;
- de participer à la définition et à l'élaboration, en relation avec les structures et organes concernés, des plans et programmes de formation de recyclage et de perfectionnement;
- d'assurer le suivi et l'évaluation des actions entreprises dans les domaines des formations liées aux activités sportives et aux métiers de sport.

La sous direction des formations de l'animation des activités de jeunesse chargée:

- d'élaborer les programmes d'action dans les domaines de l'encadrement des activités de jeunes et des métiers et qualifications y afférents ;
- de participer à la définition et à la l'élaboration en relation avec les structures et organes concernés, des plans et programmes de formation continue, de recyclage et de perfectionnement;
- d'assurer le suivi et l'évaluation des actions entreprises dans les domaines des formations liées aux activités de jeunes et métiers y afférents.

La sous direction de la normalisation des formations chargée :

- de définir en relation avec les partenaires concernés les règles et procédures relatives à la sanction des formations;
- d'élaborer les normes liées à l'organisation des actions de formation;
- de délivrer des agréments sanctionnant toutes opérations de formation dans les domaines de la jeunesse et des sports;
- d'assurer le suivi, la coordination et l'évaluation des établissements et structures de formation de l'encadrement des activités de jeunesse et des sports.



1.3. Formation animatrice technicienne

tout public s'inscrit dans une logique globale d'Education Populaire dont il est acteur :

- il privilégie l'écoute des différents publics, la mise en action des personnes et répond aux

L'intervention de l'animateur besoins identifiés

- il contribue à développer la citoyenneté et à renforcer le "lien social"
- il vise à développer l'engagement associatif
- il vise à renforcer la capacité à vivre ensemble par le développement de la curiosité, de la confrontation à la diversité et la reconnaissance des différences.

Il conçoit et conduit de manière autonome des projets et des prestations d'animation dans le champ socio-éducatif et socioculturel. Son intervention se situe dans le cadre du projet institutionnel de la structure qui l'emploie dont il est porteur. Dans ce cadre, il est en permanence attentif à la fois à la qualité de la vie collective et à l'épanouissement de chaque participant.

Il intervient prioritairement auprès d'enfants et de jeunes et peut être amené à diriger un centre de vacances et de loisirs.

Les activités communes aux différents profils d'emploi du champ sont classés en quatre grandes séries :

- conduire ou accompagner un projet d'activité en encadrant des activités et/ou des projets collectifs sur des objectifs clairement identifiés
- s'adapter aux personnes dont on a la responsabilité et en assurer la protection dans le respect de la sécurité des pratiquants et des tiers en relation avec d'autres intervenants
- communiquer dans son animation et à l'intérieur de la structure qui l'emploie
- participer au fonctionnement et à la gestion de la structure dans le cadre du projet de cette dernière.



Les activités s'exercent principalement dans le cadre d'associations de jeunesse et d'éducation populaire, de collectivités locales, de regroupements intercommunaux, du secteur médico-social. L'offre d'animation concerne tous les publics. Elle peut s'adresser à une population de proximité (quartiers, villes, regroupements intercommunaux...) ou à un public plus spécifique (hôpitaux, villages de vacances, centres de vacances avec ou sans hébergement...).

1.4. Objectifs

- préparer aux fonctions d'animateur en charge de la conception et la mise en œuvre de projets d'animation enfance jeunesse à vocation éducatives en lien avec les territoires
- développer les compétences à engager une relation pédagogique adaptée au projet de la structure, au public visé, au contexte appréhendé et à la mission confiée
- développer les compétences à organiser des actions d'animation en respectant le cadre juridique et institutionnel et en gérant efficacement les moyens confiés
- développer les compétences à concevoir, mettre en œuvre et évaluer un projet d'animation du temps libre des enfants et des jeunes en lien avec les territoires, en conduisant une démarche participative

1°) ACTIVITES DE PLEIN - AIR

2°) ECHANGES NATIONAUX INTERNATIONAUX

3°) ACTIVITES CULTURELLES ET EDUCATIVES

4°) FORMATION S PERFECTIONNEMENTS

5°) CENTRES DE VACANCES

**HIVERS
PRINTEMPS
ETE**

1°) SEMINAIRES

2°) REGROUPEMENTS :

LES STAGES DE COURTE DUREE

LES JOURNEES D'ETUDES ET DE REFLEXIONS

1.5. LES STAGES DE COURTES DUREES

- Stage d'Initiation au code de la route et la prévention routière
- Stage d'animateurs de quartiers
- Stage d'agents de sécurité et de maintenance
- Stage sur les loisirs et le tourisme éducatif de jeunes
- Stage d'animation de proximité et l'environnement social
- Stage d'apiculture et les dérivées de l'abeille (jeunes sans emploi).
- Stage de secourisme et surveillants de baignade
- Stage d'initiation sur les activités de loisirs informatique (C.D.RHOME)
- Stage de l'aquariophile (matériel et espèces de poissons)
- Stage de l'aéromodélisme (planeurs) et les modèles réduits (bateau)
- Stage de la reliure amateur et professionnelle
- Stage de la photo et ses dérivés
- Stage de la sculpture et la pyrogravure
- Stage sur les arts plastiques
- Stage de la calligraphie arabe (sur verre, sur plâtre, sur bois).



1.6. LES JOURNEES D'ETUDE ET DE REFLEXION

- Journée d'étude sur le chômage et les fléaux sociaux
- Journée d'étude sur L'environnement, la protection des espaces verts
- Journée d'étude sur la santé des jeunes et le rôle des parents
- Journée d'étude sur l'économie de marché
- Journée d'étude sur la recherche scientifique
- Journée d'étude sur l'action théâtrale
- Journée d'étude sur l'aménagement du territoire et la protection de la nature
- Journée d'étude sur l'eau et la sécheresse en Algérie
- Journée d'étude sur le droit de l'enfant et de l'homme en Algérie
- Journée d'étude scientifique sur le diabète
- Journée d'information et de vulgarisation apicole (les abeilles et ses dérivées).

2. ANIMER LES PROCHAINES VACANCES

DOCUMENTS POUR LES STAGES

Formations de cadres de centres de vacances

2.1. Animateurs & animatrices spécialisés :

- animation "petite enfance".
- animation "ados".
- animation audio-visuelle.
- nature et environnement.
- animation sportive.
- animation théâtrale.
- veillées et chants.
- jeux.
- expression gestuelle et verbale.
- grands jeux.

2.2. Compléments techniques ou pédagogiques :

- animation moderne et globale.
- grands jeux.
- expression manuelle.
- jeux de réflexion et de stratégie.
- jeux de rôles.
- mimes et jeu dramatique.
- contes et histoires.
- jeux de pluie.
- jeux coopératifs.

2.3. Programme des formations

- ☐ Sessions d'animateurs
- ☐ Sessions de formateurs
- ☐ Session de spécialisation "Animation sportive"
- ☐ Session de spécialisation "Veillées et chants"
- ☐ Session complémentaire "Animation théâtrale"
- ☐ Session complémentaire "Expression manuelle et bricolage"
- ☐ Sessions de coordinateurs
- ☐ Session de spécialisation "Petite Enfance"
- ☐ Session de spécialisation "Ados"
- ☐ Session complémentaire "Grands jeux"
- ☐ Session complémentaire "Réflexion & stratégie"
- ☐ Session complémentaire "Activités de pluie et de mauvais temps"

3. Sessions d'animateurs

3.1. Module 1 FORMATION D'ANIMATEUR –Intitulés –

La connaissance de soi, des enfants et des jeunes.

Le centre de vacances (C.V.).

Les étapes du développement physiologique et psychologique de l'enfant.

Les dominantes de la personnalité de l'enfant.

L'éducation des enfants et des jeunes à la liberté, à l'autonomie et à la responsabilité.

La vie collective, les relations dans un groupe et sa gestion, la communication interpersonnelle.

L'éducation par l'autorité et par les sanctions.

Carrefour pédagogique : circonstances difficiles et particulières.

L'éducation à la politesse et au respect au C.V.

Les méthodes actives d'éducation.

Principes et méthodes d'éducation.

Les méthodes actives d'éducation et leur application au C.V.

La réalisation d'un programme d'activités.

La sécurité, l'hygiène et les premiers soins.

Premiers soins et procédures.

L'éducation à la santé et à l'hygiène au C.V.

L'éducation à la sécurité et à l'environnement au C.V.

Le bien-être et la maltraitance des enfants et des jeunes.

Les rôles et fonctions, la déontologie et la responsabilité de l'animateur.

La fonction d'animateur.

Les tâches et responsabilités de l'animateur.

La déontologie et la responsabilité de l'animateur.

3.2. La gestion et l'organisation des activités.

Les techniques de jeux:

Les jeux de plaine et les jeux coopératifs.

Les jeux d'intérieur et les jeux de société.

Les grands jeux : jeux de bois et jeux de ville.

Les jeux individuels et organisés et les kermesses.

Les jeux audiovisuels.

Les techniques de sport:

L'éducation physique.

La gymnastique tonique.

Pratique de 3 sports.

Les techniques d'expressions:

L'expression dramatique et l'expression corporelle.

Les rondes et danses.

Les histoires et l'improvisation.

Les techniques audiovisuelles.

Le spectacle et le feu de camp.

Les techniques manuelles: ateliers

Les techniques d'observations.

4. Sessions de coordinateurs

4.1. Module 1 FORMATION DE COORDINATEUR

Le coordinateur dans sa fonction pédagogique.

La déontologie au centre de vacances.
Le projet pédagogique et éducatif.
Les exigences de la coordination au centre de vacances.
Psychologie de l'individu et psychologie de groupe.
L'animation de groupe.
La conduite de réunion.
La gestion des ressources humaines : accompagnement, soutien et évaluation.
Les tâches et responsabilités du coordinateur.
Carrefour pédagogique : circonstances difficiles et particulières.

Le coordinateur dans sa fonction d'administrateur.

Les problèmes de législation et de réglementation.
L'éducation à l'organisation : la gestion administrative.

Le coordinateur dans sa fonction de gestionnaire.

L'éducation à la sécurité et à l'hygiène.
L'éducation à la discipline et à l'efficacité.
L'éducation à l'organisation : la gestion du temps.
Les problèmes de gestion au centre de vacances.

Le coordinateur en relation avec l'extérieur.

L'éducation aux relations extérieures.
L'éducation à l'information et à la communication.
L'éducation aux relations : parents et visiteurs.
L'éducation aux relations : les médias.

Le coordinateur en relation avec les pouvoirs publics.

L'éducation aux relations : pouvoirs publics et autorités locales.
Les politiques et programmes de jeunesse.

La gestion et l'organisation des activités.

Les techniques de JEUX.

Gestion particulière de quelques techniques.

Les techniques de SPORTS.

Gestion particulière de quelques techniques.

Les techniques d'EXPRESSION.

Gestion de la technique éducative.

Les techniques MANUELLES.

Gestion de la technique éducative.

Les techniques D'OBSERVATIONS.

Gestion de la technique éducative

5. Sessions de formateurs

5.1. Module 1 FORMATION DE FORMATEUR

Attitudes, rôles et fonctions du formateur.

La personnalité du formateur.
Les différents acteurs dans la formation.
La psychologie du jeune.
La déontologie de l'animateur et du formateur.

L'animation et la conduite des formations.

Les phénomènes de groupe.
L'animation de groupe.
La méthodologie de l'animation de groupe.
La conduite de réunion

Méthodologie des formations.

La méthodologie des cours fondamentaux.
La méthodologie des techniques éducatives.
La méthodologie particulière des techniques.
L'évaluation.
L'évaluation des agents.
Les acteurs de l'évaluation.
L'évaluation d'un module de formation.
L'évaluation des stages pratiques.

Connaissances de son organisation.

Le projet pédagogique.
Les modes de travail pédagogique.

L'organisation générale d'un module de formation.
Les différents jeux d'interaction et de pouvoir au sein d'une organisation.

Connaissances des institutions et des autres organismes.

Approche de la formation en ICC.
Sensibilisation à l'environnement institutionnel.

Analyse d'une plage et d'un module de formation.

Carrefours des techniques.
Supervision et Intervision des techniques.
Échange de vue.

Élaboration d'une plage de formation.

Conception et animation d'une plage de formation : objectifs, méthodes, outils et supports, gestion du temps.

Élaboration d'un module de formation

Conception d'un processus global : planification, coordination et mise en œuvre des différentes phases du processus.

Conception et logique d'un module de formation.

6. Session de spécialisation "Petite Enfance"

6.1. FORMATION DE SPECIALISATION "Petite enfance"

La connaissance de soi, des enfants et des jeunes.

A la découverte de la petite enfance.

La psychologie particulière de la petite enfance.

La vie collective, les relations dans un groupe et sa gestion, la communication interpersonnelle.

L'éducation aux relations avec les jeunes enfants.

Carrefour pédagogique : circonstances particulières

La sécurité, l'hygiène et les premiers soins.

L'éducation à la sécurité avec les jeunes enfants

Le bien-être et la maltraitance des enfants et des jeunes.

L'éducation à la communication avec les jeunes enfants.

L'éducation à la compréhension des jeunes enfants.

Les problèmes de vie au quotidien de la petite enfance.

6.2. TECHNIQUES EDUCATIVES :

La gestion et l'organisation des activités.

Le programme d'activités des tout petits au C.V.

La réalisation pratique d'un programme d'activités.

Psychomotricité :

Petits jeux et grands jeux.

Relaxation et massage.

Les circuits.

Les cinq sens.

Expression ORALE :

Les contes.

Les marionnettes

Expression MUSICALE :

La rythmique et la musique du corps.

Les comptines.

Les objets sonores.

Les techniques MANUELLES : ateliers.

1001 idées créatives.

7. Session de spécialisation "Animation sportive"

7.1. But

Le but de cette formation est d'une part de proposer aux animateurs une série de sports dont l'originalité constitue le principal attrait, d'autre part d'aborder plusieurs nouveaux sports. Il s'agit aussi pour l'animateur de donner le goût du sport par un arbitrage adéquat et un respect des règles du fairplay.

Techniques de sports abordées:

- Le tchoukball.
- L'ultimate et le frisbee.
- Le cross d'orientation.
- L'inter crosse et l'uni hoc.
- Le softball et le korfball.
- et beaucoup d'autres encore...

8. Session de spécialisation "Ados"

8.1. Notions fondamentales

A la découverte des "ados"

- La psychologie particulière
- L'éducation à la sécurité
- L'écoute
- L'épanouissement affectif des "ados"
- L'éducation aux relations
- Les problèmes de vie au quotidien
- Carrefour pédagogique : circonstances particulières

8.2. Techniques éducative

Le programme d'activités des "ados"

- Réalisation du programme
- Jeux de 24 heures
- Killer
- Activités exceptionnelles
- Cabaret

- Le karaoké
- La "boum"

9. Session de spécialisation "Veillées et chants"

9.1. Notions fondamentales

L'animateur de veillée

- La préparation de la veillée
- La promo et la publicité
- La gestion du temps
- La gestion de l'espace
- L'animation au service de la veillée
- La symbolique des couleurs

9.2. Techniques éducatives

Les veillées

- Les veillées exceptionnelles : casino, paris, ...
- Le feu de camps
- Les animations
- Le chant comme animation
- Le chant comme jeu
- Le karaoké
- La vidéo dance
- Les objets sonores

10. Session complémentaire "Grands jeux"

10.1. FORMATION COMPLEMENTAIRE "Grands jeux"

NOTIONS FONDAMENTALES :

Les grands jeux.

Introduction aux grands jeux.
Le bagage des grands jeux.
La préparation et la logistique des grands jeux.
La programmation des grands jeux dans une période.
Défis, gages et pénitences.

10.2. TECHNIQUE EDUCATIVE : 38 h

Techniques de grands jeux.

Les grands jeux : jeux de dunes ou de bois.
Les grands jeux : jeux de ville.
Les grands jeux : jeux de piste.
Les grands jeux : jeux de nuit.
Les grands jeux : jeux d'eau.
Les grands jeux : jeux d'intérieur.
Les grands jeux : jeux media.

Nouvelle technique.

- 24 h en grand jeu.
- Le rythme d'un grand jeu de 24 h.
- Les acteurs d'un grand jeu de 24 h.
- L'organisation d'un grand jeu de 24 h

Techniques manuelles.

Les costumes des grands jeux.
LA TROUSSE "GRANDS JEUX" DE L'ANIMATEUR :
TRAVAIL EN EQUIPE ET PRATIQUE DE VIE COMMUNAUTAIRE :
EVALUATION ET ECHANGE DE VUE :

11. Session complémentaire "Animation théâtrale"

11.1. Techniques d'expression abordées:

- L'expression dramatique.
- L'improvisation.
- L'animation globale et beaucoup d'autres encore...

11.2. Session complémentaire "Réflexion & stratégie"

Une formation toute en jeu: extérieur et intérieur, connu et inédit. Une approche particulière des jeux de société et des grands jeux où le jeu génère une convivialité souvent perdue, où la réflexion et la stratégie s'allient dans une folle sarabande.

11.3. Techniques de jeux abordées:

- Jeux de société: Master Ming, Charge, Magellan, Hôtel, Clue do, RISC,...
- Strate go 2 et 4, extérieur et intérieur.
- Jeux de cartes et patiences.
- Les jeux de dés : Yam, 421,...
- etc.

12. Session complémentaire "Expression manuelle et bricolage"

12.1. Notions fondamentales

A la découverte de l'expression manuelle

- Classification et bagage
- La préparation des T.M.
- La sécurité durant les T.M.

12.2. Techniques éducatives

Intégration des T.M. dans un programme de séjour

- La trousse de l'expression manuelle
- Les techniques de papier
- La création de cartes
- Les bougies
- Tissage et tressage
- Le néoprène
- La plastazote

12.3. Session complémentaire " Activités de pluie et de mauvais temps

Notions fondamentales

Eventail des jeux de pluie

- La détente par le dessin

12.4. Techniques éducatives

- Réalisation d'un programme d'une semaine de mauvais temps
- La mallette pour les jours de pluie
- Les jeux de société
- Les jeux extérieurs
- La relaxation
- Les mandalas
- Les bricolages

12.5. Bibliographie

L'usage des animateurs

A l'usage des formateurs et des coordinateurs

GENERALISTE :

GRANDS JEUX

HISTOIRES : techniques pour raconter des histoires“ –Technique et pédagogie

JEUX DE PLAINE : des jeux d'extérieur Jeux d'intérieur et de plein air

JEUX COOPERATIFS : Jeux coopératifs pour bâtir la paix“ Jouons ensemble“ jeux coopératifs

JEUX D'INTERIEUR Le livre des jeux d'intérieur “Jeux d'intérieur et de plein air“

JEUX AUDIOVISUELS : “Des medias en jeux“

SPORTS : La course d'orientation

12.6. KERMESSE :

A l'usage des formateurs et des coordinateurs :

Exercices pratiques de communication

“Techniques pour communiquer“

“Le coffre à outils du formateur“ –

“Travailler en équipe à un projet éducatif“

“De l'intention au projet“ –

“Le développement de l'enfant de la naissance à 7 ans“

“Accueillir, accompagner, former des enseignants“ – Chronique sociale.

Réglementation des centres de vacances et de loisirs.

13. Les fiches grands jeux

13.1. LES J.O. SABOTENT

Terrain : Une ville avec plusieurs carrefours caractéristiques.

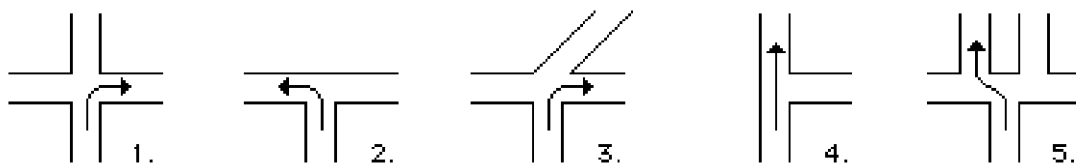
Matériel : - Autant de séries de 6 enveloppes qu'il n'y a d'équipes, chacune contenant un bout de message (6 enveloppes par équipe reconstituent un message), un moyen pour fixer les enveloppes aux carrefours (ficelle ou scotch par exemples).
- Trousses de secours.

Joueurs : De 16 à 60, répartis en 2 à 5 équipes égales avec un ou plusieurs animateurs à leur tête.

Thème : Le trajet et surtout l'arrivée de la flamme olympique ont été dérobés. Il est capital de les retrouver ou du moins d'en recréer car les Jeux Olympiques sont proches.

But : Retrouver l'arrivée du trajet et le vérifier. Reformuler le slogan en entier.

Règles : 1° Des équipes d'enquêteurs sont formées pour vérifier le nouveau trajet et retrouver l'arrivée du parcours. Par la même occasion, elles constitueront le slogan des prochains J.O. Elles sont équipées d'une carte indiquant tous les carrefours qu'elles rencontreront et les directions par lesquelles elles devront tourner ou continuer.



2° Toutes les quatre étapes, elles trouveront un message accroché à un point fixe du carrefour. Ces messages, différents à chaque carrefour pour chaque équipe, vont leur apporter le slogan des prochains J.O. Arrivées à la 24ème étape, les équipes recevront le sixième et dernier message. A ce moment, elles devront les assembler pour former le slogan complet.

3° L'équipe gagnante est celle qui retrouve l'arrivée et le slogan complet.

4° Les slogans :

- L'important est de participer et non pas de gagner .
- Le sport restera toujours un art pacifique international .
- De tous les temps, le sport est resté un moyen d'unir les peuples .
- Le fair-play est la meilleure victoire qu'un sportif puisse obtenir .

Age des enfants : A partir de 10 ans.

Arbitrage : Relativement aisé mais prévoir une sérieuse préparation des cartes aux carrefours afin d'éviter les erreurs et autres problèmes.

13.2. LES MORTS VIVANTS

Terrain : Bois, dunes ou plaines avec nombreuses possibilités de cachettes.

Matériel :

- 50 fiches avec questions diverses
- 5 foulards jaunes
- 1 ou 2 foulards blancs
- 5 listes de pas chorégraphiques

Joueurs : 40 à 100, répartis en dix équipes égales avec un ou plusieurs animateurs à leur tête ; 3 à 6 animateurs cachés, 2 à 3 animateurs perturbateurs, 1 animateur "maître" du jeu.

Thème : Le maître des morts décide d'accorder une chance aux morts-vivants de revenir à la vie. Pour cela, ils doivent se rendre chez d'autres maîtres morts pour apprendre la danse rituelle et sacrée qui les ramènera à la vie en évitant les faux maîtres ; les Rhos, qui sont en fait des morts-vivants voulant que tout le monde reste dans cet entre-deux-mondes. Ces faux maîtres s'emploient à leur apprendre des faux-pas qui énerveront le maître des morts.

But : Apprendre un maximum de pas de la vraie danse rituelle en évitant les Rhos et leurs faux pas pour rejoindre le monde des vivants.

Règles :

- 1° Chaque équipe doit trouver un animateur (foulard jaune), le toucher, répondre à la question qui lui a posée, lui montrer les pas qu'elle a déjà appris si c'est le cas et réclamer l'apprentissage d'un nouveau pas de danse.
- 2° Chaque équipe doit, au contraire, éviter de rencontrer un animateur au foulard blanc car lui, il apprendra des faux-pas et lui fera perdre son temps précieux.
- 3° Les morts-vivants qui pourront rejoindre la vie seront ceux qui pourront exécuter la danse rituelle avec au moins dix pas juste lors de la cérémonie rituelle.

Age des enfants : A partir de 6 ans.

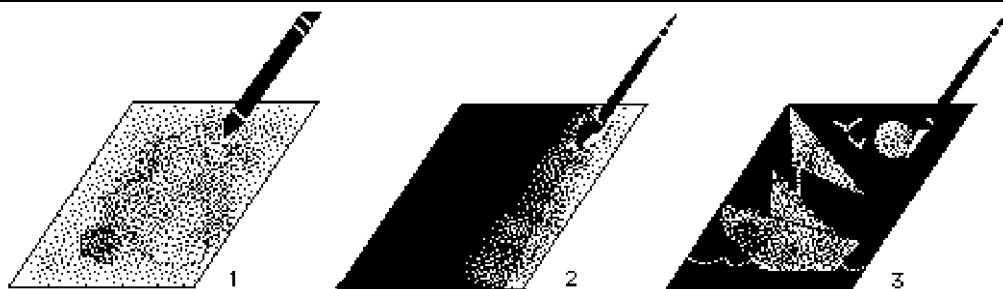
Arbitrage : Facile mais être très strict quant à l'observation précise des règles. Donner des pas différents à chaque équipe aide à éviter l'apprentissage entre elles.

14. Les fiches travaux manuels

14.1. LA GRAVURE

Méthode :

- a) Couvrir une feuille de papier à dessin blanc de "taches" de couleur au pastel (voir 1).
- b) Recouvrir le tout d'une couche d'encre de chine noire, étendre au pinceau ou au coton-tige (voir 2).
- c) Laisser sécher l'encre de chine noire.
- d) Avec une plume, un stylet ou un tire-ligne, gratter la pellicule noire et créer un motif esthétique, d'après un dessin ou un original (voir 3).



- Matériel :**
- Feuilles de papier à dessin blanc.
 - Pastels de couleur vive.
 - Encre de chine noire.
 - Pinceaux à encre : 1 par 2 ou 3 enfants au minimum.
 - Plumes, stylets ou tire-ligne : 1 par 2 ou 3 enfants au minimum.

Applications :

- a) Cartes de vœux personnalisées, menus de fête.
- b) Dessins muraux.

14.2. PAPIER DECOUPE ET COLLE

Méthode :

Reproduire sur le dos d'un ou de plusieurs papiers de couleur les contours des éléments d'un tableau - à l'aide de pochoirs, par exemple ; découper ces éléments ; les agencer sur un papier de fond d'autre couleur et les coller. Découper des éléments pour former un tableau suivant sa propre inspiration.

- Matériel :**
- Feuilles de papier glacé : blanc, jaune, rose, rouge, vert, bleu, brun, violet, noir, orange...
 - Pochoirs différents.
 - Crayons noirs : 1 par 2 enfants au minimum.
 - Paires de ciseaux : 1 par 2 ou 3 enfants au minimum.
 - Colle à froid (colle blanche).
 - Pinceaux à colle : 1 par 2 ou 3 enfants au minimum.
 - Godets pour la colle : 1 par 4 ou 5 enfants au minimum.

Applications :

- a) Ajouter de nouveaux éléments au crayon, en papier ou à la couleur.
- b) Découper des sujets ou des fleurs dans du papier-peint, dans du papier de couleur.
- c) Déchirer des sujets ou simplement des couleurs dans du papier-peint, les coller pour former des sujets imaginés.
- d) Composer un livre d'images par un groupe d'enfants ; par exemple, le canard parle de la ferme au mouton.
- e) Composer par cette méthode des décors pour un castelet de marionnettes.
- f) Composer par collage et découpage des publicités imaginaires.

Genres se rapportant au papier découpé et collé :

- a) Peinture au papier.
- b) Ribambelles.
- c) Mosaïque de papier et/ou de confettis.

14.3. LES GUIRLANDES

Méthode :

- a) Découper une bande de papier crépon dans le sens où l'on peut l'étirer. Pincer le papier en le tournant dans un sens, puis dans l'autre.
- b) Croiser deux bandes de papier crépon ou de soie, de couleur différente, de même largeur, en rabattant chaque bande sur le carré formé ; coller les nouvelles bandes.
- c) Prendre des rectangles (3 cm sur 6 cm) de papier de soie de couleur; pincer au centre et attacher de place en place sur une corde ou un fil de laine à l'aide d'un fil de laiton mince, d'une ficelle ou d'un fil de laine (un nœud chaque fois).
- d) Découper une figure possédant une symétrie axiale dans du papier de soie plié en de nombreuses épaisseurs. Coller en alternant, d'abord au milieu, ensuite sur les bords.

Matériel :

- Papier de soie, papier crépon de différentes couleurs.
- Paires de ciseaux : 1 par 2 ou 3 enfants au minimum.
- Fil de laiton, ficelle, laine.
- Colle à froid (colle blanche).
- Pinceaux à colle : 1 par 2 ou 3 enfants au minimum.
- Godets pour la colle : 1 par 4 ou 5 enfants au minimum.
- Carton léger.
- Agrafeuse.
- Boîte d'agrafes.

Applications :

- a) Décoration et embellissement des chambres et des autres locaux.
- b) Décorations suivant un thème précis : Halloween, Noël, carnaval, Pâques, fête nationale...

15. Les fiches jeux d'intérieur

J.C.A : Participation active de tous les enfants.

15.1. L'APACHE SANS TACHE

Terrain : Salle de jeu.

Matériel : Un bouchon de liège dont une extrémité a été noircie par le feu.

Joueurs : 8 à 15.

Disposition : Joueurs assis en cercle.

- Règles :**
- 1° L'animateur désigne un joueur qui sera le "Sorcier". Celui-ci tient à la main le bouchon noirci par le feu. (Ce rôle peut naturellement être tenu par l'animateur).
 - 2° Un joueur dit : "Moi, Henri, Apache sans tache qui tâche appelle Christine, Apache sans tache qui tâche". Christine, ainsi interpellée, répond : "Moi, Christine, Apache sans tache qui tâche, appelle Luc, Apache qui tâche...".
 - 3° Elle s'est trompée ! Le "Sorcier" lui applique, sur le front ou sur la

joue, une tache noirâtre avec l'extrémité du bouchon. Christine reprend alors : "Moi, Christine, Apache à une tache qui tâche, appelle Luc, Apache sans tache qui tâche". Et ainsi de suite mais en tenant compte du nombre de taches de chaque participant.

- 4° Après un certain temps, la plupart des joueurs possèdent une ou plusieurs taches, et de ce fait le jeu se complique. On peut convenir que lorsqu'un joueur a reçu 5 taches, il est éliminé. En ce cas, les autres ne doivent plus l'appeler sinon ils sont pénalisés d'une autre tache.
- 4° But : (pour chaque participant) Retenir une maxime compliquée et la modifier sans se tromper.

Age des enfants : A partir de 7 ans.

Arbitrage : Facile dans sa version initiale.

15.2. PHOTOS ET PUZZLES

Terrain : Salle de jeu.

Matériel : Des photos collées sur du carton et découpées en 6 parties. Plus les enfants sont âgés, plus les photos pourront être complexes.

Joueurs : Des multiples de 6.

Disposition : Joueurs assis en cercle.

- Règles :**
- 1° L'animateur distribue à chaque enfant un des morceaux découpés. Au début du jeu, les enfants tiennent leur carton entre leurs mains et ils ne doivent pas le regarder. Ou bien ils le tiennent retourné, la face sans dessin sur le dessus.
 - 2° Au signal, les joueurs se lèvent et regardent leur morceau de carton. Puis ils circulent dans le local. Chaque fois que les joueurs se rencontrent, ils essayent de rapprocher les deux cartons qu'ils possèdent de façon à voir si les dessins sont complémentaires.
 - 3° Ils parviennent ainsi à reconstituer progressivement les 6 éléments qui se complètent de manière à reformer le dessin en entier. L'équipe qui a réussi en premier cette opération est la gagnante.
 - 4° But : (pour chaque participant) Trouver les morceaux du puzzle qui conviennent avec celui qu'il possède.

Age des enfants : A partir de 7 ans.

Arbitrage : Facile.

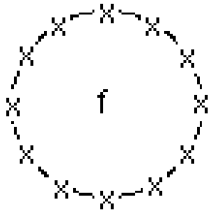
16. Les fiches jeux coopératifs

16.1. ZIP ZAP

Espace : Restreint.

Matériel : - - - - -

Joueurs : Maximum 15.



Disposition : En cercle.

Objectif : Prise de connaissance avec les autres membres du groupe.

Déroulement : Le meneur montre un enfant du doigt en lui disant son prénom ainsi que "ZIP" ou "ZAP". Si c'est "ZIP", l'enfant désigné doit dire le prénom de son voisin de droite, si c'est "ZAP" celui de gauche. S'il se trompe, c'est lui qui devient le meneur.

Age des enfants : A partir de 6 ans.

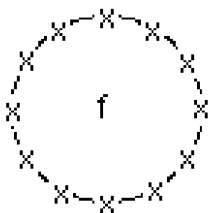
Animation : Aisée.

16.2. ZIP ZAP

Espace : Restreint.

Matériel : De 15 à 25 foulards.

Joueurs : De 15 à 25.



Disposition : En cercle.

Objectif : Prise de connaissance avec tous les autres membres du groupe.

Déroulement : Les joueurs, en cercle, vérifient qu'ils connaissent bien les prénoms de leurs voisins, de droite et de gauche. Le meneur de jeu est à l'intérieur du cercle et désigne un joueur en lui disant : "Citron, citron, citron". Avant qu'il n'ait fini l'énoncé de cette formule, le joueur préalablement désigné doit avoir dit à haute voix le prénom de son voisin de droite (ou de gauche, à préciser au début du jeu).

Le joueur qui se trompe, bafouille ou ne dit rien se met un foulard sur la bouche et le voisinage des joueurs en est alors changé.

Age des enfants : A partir de 8 ans.

Animation : Aisée, mais il est utile de laisser vérifier les prénoms des voisins à mi-parcours.

17. Les fiches jeux de plaine

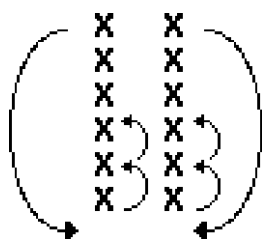
17.1. Jeux de début

17.1.1. Passe-ballon

Terrain : Plaine de 15 m sur 15 m.

Matériel : 1 ballon par équipe.

Joueurs : 12 à 50 répartis en 2 à 4 équipes.



Disposition : En file, debout.

Règles : Les joueurs forment une file par équipe. Chacune d'elles dispose d'un ballon. Le chef de file fait passer le ballon au dessus de sa tête au joueur placé derrière lui qui, lui-même, le transmet au suivant et ainsi de suite. Lorsque le ballon a parcouru toute la colonne, le dernier qui le reçoit court se placer devant le chef de file et le ballon recommence, de main en main, le même parcours. La course se termine dès que l'un des premiers chefs de file revient en tête de la colonne. Son équipe a remporté la victoire.

Age des enfants : A partir de 6 ans.

Arbitrage : Facile, mais doit être très strict pour les joueurs se plaçant mal.

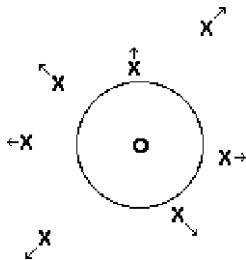
Variante : Les joueurs pourront se passer la balle autrement qu'indiqué ci-dessus. Par exemple : entre les jambes, sur le côté gauche puis droit respectivement, en faisant chaque fois un tour du tronc, faire rouler la balle sous le pied, rapporter la balle au premier de la file en la poussant à quatre pattes avec la tête...

17.1.2. La fuite

Terrain : Plaine de 20 m sur 20 m.

Matériel : 1 ballon.

Joueurs : 10 à 25.



Disposition : Debout, à l'intérieur du cercle (d = 5 m).

Règles : Les joueurs se tiennent à l'intérieur d'un cercle tracé sur le sol. L'animateur lance la balle en l'air et un enfant désigné au préalable doit la récupérer. Tous les autres se sauvent aussitôt. Dès qu'il la rattrape, il crie "stop" et les participants doivent s'immobiliser sur le champs. Sans quitter le cercle, le joueur vise alors l'un d'eux avec la balle. S'il parvient à l'atteindre, le joueur touché devient lanceur. S'il le manque, on change de lanceur et il a droit à un gage. Tout joueur qui ne s'immobilise pas au signal est pénalisé : il avance de trois pas vers le cercle

Age des enfants : A partir de 5 ans.

Arbitrage : Facile.

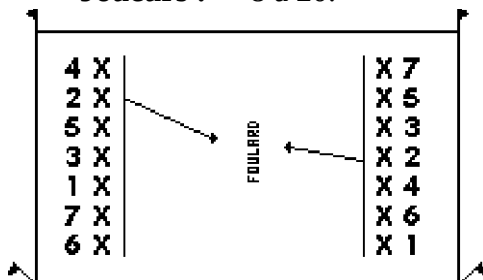
Variante : Les joueurs devront s'échapper à cloche-pied, à quatre pattes... (Veiller si nécessaire à agrandir le cercle).

17.1.3 .Le foulard

Terrain : Plaine de 20 m sur 10 m.

Matériel : - 1 foulard,
- 1 craie.

Joueurs : 8 à 20.



Disposition : Debout et côte à côte, à l'intérieur de l'aire de jeu.

Règles : Une fois les deux équipes formées, l'animateur les place derrière une ligne. Au centre, l'animateur aura placé un foulard à distance égale de chaque équipe. Dans chaque équipe, un meneur numérote ses coéquipiers et lui-même de 1 à "n" ("n" étant le nombre de joueurs par équipe). (Il est préférable que ce soit l'animateur qui numérote les enfants). Une fois cela fait, l'animateur crie un nombre de 1 à "n". L'enfant de chaque équipe concerné doit alors courir jusqu'au foulard et le ramener à son équipe. Son équipe remporte alors deux points. Si malheureusement, il se fait toucher à son retour par l'autre joueur, c'est l'autre équipe qui remporte un point.

Age des enfants : A partir de 6 ans.

Arbitrage : Facile.

Variante : Appeler plusieurs nombres à la fois (ou tous les nombres pairs/impairs). On peut décider que les enfants touchent uniquement leur partenaire en nombre ou n'importe qui (le 3 ne touche que le 3 ou le 3 peut toucher tout le monde).

17.2. Jeux de base

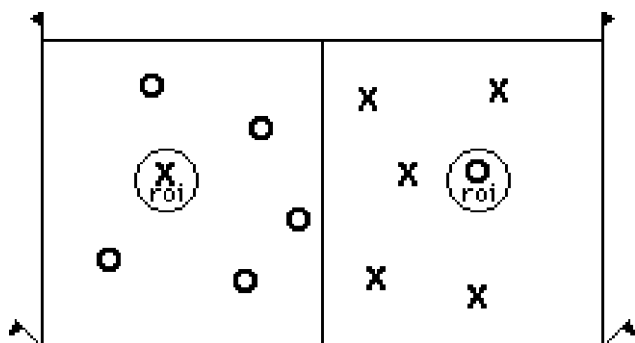
17.2.1. La citadelle

Terrain : Plaine de 30 m sur 20 m.

Matériel :

- 1 ballon.
- 1 craie.

Joueurs : 10 à 20 répartis en 2 équipes.



Disposition : Chaque équipe à l'intérieur de son aire de jeu, sauf le "roi".

- Règles :**
- 1° Deux camps de dimension quelconque sont séparés par une ligne. A trois ou quatre mètres de part et d'autre de celle-ci, on trace un cercle d'environ 1,50 m de diamètre : la citadelle.
 - 2° Chaque équipe envoie un joueur, son "roi", dans sa propre citadelle qui se trouve dans le camp adverse. L'un des deux rois, désigné par le sort, détient le ballon et l'envoie à ses coéquipiers pour qu'ils le lui renvoient. Leurs adversaires vont tenter de l'intercepter pour la faire parvenir à leur "roi".
 - 3° Pour récupérer le ballon lancé par son équipe, le "roi" doit toujours conserver au moins un pied dans la citadelle. Les autres joueurs peuvent se déplacer comme bon leur semble pourvu qu'ils ne

franchissent pas la ligne de démarcation des deux camps.

- 4° Lorsqu'un "roi" a pu saisir le ballon à la volée, il le conserve pour aller rejoindre ses équipiers tandis que l'un d'eux le remplace dans la citadelle et il envoie le ballon au nouveau roi.
- 5° L'équipe gagnante est la première dont tous les membres sont devenus "roi".
- 6° But : (pour chaque "roi") Récupérer, sur une petite surface, un ballon lancé ; (pour les autres joueurs) soit intercepter le ballon lancé par l'équipe adverse, soit parvenir à lancer le ballon à son coéquipier (le "roi").

Age des enfants : A partir de 10 ans.

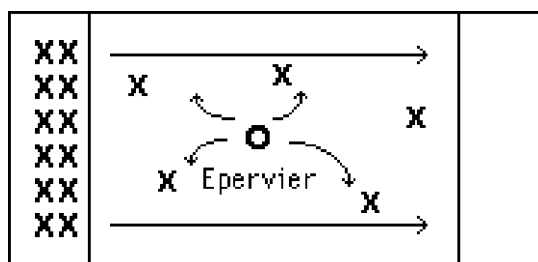
Arbitrage : Facile.

17.2.2. L'épervier

Terrain : Plaine de 30 m sur 20 m.

Matériel : - 1 craie.

Joueurs : 15 à 40.



Disposition : Tous les joueurs d'un côté, l'"épervier" au centre.

- Règles :**
- 1° Sur une grande surface (plaine ou parking), les enfants se placent sur une des deux extrémités, sauf un qui se place au centre du terrain : l'"épervier". Au signal de l'animateur, tous les enfants doivent essayer de traverser le terrain dans le sens de la largeur.
 - 2° Le gagnant est celui qui parvient à être le dernier à pouvoir passer sans être devenu à son tour épervier.
 - 3° L'objectif de l'épervier (celui qui est au centre) est de toucher le plus de participants qui essaient de passer sur l'autre "rive". Tous ceux qui ont été touchés par l'épervier doivent l'aider dans sa tâche, donc essayé de toucher ceux qui veulent traverser. Au plus le nombre d'éperviers augmente au plus il est difficile de passer de l'autre côté.
 - 4° But : (pour chaque joueur) Courir le plus vite possible.

Age des enfants : A partir de 6 ans.

Arbitrage : Facile.

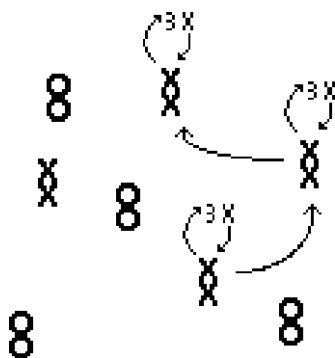
- Variantes :**
- Les éperviers sont obligés de s'unir par deux en se tenant la main.
 - Les éperviers sont obligés de soulever ceux qui traversent au lieu de les toucher.
 - Les éperviers doivent toucher deux fois ceux qui traversent.
 - L'épervier touche d'abord un joueur : celui-ci n'aide l'épervier que quand un deuxième joueur est touché. Autrement dit, les éperviers n'augmentent que par deux.
 - L'épervier doit toucher ceux qui essaient de passer de l'autre côté mais doit aussi les fouiller pour trouver un message qu'ils auront auparavant caché sur eux.

17.2.3. Le polo

Terrain : Plaine de 30 m sur 20 m.

Matériel : - 1 ballon.

Joueurs : 16 à 32 répartis en 2 équipes.



Disposition : Les joueurs de chaque équipe se groupent par deux, l'un est sur le dos de l'autre (cavalier/cheval). Par exemple, s'il y a 24 joueurs au total, il y aura 2 fois 6 couples de cavalier/cheval.

- Règles :**
- 1° La balle est donnée à un cavalier d'une équipe. Celui-ci doit essayer de faire 6 passes à ses camarades de son équipe. Pour cela, il doit, avant de lancer la balle, la lancer trois fois en l'air et la rattraper chaque fois directement.
 - 2° Lorsque la balle tombe par terre lors d'un échange ou lors des trois passes, elle est remise à l'équipe adverse. L'équipe qui n'a pas la balle peut évidemment essayer d'attraper la balle pour interrompre un échange mais aucun participant ne peut ôter la balle des mains d'un adversaire. Deux couples ne peuvent pas se lancer la balle deux fois de suite (si le joueur A lance la balle au joueur B, celui-ci ne peut plus la relancer au joueur A).
 - 3° Au milieu du jeu, un couple peut décider de changer les rôles (porteur <-> porté), ceci à condition que le couple en question ne possède pas la balle.
 - 4° L'équipe gagnante est celle qui parvient à se faire 6 passes en continu.
 - 5° But : (pour chaque joueur) Tenir en équilibre sur le dos d'un coéquipier tout en jonglant avec une balle.

Age des enfants : A partir de 10 ans.

Arbitrage : Relativement facile, la difficulté vient du bon positionnement des couples cavalier/cheval.

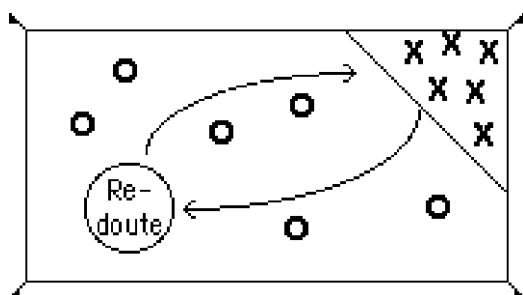
17.2.4. La redoute

Terrain : Plaine de 30 m sur 20 m.

Matériel :

- 1 ballon.
- 1 craie.

Joueurs : 16 à 32 répartis en 2 équipes.



Disposition : Dans un angle du rectangle, l'animateur aura tracé une diagonale derrière laquelle se placeront tous les joueurs de la 1ère équipe. Par contre les joueurs de la 2ème équipe, eux, se placeront sur toute la surface du terrain, mais ils ne pourront approcher de moins de 2 m le camp de la 1ère équipe. L'animateur aura aussi tracé, dans le coin opposé, un cercle qui sera appelé la "Redoute" (environ 2 m de diamètre).

- Règles :**
- 1° Chaque joueur de la première équipe jouera à son tour puis on changera le rôle des équipes. Le premier joueur de l'équipe 1 tiendra en mains une balle. Au signal, il dépose la balle sur place pour courir vers le point de redoute.
 - 2° Pendant ce temps un joueur de l'équipe 2 se sera précipité sur la balle. Il pourra faire autant de passes qu'il veut avec ses camarades de la même équipe. Tout ceci dans le but d'intercepter le coureur de l'équipe 1 en le touchant avec la balle. Lorsque le coureur se trouve dans le cercle "Redoute", les autres joueurs ne peuvent plus le toucher.
 - 3° Après son temps de répit, il doit essayer de retourner dans son camp du coin. S'il y parvient, il marque un point et un autre joueur tente de faire la même épreuve.
 - 4° Lorsque tous les joueurs ont fait la même chose, on change le rôle des équipes. L'équipe gagnante est celle qui aura obtenu le plus de points grâce à ses passages.
 - 5° But : (pour chaque équipe) Parvenir à faire le plus de passages possible.

Age des enfants : A partir de 10 ans.

Arbitrage : Facile.

17.2.5. Le contre-la-montre

Terrain : Plaine de 30 m sur 20 m.

Matériel : - 1 ballon.

Joueurs : 16 à 32 répartis en 2 équipes.



Disposition : Une équipe se place en cercle tandis que l'autre, à quelques mètres de là, se place en file.

- Règles :**
- 1° L'équipe placée en cercle dispose d'un ballon qu'elle devra faire passer de joueur en joueur. Chaque fois que la balle passera par le même joueur, un tour sera compté et un point sera marqué.
 - 2° Pendant ce temps, l'autre équipe aura commencé une "course-relais à une équipe". C'est à dire que chaque joueur devra courir jusqu'à un point donné et revenir derrière sa file. A ce moment, le deuxième joueur partira pour faire de même.
 - 3° L'équipe qui possède le ballon devra arrêter les tours quand tous les autres joueurs de l'autre équipe auront terminé leur course. Après cela, on change de rôle : l'équipe au ballon se met en file et l'équipe qui a couru se met en cercle pour prendre le ballon.
 - 4° Finalement, l'équipe gagnante sera celle qui aura emmagasiné le plus de points (tours).
 - 5° But : (pour l'équipe en file) Courir le plus vite possible, (pour l'équipe au ballon) faire le plus de passes possible.

Age des enfants : A partir de 8 ans.

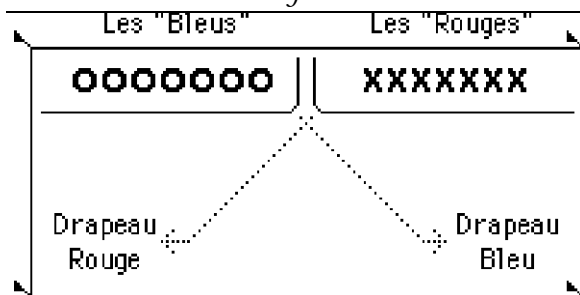
Arbitrage : Attention à bien se positionner pour observer simultanément les deux équipes. Se faire aider si nécessaire.

17.2.6. Le drapeau liégeois

Terrain : Plaine rectangulaire de 30 m sur 20 m.

Matériel : - 2 fanions.
- 1 craie.

Joueurs : 20 à 30 répartis en 2 équipes égales avec un signe distinctif.



Disposition : Chaque équipe attribue à ses joueurs un nombre en commençant par le 1. Sur une longueur du terrain, les deux équipes. Aux coins opposés des équipes, un drapeau à la couleur de l'équipe.

Règles : 1° L'animateur cite un nombre et la couleur d'une des deux équipes. A ce moment, le joueur désigné peut, à n'importe quel moment, partir vers son drapeau et le ramener à son équipe. Dès qu'il aura quitté son camp, les joueurs de l'autre équipe pourront le poursuivre.

2° Si le joueur seul se fait touché par un des joueurs de l'autre équipe, il est pétrifié sur le champ. Par contre s'il ramène le fanion, son équipe marque un point. Les joueurs ne peuvent aller chercher le drapeau qu'une seule fois.

3° L'animateur désigne alors un joueur de l'autre équipe et le principe est le même. Au fur et à mesure, les joueurs pétrifiés augmentent. Pour remédier à cela, un joueur qui est appelé peut toucher ceux de son équipe et ainsi les libérer.

4° Une fois qu'un joueur pétrifié est délivré, il peut lui aussi délivrer d'autres camarades. Les joueurs peuvent se passer le fanion mais pas le lancer. Tout joueur qui est touché avec le fanion est pétrifié et garde le fanion en mains.

5° But : (pour le joueur appelé) Rejoindre le drapeau et le ramener le plus vite possible à son équipe.

Variantes : 1° Appeler plusieurs joueurs en même temps.

2° Remplacer l'animateur par un chef d'équipe qui pourra gérer se entrées et sorties de joueurs.

Age des enfants : A partir de 10 ans.

Arbitrage : Jeu complexe, arbitrage strict, la vigilance s'impose donc.

18. PROJET EDUCATIF

18.1. PREAMBULE

Ce document a pour but de définir les objectifs de l'action éducative développée dans nos centres de vacances pour enfants et adolescents. Le projet éducatif est un instrument de communication et d'information. En ce sens, et en accord avec la réglementation en vigueur, il est à la disposition des familles.

Le projet éducatif contient les informations nécessaires aux directeurs dans l'élaboration de leur « projet pédagogique », document précisant les conditions d'organisation et de fonctionnement du centre qu'ils dirigent. Le Directeur est le garant des objectifs éducatifs énoncés dans ce document.

Les directeurs des centres de vacances prennent ; connaissance, avant leur séjour, du Projet Educatif mais aussi d'un ensemble d'informations technique, matérielle et budgétaire pour assurer la bonne mise en œuvre du séjour.

Il est important de souligner que la finalité première de nos centres de vacances est la garantie de la sécurité physique et affective des mineurs accueillis, dans le respect de la réglementation en vigueur. Cet objectif sera poursuivi en permanence par les Directeurs et l'organisateur, sans oublier que les parents restent les premiers responsables de l'éducation de leurs enfants.

18.2. NOS OBJECTIFS

□ Permettre l'accès aux centres de vacances à tous

Un de nos objectifs prioritaires est l'affirmation du droit aux vacances et aux loisirs pour tous les jeunes quelque soit leur origine géographique et sociale. Par là même, nous nous plaçons dans le courant d'évolution économique et social de notre société, où le temps libre et les loisirs sont reconnus comme des valeurs essentielles à l'épanouissement individuel au même titre que l'éducation. Les loisirs collectifs ne sont pas un luxe mais un besoin qu'il est important de satisfaire dans un contexte social où l'individualisme l'emporte. De plus, le fonctionnement voir l'éclatement de la cellule familiale place souvent l'enfant face à une solitude et à des responsabilités qu'il ne peut assumer seul.

Nos centres de vacances sont l'occasion pour les enfants de prendre conscience des impératifs de la vie collective. Ils sont aussi un moment privilégiés pour l'apprentissage du respect mutuel. Ils favorisent la socialisation. La vie collective doit être considérée comme un outil permettant la réalisation d'actions éducatives sans être une fin en soi à ce titre, c'est d'abord la personne qui sera l'objet de toute notre attention.

Les projets pédagogiques

Le projet pédagogique de chaque directeur doit être en accord avec le projet éducatif. Le projet pédagogique du directeur mis en place avec l'équipe d'animation doit tenir compte de l'environnement du centre, de la tranche d'âge des jeunes et de leurs spécificités. Le projet pédagogique participe d'une volonté de socialisation et d'autonomie des enfants, c'est-à-dire du processus d'éducation que l'Association s'est fixé comme objectif.

Centre de vacances, y figure des activités concrètes d'animation mettant en œuvre le projet pédagogique du directeur. Il s'agit d'intégrer les activités garantes de la spécificité technique du séjour dans un projet d'ensemble où figurent des activités élaborées et mises en place par l'équipe d'animation. Le projet de centre implique la participation active des responsables chargées de la mise en œuvre et de la sécurité des activités techniques, sportives ou linguistiques du centre de vacances, des animateurs de l'équipe de l'animation et du personnel technique La collaboration de tous permet de s'inscrire dans une dimension éducative globale Le déroulement d'une journée ne doit pas connaître de rupture de conception éducative en fonction des activités suivies par les jeunes.

□ Participer aux développements économique et social des lieux d'implantations

Les centres de vacances ne sont pas isolés de la vie, ni des communautés dans laquelle ils sont implantés. L'intégration des centres dans la vie locale a des incidences économiques et sociales pour les habitants de la région. La dimension sociale des centres de vacances se manifeste par la participation de jeune vivant dans les alentours des centres aux activités et voyages organisés par

les équipes d'animation. La création d'emplois locaux est un élément très important dans l'intégration des centres de vacances.

Un suivi permanent des activités

18.3. Educateurs (éducatrices) spécialisé (es)

Compte tenu du large éventail des débouchés, la formation de base des éducateurs est polyvalente afin de répondre aux besoins des réalités professionnelles.

Elle comporte différents axes:

axe de formation aux techniques de la profession

Objectifs: les techniques sont enseignées pour permettre de rencontrer les préoccupations éducatives. La formation requiert la connaissance de notions théoriques et leur adéquation à la vie professionnelle. L'éducateur (ce) doit être capable d'organiser et de conduire des activités d'expression, des activités sportives, des activités de plein air. Il (elle) doit au travers de ces activités promouvoir la créativité. Il (elle) doit connaître les fondements éducationnels de ces activités et les méthodes y afférentes.

19. ESPACE « La connaissance de l'enfant »

L'enfant de 4 ans à plus de 17 ans, [besoins, intérêts et activités possibles]

Besoins et intérêts Activités possibles (listes non exhaustives)

19.1. Jusqu'à 6ans

- Besoins biologiques, (alimentation, sommeil et mouvement).
 - Besoin d'affection, de sécurité et de communication.
 - Identification aux parents du même sexe.
 - Prise de conscience de son corps et de sa personne
 - Exploration du milieu, (besoin d'expérience et de manipulation).
 - Curiosité du sexe opposé.
- Instabilité et variation des intérêts.

1 Jeux de couleurs, de construction à base de rythmes et de manipulation, (eau, terre, collage, sable, coloriage, dessins, peintures)...

2 Jeux de rôles, classement, puzzles...

3 Escalade, toboggan, balançoire...

4 Poursuite, (chat, loup)...

5 Utilisation de tissus, objets roulants...

6 Contes, histoires, marionnettes...

7 Chants, rondes, jeux collectifs, et surtout coins aménagés...

19.2. De 6 à 8 ans

- Mêmes besoins qu'avant. En plus

- besoin de socialisation, (sens de donner et du recevoir, d'échange).
- 1. Activités de construction, (cabanes, cerfs-volants).
- 2. Jeux d'adresse, jeux d'échanges.
- 3. Activités manuelles, (peintures, terre).
- 4. Chants, jeux dansés, histoires lues, contes).
- 5. Découverte du milieu, de la nature, (collecte).
- 6. Déguisement et maquillage.

19.3. De 8 à 10 ans

- La socialisation s'affirme : la bande de copains, la règle,
- Apparition d'un besoin de compétition, de se mesurer à l'autre.
- Début d'une séparation filles/garçons, (on ne joue plus ensemble).
- Besoin de justice et d'équité.
- Besoin de s'exprimer par des réalisations achevées : l'objet !
- Les parents ne sont plus la seule référence, (les copains, le maître, l'animateur).

- 1 Début des grands jeux, (jeux de piste, jeux de l'oie, chasse au trésor)...
- 2 Activités sportives, baignades,
- 3 Jeux de construction, (cabanes, maquettes),
- 4 Activités manuelles, (perles, bois, dessins),
- 5 Découverte de la nature,
- 6 Chants, danses, jeux dansés,
- 7 Activités d'expression,
- 8 Lecture, contes, histoires : les activités élargissent le champ des connaissances.
- 9 Activités autogérées... (Avec surveillance) !

19.4. De 10 à 12 ans

- La séparation des sexes devient opposition dans certaines occasions,
 - Formation des bandes,
 - Besoin de se situer comme « grands », on ne joue plus avec les « petits » et on rejette les jeux de « petit »,
 - Maturation, en moyenne, plus rapide des filles,
 - Besoin de compétition.
1. Grands jeux,
 2. Jeux organisés en plein air,
 3. Jeux sportifs, compétitifs, (relais, olympiades, rallyes), ...
 4. Ballade à la journée,
 5. Camping,
 6. Découverte de la nature, (ramassage, cueillette), ...

7. Activités manuelles élaborées,
8. Chants, danses,
9. Lectures, (BD, Romans, etc.) ...

19.5. De 12 à 14 ans

- Modifications morphologiques profondes qui se manifestent plus ou moins tôt selon l'individu.
 - Apparition des pulsions amoureuses avec plus de sentimentalités chez les filles,
 - Intérêt pour les créations élaborées et spécialisation des intérêts.
 - Besoin d'initiatives et de responsabilité.
 - Début du détachement par rapport à la famille.
 - Besoin de dépenses physiques.
 - Besoins d'identification, (idoles).
 - Importance de l'appartenance à un groupe, goûts musicaux, alimentaires, vestimentaires et idéaux
1. Grands jeux,
 2. Activités sportives,
 3. Apprentissage des techniques, (voile, canoë, ...),
 4. Activités d'expression élaborées, (montage audiovisuels, photo, marionnettes à fil, spectacles),
 5. Danses, chants,
 6. Campings de plusieurs jours

19.6. De 14 ans et plus

- Affirmation de la personnalité, besoin d'indépendance et d'autonomie.
 - Besoin de conflits, (opposition systématique), négation des valeurs :idéalisation mais aussi identification, (modèles).
 - Recherche de ses limites, de celles des autres et du système en général.
 - Besoins sexuels.
 - Besoin de discussions, de réflexions, ambivalence dans les comportements ; besoin de groupe et de solitude...
 - Besoin de se dépenser « à fond » et de ne rien faire.
7. Activités sportives.
 8. L'aventure.
 9. Organisation de débat, de discussions.
 10. Activités manuelles de qualité, (terre et bijoux, par exemples).
 11. Activités d'expression particulièrement élaborées, (théâtre).
 12. Les activités sont organisées collectivement, laissant des possibilités d'initiatives, de propositions, de choix et de refus.
 13. Donner la possibilité de s'investir à fond et/ou de ne rien faire...
 14. Privilégier au maximum tous les moments d'échanges et de dialogues.

20. Orientations de Stage dans le Cadre de la Formation

Permettre aux futurs animateurs stagiaires, d'encadrer de façon non professionnelle, des enfants et des adolescents en Séjours de Vacances et Accueils de Loisirs...

20.1. Intentions.

1. Préparer les jeunes à exercer le rôle d'animateur de CVL.
2. Promouvoir, une formation à l'animation volontaire.
3. Favoriser l'expression d'une citoyenneté active, permettre aux jeunes de s'intégrer à une action de caractère socio-éducative, tout en œuvrant pour leur formation personnelle.

20.2. Objectifs de la Formation.

Les objectifs prioritaires de l'équipe et les mots du lexique sont encadrés.

- A. Susciter, acquérir et faire vivre des activités de différente nature, (en tenant compte des intérêts, des besoins, des capacités et des rythmes du public accueilli)... [Mise en situation, simulation, élaboration de projet d'activité...]
- B. Appréhender davantage les caractéristiques de l'enfance et l'adolescence, (disposer notamment des éléments théoriques et pratiques permettant de comprendre leurs besoins, leurs intérêts, leurs capacités et leur développement selon les âges).
- C. Comprendre et s'intégrer au mieux dans l'organisation de la vie collective.
- D. Participer à l'organisation et à l'animation de la vie quotidienne.
- E. Savoir travailler en équipe, participer et faire fonctionner le collectif.
- F. Pouvoir assurer la sécurité physique, morale, affective et sanitaire des enfants et des adolescents dans la vie quotidienne et les activités.
- G. Elaborer, mener et analyser un Projet d'Activité.
- H. Gérer ses compétences, être acteur de sa formation.
- I. Etre capable d'appréhender la responsabilité de l'animateur, dans son rôle et dans ses fonctions.
- J. S'épanouir dans la formation et l'action et, tant que faire se peut, la vivre avec plaisir.
- K. S'imposer une hygiène de vie en accord avec le rôle et les fonctions d'un animateur responsable et les règles qu'impose la vie en collectivité.

20.3. QUELQUES PISTE D'EVOLUTION POUR LES STAGIAIRES ET D'OBJECTIFS POUR L'EQUIPE.

- **Amener le stagiaire à travailler en équipe :**
 - Savoir partager les tâches
 - Exprimer un point de vue et l'argumenter
 - Ecouter et pas seulement entendre
 - Prendre des initiatives constructives
 - Etre disponible et solidaire
 - Connaître les responsabilités et le rôle de chacun
 - S'évaluer et évaluer son action au sein du groupe
- **Amener le stagiaire à respecter les règles de vie et le fonctionnement de la collectivité ;**
 - Assimiler et respecter les règles de vie mises en commun : ponctualité, respect de la personne et du groupe, de l'organisation du stage et non usage d'alcool et de stupéfiants
 - Respect des horaires, du matériel, des locaux, et du travail fourni par tout individu
 - Respect de l'hôte
- **Etre acteur de sa formation :**
 - Participer activement au stage

- Montrer une progression
- Questionner, proposer et s'exprimer
- Se documenter- Utiliser les ressources du stage, (environnementales, humaines, structurelles et matérielles)
- - Prendre des notes
- **Trouver sa place dans le stage :**
 - Expression écrite et orale, en grands et petits groupes
 - Avoir des attentes
 - Analyser ses manques pédagogiques
 - Savoir se situer par rapport au contenu du stage
- **Manifester des capacités physiques et intellectuelles requises pour la fonction :**
 - Etre capable d'adaptation
 - Assimiler les informations fondamentales
 - Montrer une capacité à encadrer un groupe en respectant les consignes de sécurité
 - Etre capable de développer ses idées
 - Savoir gérer ses capacités physiques
- **Amener le stagiaire à montrer un comportement d'adulte responsable :**
 - Savoir gérer son temps de sommeil
 - Ne pas perturber le travail ou le repos des autres
 - Respecter les autres lors de leur mise en situation
 - Assumer ses actions
 - Assumer et respecter ses différences et celles des autres.
- **Créer, organiser, conduire et évaluer ses actions :**
 - Organiser et animer une séance contenant une évolution et une progression
 - Savoir évaluer une action dans son ensemble
 - Evaluer sa participation dans la collectivité
 - Participer activement aux moments de recherche
- **Connaître l'organisation et le fonctionnement des CVL. :**
 - Connaître la législation les concernant
 - Comprendre le mode d'élaboration d'un projet pédagogique
 - Elaborer un projet d'activité et une journée type
 - Comprendre l'élaboration d'un planning d'activité
 - Connaître les partenaires institutionnels essentiels
- **Permettre à l'animateur d'être sensibilisé aux techniques d'animation traditionnelles et nouvelles :**
 - Savoir créer les occasions permettant l'éveil et l'épanouissement des enfants et des jeunes.
 - Savoir mettre en œuvre un projet adapté aux besoins du public et aux potentiels des animateurs.
 - Savoir s'appuyer sur les capacités de chacun pour les mettre au service d'une réalisation collective.

20.4. Les Contenus Obligatoires.

- Les règles de vie internes au stage.
- Attentes et motivations des stagiaires.
- Les différentes structures d'accueil.

- Les techniques d'animation.
- Connaissance de l'enfant et des jeunes / développement de l'enfant.
- Organisation de la vie quotidienne et collective / rythme de vie de l'enfant et de l'adolescent.

21. Les Projets

Les différents types de projets :

Projet Educatif Il définit les valeurs éducatives, il donne du sens.

Projet Pédagogique Il applique les valeurs définies dans le projet éducatif.

Projet d'Animation Le projet d'animation détaille les actions à mettre en place pour atteindre les objectifs fixés.

Projet d'Activité Il concerne une activité en particulier.

La démarche de projet Comment réalise ton un projet ?

21.1. Le Projet éducatif

Le projet éducatif donne du sens

Qu'est-ce que c'est ?

Il est élaboré par l'association, la municipalité, la communauté de commune, le comité d'entreprise, etc. Il définit les valeurs éducatives de l'organisateur. Il précise les mesures prises pour l'accueil du public et les moyens mis à disposition. Il sert de piste de travail pour l'élaboration du projet pédagogique. Le projet éducatif concerne l'ensemble des séjours et est définit généralement pour plusieurs années, c'est un projet à long terme.

Pour qui ?

Les directeurs et animateurs doivent avoir connaissance du projet éducatif avant leur entrée en fonctions. Les familles en sont également informées avant le séjour de leurs enfants (par l'intermédiaire d'un courrier par exemple). Le projet éducatif est la référence pour toutes les personnes fréquentant le centre. Il est obligatoire pour chaque séjour proposé.

21.2. Le Projet pédagogique

Le projet pédagogique concrétise les intentions éducatives

Il est l'application directe du projet éducatif, (il ne peut y avoir de projet pédagogique sans projet éducatif) et s'appuie sur des constats. Il applique les valeurs éducatives à un cadre spécifique (il est spécifique à un séjour, à un lieu). Suite à ces constats, le projet pédagogique définit des objectifs (pédagogiques ou généraux) qui pourront être évalués et mesurés. Le projet pédagogique est élaboré par l'équipe de direction du séjour en concertation avec l'équipe d'animation.

Il intègre les éléments suivants :

- Les grandes lignes du projet éducatif.
- Les caractéristiques précises du séjour (lieu, avec ou sans hébergement,...)
- Les moyens mis en œuvre (animateurs, matériel, véhicules, etc.).
- Les besoins des enfants accueillis.
- Le fonctionnement du séjour (activité, repos, accueil, repas, horaires, etc.).
- le rôle de chacun (animateur, adjoint, directeur, AS, personnel de service)
- Les objectifs pédagogiques (ceux-ci doivent être concrets, précis et évaluables)
- Les démarches pédagogiques (par quel moyen je vais atteindre mes objectifs).
- Les moyens d'évaluation du séjour (construire et mettre en place des outils d'évaluation qui permettront de faire le point régulièrement sur les objectifs fixés).
- Les grandes lignes du projet d'animation.

21.3. Le Projet d'animation

Le projet d'animation détaille les actions à mettre en place pour atteindre les objectifs fixés. Il regroupe souvent plusieurs projets d'activités et se déroule sur une période plus longue. Il peut porter sur une animation précise comme sur un fonctionnement.

Le temps :

- La durée et les temps de préparation.
- la durée du projet (une journée, une semaine, etc.).
- L'échéancier du projet.

Le lieu :

- Le ou les lieux de déroulement du projet.
- Le lieu de "replis" en cas d'un imprévu.

L'organisation :

- La sensibilisation.
- Les animateurs concernés.
- Définition des rôles de chacun.
- Les activités sont prévues et quels sont leurs contenus.

A qui s'adresse t-il ?

- Le matériel nécessaire.
- Le projet porte t-il un nom ?

Les objectifs :

- Ils découlent de ceux du projet pédagogique.
- Quels sont-ils ?
- Pourquoi ?
- Comment les atteindre ?
- Sont-ils réalisables ?

L'évaluation :

- Elle peut-être faite avec les enfants.
- Quand sont prévus les temps d'évaluation ?
- Comment se fait l'évaluation, quels sont les outils ?

21.4. Projet d'activité

Le Projet pédagogique

Il concerne une activité en particulier.

Il faut définir :

- La finalité de l'activité (pourquoi je fais cette activité ?).
- L'intérêt pour les enfants (avant de commencer, est-ce intéressant pour eux de participer à ce projet ?).
- Le nom de l'activité (trouver un nom sympa plutôt que "pâte à sel" ou "perles").
- Le nombre d'enfants concernés (le projet sera différent selon le nombre).
- L'adaptation à l'âge des enfants (prendre en compte leurs besoins, leurs envies selon leurs possibilités).
- Le lieu (dedans, dehors, à la montagne, à la mer, en ville).
- La durée (15 minutes, 1 heure, 1 journée, etc ?).
- L'installation (sa durée et le lieu de cette préparation, de cette mise en place).
- La sensibilisation (elle n'est pas obligatoire mais elle permet aux enfants de se mettre dans l'ambiance, donc de réaliser une activité qui les motivera plus)
- Le matériel nécessaire (ballons, ciseaux, peinture...).
- Prévoir le déroulement et le contenu de l'activité.
- Respecter le rythme des enfants (en fonction de l'âge, de la fatigue, etc.).
- Prévoir le temps de rangement (l'activité se termine après le rangement).
- Prévoir un déroulement en sécurité (trouver un endroit sûr, prévoir une trousse de secours, prévoir des temps de repos, etc.).
- Nombre d'animateur requis.

21.5. La démarche de projet

Tout projet démarre à l'aide de constats, et commence donc par l'établissement d'un état des

Lieux :

- Le public (ses besoins, ses particularités, ses envies, son histoire,...).
- L'environnement (zone urbaine ou non, contexte social,...).
- Les moyens (humains, matériels, financiers, temporel,...).
- Le projet éducatif (les valeurs mises en avant).

Les questions préalables:

- Quel est l'intérêt à monter un projet ? (pour qui et pourquoi fait-on ce projet)
- Quelle est l'origine du projet ? (un constat, une idée, un diagnostic, un besoin, une envie,...)
- D'où vient l'idée ? (des enfants, des jeunes, des adultes, de la direction, des partenaires, des parents, etc.)
- Est-il réalisable ? (avec les moyens que j'ai et que je pourrais avoir)
- A quel besoin je veux répondre ?

- A qui va t-il profiter ?

Suite aux constats les objectifs définis donne du sens au projet :

- Les objectifs décrivent l'évolution souhaitée. (d'ou je pars et vers ou je veux aller)
- Ils doivent être clairs et précis afin d'être compris par tous.
- Ils sont évaluables, mesurables, quantifiables.
- Définir les critères d'évaluation (ils mesurent l'écart entre le souhait et la réalité).

La préparation :

- Définition du rôle de chacun pour une participation de tous.
- Prise en compte des points forts et des points faibles.
- Gestion du temps, du matériel,...
- La démarche mise en œuvre.
- La communication à entreprendre (au sein de la structure, auprès des partenaires, auprès du public, etc.).

La mise en œuvre :

- La gestion du quotidien
- L'adaptation (un projet n'est pas quelque chose de figé).

L'évaluation finale et le bilan :

- Cette évaluation pourra servir de constat à de futurs projets.

22. L'équipe D'encadrement

Vous trouverez ici quelques conseils pour mener des réunions efficaces.

Avant toutes choses posez-vous ces questions :

- La réunion est-elle nécessaire ou puis-je atteindre mon objectif par un autre moyen ?
- Si la réunion n'a pas lieu, quelles en sont les conséquences ?

La convocation :

- Fixer une date, une heure.
- Déterminer un lieu aménagé et fonctionnel.
- Faites parvenir des convocations.
- Déterminer l'objet de la réunion.

L'ordre du jour :

- Il précise le début et la fin de la réunion.
- Les priorités doivent être traitées en premier.
- Sachez que les débuts de réunion sont souvent plus créatifs que les fins.
- Tenez-vous à 2 heures de réunion maximum dans un souci d'efficacité.
- L'ordre du jour doit être clair et précis.
- Ne soyez pas trop nombreux.

Le pilote :

- Il trouve un secrétaire de réunion.
- Il gère le temps de parole.
- Il écoute et synthétise.
- Il est neutre.
- Il propose des méthodes.
- Il reformule.
- il conclut et fixe le prochain rendez-vous.

Le compte rendu :

- Il est clair, bref et précis.
- Il reste la seule trace écrite "officielle" de la réunion.

22.1. Le rôle du directeur

Le directeur

- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Il est le garant de la mise en œuvre du projet pédagogique.
- Il a en charge la coordination et l'animation de l'ensemble du personnel.
- Il gère les relations avec les différents partenaires (prestataires de service, partenaires, municipalité, etc.).
- Il a en charge la gestion quotidienne du centre (administrative, financière et matérielle).
- Il a un rôle de formation des animateurs, de suivi et de validation des stagiaires.
- Il associe les parents à la vie du centre.
- Il détermine les points négociables et non négociables relatifs au bon fonctionnement du séjour.
- Il organise l'accueil et le départ des enfants avec le(s) directeur(s) adjoint(s).

22.2. Le rôle de l'adjoint pédagogique

L'adjoint pédagogique

- Il travaille en partenariat avec le directeur, il le seconde dans son action.
- Il coordonne les équipes d'animation et veille au respect du projet.
- Il a des fonctions liées à l'accompagnement des animateurs :
 - De socialisation qui consiste à transmettre un langage, des attitudes, des comportements et à faire repérer les contraintes et les règles de l'organisation propre au séjour.
 - De transmission des connaissances qui consiste à faire acquérir des savoirs faire, des capacités de communication, des savoirs théoriques en lien avec la pratique.
 - D'évaluation qui consiste à aider l'animateur à mesurer l'écart entre le profil de poste et sa mise en pratique.
- Il est l'intermédiaire entre l'équipe d'animation et la direction en ce qui concerne le suivi du projet pédagogique.
- Il organise l'accueil et le départ des enfants avec le directeur.
- Il a un rôle de formation des animateurs et de suivi des animateurs stagiaires.

22.3. Le rôle de l'adjoint sanitaire

L'adjoint assistant sanitaire

- Il travaille en partenariat avec le directeur, il le seconde dans son action.
- Il est l'intermédiaire entre l'équipe d'animation et la direction en ce qui concerne le suivi sanitaire du séjour.
- Il est responsable de l'infirmierie, du suivi sanitaire, des soins, des trousseaux à pharmacie.
- Il gère les traitements à administrer sous ordonnance médicale fournie par les parents.
- Il connaît les particularités médicales des enfants et en informe les animateurs.
- Il prend les contacts avec les médecins rattachés au centre.
- Il fait de la prévention et informe régulièrement tous les autres membres de l'équipe
- Il gère les Fiches Sanitaire de Liaison.
- Il gère le cahier d'infirmierie.
- Il est le référent en matière de santé auprès des parents.

22.4. Le rôle de l'animateur

Auprès des enfants

- Il est garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Il est à l'écoute des enfants et répond à leurs demandes.
- Il sait accepter le refus ; solliciter sans forcer.
- Il est force de proposition et s'adapte quand une activité ne fonctionne pas.
- il sait adapter les activités à l'âge des enfants.
- Il gère complètement son activité de la préparation jusqu'au rangement.
- Il respecte les enfants en tant qu'individu à part entière.
- Il fait part à l'adjoint sanitaire des problèmes survenus au cours de la journée (mêmes minimes).
- Il connaît les différentes règles de sécurité essentielles quant aux activités.

Avec ses collègues

- Il respecte ses collègues.
- Il sait travailler en équipe et écouter l'autre.
- Il participe aux réunions de préparation.
- il sait se remettre en question et avoir un positionnement sur son action.
- Il travaille en collaboration avec l'adjoint pédagogique.
- Il respecte le travail de l'autre (surveillants de baignade, prestataires de service, personnel de service, chauffeur du bus, etc.)

Avec les parents

- Il discute avec les parents lorsqu'ils sont demandeurs sur la journée de leur enfant.
- Il sait répondre à des demandes d'organisation ou sait orienter vers les personnes concernés.
- Il est présent aux moments de l'accueil et du départ.

22.5. L'évaluation d'un directeur en stage pratique

Plusieurs possibilités de suivi :

- Le stagiaire est adjoint de direction, dans ce cas c'est en général le directeur qui accompagne le stagiaire dans sa formation.
- Le stagiaire est directeur, dans ce cas l'organisateur suit le stagiaire (avec une préparation commune, des entretiens réguliers, etc.).

Ce que l'on attend d'un directeur stagiaire :

- Élaborer et mettre en place un projet pédagogique conforme au projet éducatif de l'organisme.
- Être garant de la sécurité physique et affective des enfants.
- Recruter une équipe d'animation.
- Coordonner et dynamiser l'équipe pédagogique.
- Gérer les conflits.
- Tenir son rôle formateur notamment auprès des stagiaires BAFA.
- Être capable de gérer le séjour (administratif, financier, humain).
- Travailler en partenariat (familles, prestataires de service, etc.).
- Travailler en équipe.
- Être capable de mener des réunions

22.6. L'évaluation d'un animateur en stage pratique

Cette page concerne plus les directeurs qui vont être amenés à évaluer un animateur stagiaire.

L'évaluation c'est :

- La mesure régulière de l'avancée de chacun.
- La mesure des attentes et des acquis individuels et collectifs.
- La possibilité d'instaurer une relation privilégiée.
- La possibilité de réguler le fonctionnement.

Au début du stage pratique :

- Déterminer les connaissances du stagiaire.
- Cerner ses lacunes.
- Cerner ses attentes.
- préciser les critères d'évaluation, par exemple :
 - Connaître les règles essentielles de sécurité et d'hygiène.
 - Connaître les bases de la réglementation.
 - Mener des activités adaptées aux enfants.
 - Participer aux activités.
 - Être actif en réunion.
 - Travailler en équipe.
 - Élaborer et évaluer un projet d'animation.
 - Savoir solliciter de l'aide.
 - Savoir respecter les autres.

Pendant le stage :

- Mesurer l'évolution du stagiaire.
- Se référer aux critères énoncés en début de stage.
- S'entretenir régulièrement avec le stagiaire.

A la fin du stage :

- Faire un bilan de son stage.
- Valider ou non le stage en expliquant pourquoi.
- Conseiller ou renseigner pour la suite de la formation.

22.7. La réunion

Vous trouverez ici quelques conseils pour mener des réunions efficaces. Avant toutes choses posez-vous ces questions :

- La réunion est-elle nécessaire ou puis-je atteindre mon objectif par un autre moyen ?
- Si la réunion n'a pas lieu, quelles en sont les conséquences ?

La convocation :

- Fixer une date, une heure.
- Déterminer un lieu aménagé et fonctionnel.
- Faites parvenir des convocations.
- Déterminer l'objet de la réunion.

L'ordre du jour :

- Il précise le début et la fin de la réunion.
- Les priorités doivent être traitées en premier.
- Sachez que les débuts de réunion sont souvent plus créatifs que les fins.
- Tenez-vous à 2 heures de réunion maximum dans un souci d'efficacité.
- L'ordre du jour doit être clair et précis.
- Ne soyez pas trop nombreux.

Le pilote :

- Il trouve un secrétaire de réunion.
- Il gère le temps de parole.
- Il écoute et synthétise.
- Il est neutre.
- Il propose des méthodes.
- Il reformule.
- il conclut et fixe le prochain rendez-vous.

Le compte rendu :

- Il est clair, bref et précis.
- Il reste la seule trace écrite "officielle" de la réunion.

22.8. Grille bilan de fin de séjour (1)

Exemple d'une grille de bilan d'équipe lors de la fin de séjour :

Très satisfaisant
Satisfaisant
Moyen
Insatisfaisant
Très insatisfaisant

22.9. Grille bilan de fin de séjour (2)

Exemple d'une grille de bilan d'équipe lors de la fin de séjour :

Très satisfaisant
Satisfaisant
Moyen
Insatisfaisant
Très insatisfaisant

22.10. Grille évaluation de séance auprès d'un public adolescent

Exemple d'une grille d'évaluation de séance auprès d'un public adolescent :

1°) Très satisfaisant
2°) Satisfaisant
3°) Moyen
4°) Insatisfaisant
5°) Très insatisfaisant

22.11. Grille d'évaluation animatrice

Exemple d'une grille d'évaluation d'animatrice :

Très satisfaisant
Satisfaisant
Moyen
Insatisfaisant
Très insatisfaisant

22.12. Grille d'évaluation animatrice

Exemple d'une grille d'évaluation d'animatrice :

Pour des enfants de moins et de plus de 6 ans

Les activités spécifiques

Baignade, camping, vélo, ski, etc..

Les transports

Dans le bus, minibus, véhicule personnel

NOMBRE D'ANIMATEURS

L'équipe d'animation doit être composée de :

Un minimum de 50 % d'animateurs BAFA diplômés (ou possédant un diplôme équivalent) et d'un maximum de 20 % d'animateurs sans formation. Le calcul s'effectue selon le taux d'encadrement défini par la loi (voir ci-dessus) et non le nombre réel d'animateur.

Le nombre de stagiaires varie en fonction de ses deux impératifs.

23. ACTIVITES SPECIFIQUES

Vous trouverez ici des activités que peuvent encadrer un animateur BAFA sous certaines Conditions. Cette liste n'est pas exhaustive mais elle concerne les activités les plus fréquemment rencontrées en centre de loisirs ou de vacances.

23.1. LES TRANSPORTS

La référence de base en matière de transports est le code de la route. Dans le cadre des centres de loisirs et vacances la responsabilité des transports incombe à l'organisateur. Le responsable doit vérifier que le transporteur remplit toutes les obligations déterminées par la réglementation en vigueur.

Le bus, les précautions indispensables :

- Les animateurs se placeront près de chaque porte.
- Le temps transport est un temps de travail et les animateurs sont tenu à l'obligation de surveillance (même pendant les voyages de nuit).
- Toutes les personnes doivent être assises (adultes et enfants), une personne par siège.
- Désigner un chef de convoi.
- Avoir la liste et le nombre des enfants.
- Respecter obligatoirement le nombre de place déterminé.
- Attacher toutes les ceintures (enfants ET animateurs).

Le minibus :

- Respecter le nombre de place définit par la carte grise.
- Chaque personne doit être attachée avec une ceinture de sécurité à l'avant comme à l'arrière.
- Les enfants de moins de 10 ans ne doivent pas être à l'avant du véhicule.
- Les enfants de 4 à 10 ans doivent utiliser un rehausseur.
- Bien entendu, le chauffeur doit avoir le permis de conduire

Les véhicules personnels :

- Avoir l'accord de l'organisateur.
- Vérifier que le véhicule est bien pris en charge par l'assurance de l'organisateur.
- Respecter le nombre de places défini sur la carte grise.
- Chaque personne doit être attachée avec une ceinture de sécurité à l'avant comme à l'arrière.
- Les enfants de moins de 10 ans ne doivent pas être à l'avant du véhicule.
- Les enfants de 4 à 10 ans doivent utiliser un rehausseur.

23.2. LA RESPONSABILITE

Ce que la responsabilité Civile ?

La responsabilité civile est engagée dès qu'une personne (physique ou morale) est tenue de réparer un dommage subi par une autre personne. Nous sommes responsables des dommages que l'on a

personnellement causés (que se soit volontairement, négligemment ou imprudemment). La réparation s'effectue sous formes de dommages et intérêts qui évoluent selon la gravité du préjudice.

Qu'est ce que la responsabilité Contractuelle ?

La responsabilité contractuelle est engagée si elle résulte d'un contrat. La justice considère qu'il y a un contrat dit "tacite" entre l'organisateur des séjours et les parents. Cela crée une obligation de surveillance, de prudence, de soins et de diligence. Il n'y a pas d'obligation de résultat.

Qu'est ce que la responsabilité Pénale ?

La responsabilité pénale est engagée dès qu'une personne (morale ou physique) commet une infraction (volontaire ou non) aux règles de droit. Cette responsabilité est sanctionnée par une peine (amende, contravention, emprisonnement). Les responsabilités pénale et civile peuvent être engagées en même temps.

Les assurances

Seule la responsabilité civile peut être assurée, elle garantit généralement :

- Le personnel, les bénévoles, les participants et les dommages qu'ils peuvent causer dans la cadre du centre de loisirs ou de vacances.
- Les locaux.
- Les véhicules.
- Le transport.

23.3. L’AFFICHAGE OBLIGATOIRE

Sont à afficher les documents suivants :

- Les numéros de téléphones
 - du médecin
 - de l'hôpital
 - des pompiers
 - de la gendarmerie ou de la police
 - du centre antipoison
 - du 119 "allo enfance maltraitée"
 - de l'inspection du travail et médecine du travail
- Les menus
- L'interdiction de fumer dans les locaux
- les horaires de travail du personnel
- L'avis relatif au contrôle de sécurité
- Les consignes à tenir en cas d'incendie
- Les projets éducatifs et pédagogiques doivent être à disposition

23.4. LES TYPES DE CONTROLES

La jeunesse et sports contrôle tous les aspects de la vie du centre :

- Le personnel.

- Les conditions de déroulement de stages pratiques.
- Les activités organisées.
- L'hygiène.
- La sécurité.
- Les locaux.

Les services départementaux vétérinaires contrôlent :

- Les denrées alimentaires.
- Les conditions de conservation de la nourriture.
- Les conditions de préparation des repas.
- L'équipement des cuisines.

Les services départementaux des affaires sanitaires et sociales et de la PMI (Protection)

Maternelle Infantile) contrôlent :

- L'état sanitaire du centre.
- L'état de santé des enfants et des adultes.
- L'hygiène alimentaire.

L'inspection du travail contrôle :

- Les conditions d'embauche.
- Les conditions de travail du personnel.

La commission de sécurité contrôle :

- La conformité des locaux à la réglementation en vigueur.

24. Les Docs Pratiques

POUR UN SEJOUR

La journée type en centre de vacances

La journée type en centre de loisirs

Un budget

La préparation d'un mini camp

Organiser une sortie ski

Organiser une sortie baignade

Un grand Jeu ? Oui mais pourquoi ?

24.1. LA JOURNEE TYPE EN CENRE DE VACANCES

Vous trouverez ici un exemple de journée type en centre de vacances. Les horaires ne sont pas fixes et s'adaptent au fonctionnement du centre.

8 h 00 - Début du réveil échelonné, les enfants ont la possibilité de se lever à leur rythme et d'aller déjeuner.

9 h 30 - Fin du réveil échelonné, toilette, rangement des chambres...

10h 00 - Activités

12h 00 - Fin des activités et rangement. Toilette, lavage des mains. Prévoir un retour au calme afin de passer un repas serein.

12 h30 - Repas.

13 h 30 - Temps du repos, les enfants effectuent des activités calmes. C'est à vous de gérer ce temps ("temps libre" pour les enfants ou non). Les animateurs en profitent pour faire leur pause sans aucun défaut de surveillance.

14 h 30 - Fin du temps de repos.

14 h 45 - Activités.

17 h 00 - Goûter.

17 h 30 - Petit bilan de la journée et de la veillée de la veille. Début des douches. Pendant que les uns se douchent les autres jouent calmement, écrivent leur courrier, lisent, etc.

18 h 45 - Fin des douches.

19 h 00 - Repas.

20 h 00 - Veillée, elle est adaptée en fonction de l'âge des enfants, de leur fatigue, de leurs envies...

21 h 30 - Fin de la veillée, lavage des dents.

22 00 - Coucher, bonne nuit !

24.2. LA JOURNÉE TYPE EN CENTRE DE LOISIRS

Vous trouverez ici un exemple de journée type en centre de loisirs. Les horaires ne sont pas fixes et s'adaptent au fonctionnement du centre.

7 h 45 - Fin d'arrivée des animateurs et préparation de l'accueil

8 h 00 - Accueil échelonné des premiers enfants. Cet accueil est particulièrement important car il fait le lien entre la maison et le centre de loisirs. Pour établir au mieux ce lien, il est nécessaire de prendre en compte les parents qui accompagnent les enfants (quand cela est possible !). Ne pas oublier de noter tous les enfants arrivés (ils sont maintenant sous votre responsabilité).

8 h 50 - Retour des enfants dans leurs groupes d'âges respectifs si l'accueil s'est effectué par pôles d'activités.

9 h 00 - Fin de l'accueil, répartition des enfants dans chaque groupe. Les animateurs informent la direction du nombre exact d'enfants présents.

9 h 15 - Collation du matin, ce n'est pas un goûter ! Et elle n'est pas obligatoire. Elle doit permettre aux enfants n'ayant pas déjeuné le matin de tenir le coup jusqu'à midi.

9 h 30 - Début des activités.

11h 30 - Fin des activités et rangement. Toilette, lavage des mains. Prévoir un retour au calme afin de passer un repas serein.

12 h00 - Repas

13 h 00 - Temps du repos, ce n'est pas forcément une sieste (à prévoir surtout pour les plus petits des maternelles), mais un temps où les enfants peuvent effectuer des activités calmes. C'est à vous

de gérer ce temps ("temps libre" pour les enfants ou non notamment). Les animateurs en profitent pour faire leur pause sans aucun défaut de surveillance.

14 h 00 - Fin du temps de repos

14 h 15 - Activités

16 h 30 - Goûter

17 h 00 - Petit bilan de la journée, mise en place des activités de fin de journée et début du départ échelonné des enfants.

18 h 15 - Fermeture du centre au public.

18 h 30 - Réunions diverses.

20 30 - Fin des réunions.

24.3. LE BUDGET EN ANIMATION

Les Centres de vacances et Centres de loisirs fonctionnent tous avec un budget défini. Ces budgets sont en général loin d'être illimités. Il est donc nécessaire d'adapter les moyens financiers mis à disposition et les intentions éducatives de l'organisateur (d'où un certain décalage parfois). Les directeurs n'ont en général à gérer qu'une partie du budget global de l'association (vous ne vous occuperez par exemple, pas des salaires, factures d'électricité ou d'eau, etc.).

Le budget prévisionnel est élaboré en prévision (comme son nom l'indique) des dépenses et des recettes :

- Il doit être toujours équilibré.
- Il s'établit en général à partir du prix de revient d'une journée par enfant.
- Il doit être rigoureux et précis.

Le suivi :

- Faites votre comptabilité quotidiennement ou quasi quotidiennement.
- Conserver toutes les factures.
- Répertorier les dépenses et recettes dans le cahier de gestion.
- Classer par lignes budgétaires.

Les lignes budgétaires courantes :

- Dépense :
 - Denrées alimentaires (repas, goûté...).
 - Transports (location, frais de remboursement, essence...).
 - Frais éducatifs (sorties, matériel, jeux, livres...).
 - Gros matériel.
 - Frais administratifs (téléphone, timbres...).

- Frais médicaux (ce sont généralement des avances de frais remboursées par les familles plus tard).
- Recettes :
 - Participation des usagers.
 - Subvention.
 - Evènements ponctuels.

24.4. LA PREPARATION D'UN MINI CAMP

Qu'est-ce qu'un mini camp ?

Un mini camp est un séjour court de moins de 3 nuitées qui est organisé dans le cadre d'un centre de loisirs. Le mini camp fait partie intégrante du projet éducatif et pédagogique du centre de loisirs et s'adresse aux enfants fréquentant ce centre. Les animateurs encadrant le mini camp font également parti de l'équipe du centre de loisirs.

Attention la nouvelle réglementation du 26 juillet 2006 oblige dorénavant à déclarer le mini camp.

Pourquoi un mini camp ?

L'idée du mini camp émerge souvent soit suite aux projets mis en place dans le cadre du centre de loisirs, soit des attentes des enfants. Le mini camp sert souvent de moyen pour atteindre certains objectifs du projet (autonomie, responsabilité, découverte, etc....).

Le mini camp à une suite pensez-y ?

La préparation

Le mini camp est placé sous la responsabilité du directeur du centre de loisirs.

Le rôle de l'équipe

La préparation est à adapter à l'âge des enfants, plus ils seront grands et plus vous pourrez leur laisser gérer un maximum de choses. L'équipe doit prendre en compte toutes les réglementations qui s'appliquent au mini camp. Il est conseillé de prévoir un encadrement de type centre de vacances et de composer une équipe mixte (si possible), avec un minimum d'animateurs qui ont de l'expérience en mini camp. Un animateur est très souvent « nommé » responsable du mini camp sur place (bien que le responsable pour la jeunesse et sport reste le directeur du centre de loisirs), qui prendra les décisions sur place. Dans les mois ou semaines qui précèdent, prévoyez des temps de préparation avec les enfants. Vous y aborderez toute l'organisation du mini camp.

Les activités

Quelles sont les activités que vous souhaitez faire, quand (prévoir un planning), sous quelles forme, etc....

Le lieu

Aller découvrir les lieux et les personnes qui y travaillent. Cela permettra de situer et de mieux se rendre compte de ce qui existe sur place. Se renseigner si le site d'hébergement est bien agréé jeunesse et sports.

Le transport

Ne pas partir trop loin pour ne pas perdre trop de temps dans les trajets aller et retour.
Prévoir un mode de déplacement sur place si les activités ne sont pas à proximité du lieu d'hébergement.

Le repas

Prévoir un planning de préparation des repas et des menus.
Savoir préparer des repas équilibrés avec les enfants.
Prévoir sacs ou boîtes pour mettre les échantillons de nourriture (obligatoire).
Prévoir un réfrigérateur pour la conservation de certains aliments. Bien entendu lors de camp itinérant vous pouvez vous en passer, mais vous achèterez et consommerez le même jour vos aliments.

Sécurité et hygiène.

Les enfants doivent avoir des fiches sanitaires de liaisons dûment remplies avant de partir en mini camp (ce sont celles qu'ils ont remplies lors de l'inscription au centre de loisirs). Emporter une trousse à pharmacie plus conséquente qu'à l'habitude, ainsi qu'un cahier d'infirmerie. Attention toutefois avec les enfants de moins de 6 ans, il est conseillé de ne les faire partir que pour des courtes durées. Faire la liste des numéros de téléphones d'urgence des environs de votre lieu de campement. Trouver un abri au sec et en sécurité en cas d'orage ou autres problèmes.

Financier / Matériel

Faire un budget prévisionnel, activités, transport, nourriture, logement, etc.... (voir la page budget)
Vérifier les tentes en les montant avant de partir.
Prévoir du matériel de cuisine pour les groupes.

La vie du groupe

Réfléchir aux règles de vie mises en place, à l'organisation de la vie collective (rangement, nettoyage, vaisselle,...), aux conditions d'hébergement, ...
La vie quotidienne prend énormément de temps.

Avec les parents

Prévoir plusieurs réunions pour informer les parents sur le mini camp à venir.
Mettre en confiance quant à l'encadrement, les lieux, les activités, les problèmes sanitaires, les repas, les communications, ...
Les faire participer au projet.

24.5. ORGANISER UNE SORTIE BAIGNADE

La baignade est une activité quasiment incontournable l'été, voici donc quelques éléments pour mieux l'organiser :

Avant de partir :

- Chercher un endroit autorisé qui accueille les groupes (mer, lac, plan d'eau, piscine, etc....)
- S'assurer que le lieu de baignade est non dangereux et approprié à l'âge des enfants.

- S'assurer que la baignade est surveillée soit par les surveillants du site, soit par un SB (Surveillant de Baignade propre au centre).
- Essayer d'évaluer les enfants nageurs et non nageurs.
- Se renseigner sur la météo.
- Prévoir des jeux variés à faire dans et hors de l'eau.
- Prévoir le goûter, nager ça creuse !

Sur place :

- Signaler son groupe au responsable de la baignade présent sur le site.
- Trouver un endroit ombragé
- Respecter la couleur des drapeaux
 - Vert : baignade sans danger et surveillée
 - Orange : baignade dangereuse mais surveillée
 - Rouge : baignade interdite
- Aucun drapeau : baignade non surveillée
- Faire rentrer le groupe dans l'eau progressivement en s'aspergeant la nuque et le torse.
- Etablir plusieurs petits groupes plutôt qu'un grand groupe.
- Faire plusieurs petits temps (1/4 d'heure selon l'âge) de baignade au lieu d'un long afin d'effectuer des pauses.
- Si vous faites une baignade en mer, essayé de rincer les enfants.

Après la sortie :

- Prévoir une journée plus « cool » le lendemain.

Sécurité / réglementation :

- Pour les enfants de moins de 6 ans : 1 animateur dans l'eau pour 5 enfants, 20 enfants maximum dans l'eau en même temps.
- Pour les enfants de plus de 6 ans : 1 animateur dans l'eau pour 8 enfants, 40 enfants maximum dans l'eau en même temps.
- Jusqu'à 12 ans le périmètre de baignade doit être matérialisé par des bouées reliées entre elles.
- De 12 à 13 ans, il doit être balisé.
- Au delà de 14 ans, le périmètre n'est plus obligatoire.
- Si le lieu de baignade ne comporte pas de surveillant, votre équipe doit être d'un Surveillant de Baignade (titulaire au minimum du BSB). Le surveillant de baignade ne compte pas dans l'effectif d'encadrement des animateurs dans l'eau.
- Prévoir une trousse de secours avec de la crème solaire, une casquette pour tout le monde, serviette de bain (maillot et bonnet de bain pour les piscines).
- Prévoir des bouteilles d'eau.
- Il est préférable que les enfants gardent leur tee-shirt lorsqu'ils ne se baignent pas.

24.6. Le grand jeu ?

Pourquoi un grand jeu ?

Le grand jeu est un moment particulier dans un séjour aussi bien pour les enfants que pour l'équipe pédagogique. Il fait appel à l'imaginaire des enfants et favorise la découverte. Il développe des notions de solidarité et d'esprit d'équipe. Il permet également de responsabiliser et de confronter l'enfant aux règles d'une manière ludique.

Le grand jeu lorsqu'il est bien mené reste un temps fort du séjour.

Le grand jeu se distingue par plusieurs points :

Une préparation plus longue et minutieuse que des jeux classiques

Le grand jeu doit être préparée dans ces moindres détails, ce qui demande de la part des animateurs une grande coordination. Ces préparations sont longues (plusieurs heures ou jours) et nécessitent généralement un minimum de matériels (maquillage, tissus, papier, crayons, ballons, sono, etc....). En bref, il faut savoir gérer son temps et s'organiser !

Le temps du jeu

Un grand jeu dure plus longtemps, d'une heure à la journée voir la semaine parfois.

Le nombre de participant

Le nombre de participant est beaucoup plus élevé (de 20 à 150 par exemple). Ce nombre varie aussi en fonction du type de grand jeu choisi.

Le nombre d'animateur

Le nombre d'animateur est aussi plus élevé dans l'organisation et la menée des grands jeux. Cela signifie une entente et une répartition des tâches équilibrées dans l'équipe. Le rôle de chacun lors de la menée doit être préalablement défini (c'est un travail d'équipe !). Une bonne coordination fait un jeu plus réussi mais surtout plus sécurisé.

Le lieu

Les lieux doivent avant tout être repéré et sécurisé. Le lieu est important car il a généralement une influence sur la fabulation mise en place pour le jeu. La découverte du lieu peut aussi être l'objet du grand jeu.

Le fonctionnement

- Les règles sont claires et simples.
- Une sensibilisation est nécessaire. Elle peut être faite par divers moyens ludiques (des petits jeux, des messages, des invitations, des affiches...).
- Il existe une fabulation, une mise en scène.
- Il y a un meneur qui organise le déroulement du jeu (très souvent).
- Le grand jeu a une fin ; il se termine généralement par un regroupement où les enfants atteignent la finalité du jeu.
- Il respecte la courbe d'intensité d'une activité et est adapté aux enfants.
- Tous les enfants doivent être acteur du jeu.

Quelques types de grands jeux

Les jeux de l'oie, permettent aux enfants de découvrir plusieurs activités et fait appel au hasard.

Les jeux de pistes, favorisent la découverte un lieu et permet de se repérer dans l'espace.

Les jeux de rallyes, permettent aux enfants de pratiquer des activités liées à un thème donné.

Les jeux d'expression, développent la créativité et l'expression.

Les jeux de stratégies, favorisent l'esprit d'équipe et l'organisation.

Exemples de Grands Jeux

25. Pratiques d'Animation site de l'animation socioculturelle

ACTIVITES

Petits jeux
Grands jeux
Activités manuelles
Activités diverses
Ajouter des activités

25.1. Les Petits Jeux

A la bonne Heure

Age À partir de 8 ans
Effectifs De 10 à 12

Intensité Moyenne
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 10 à 15 minutes
Matériel Cerceau ou plot
Intérêt Savoir se repérer, apprendre l'heure
Déroulement

Les enfants se mettent en ronde et assis et on place le cerceau au centre. On indique la direction de midi. Le meneur du jeu dit un nom et une heure. Par exemple il dit Guillaume 3 heures et 30 minutes. Guillaume doit donc aller dans le cerceau et indiquer l'heure en se servant de ses bras comme aiguille (bras droit=aiguille des heures; bras gauche=aiguille des minutes)

L'âne ferré

Age À partir de 6 ans
Effectifs De 10 à 16
Intensité Moyenne
Lieu Intérieur
Durée 10 à 20 minutes
Matériel Des bandeaux
Intérêt Ecoute, notion d'espace, notion de droite et gauche

Déroulement

Divisez le groupe en 2 puis mettez des chaises en rond, avec un enfant dessus et un autre derrière, qui seront partenaires. L'enfant sur la chaise retire ses chaussures et se bande les yeux. Le meneur éparpille les chaussures au milieu du cercle. Le meneur donne alors le départ. Chaque enfant doit retrouver ses chaussures en écoutant les instructions de son partenaire. Une fois qu'il les a, il les ramène et les met au pied de la chaise. Le tout le plus rapidement possible.

Variante

Il est possible de simplifier le jeu pour les plus jeunes en leur faisant ramener n'importe quelle chaussure par exemple.

A qui est cette voix ?

Age À partir de 6 ans
Effectifs Une vingtaine d'enfants
Intensité Calme
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 10 à 20 minutes
Matériel Un drap
Intérêt Ecoute, concentration

Déroulement

Tendre le drap puis placer les enfants en 2 équipes, une de chaque côté du drap. L'un des enfants parle et l'autre équipe doit reconnaître à qui appartient la voix.

Variante Les enfants peuvent modifier leur voix pour rendre le jeu plus difficile.

L'ambassadeur

Âge À partir de 6 ans
Effectifs De 12 à 24
Intensité Moyenne

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 30 à 45 minutes

Matériel Papier, ciseaux, feutres

Intérêt L'expression

Déroulement

2 équipes ou plus. Elles s'installent de chaque côté de l'espace choisi. Le meneur de jeu a au préalable préparé une liste de mots qui sont soit à dessiner, soit à mimer, soit à découper. Un joueur de chaque équipe vient vers le meneur de jeu qui leur murmure tour à tour un mot à l'oreille. Chaque joueur retourne alors dans son équipe et tente de faire deviner le mot soit en mimant, soit en le découpant, soit en le dessinant mais toujours sans parler. L'équipe qui a réussi à faire deviner toute la liste de mots est gagnante.

L'araignée

Age À partir de 5 ans
Effectifs De 8 à 16
Intensité Moyenne
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 15 à 20 minutes
Matériel Aucun
Intérêt Réflexe

Déroulement

Au début l'animateur est l'araignée et les enfants les mouches. Les mouches tiennent chacune un doigt de l'araignée. Celle-ci raconte une histoire. A un moment, il glisse le mot araignée dans son histoire. A ce moment toutes les mouches doivent s'enfuir. L'araignée doit toucher toutes les

mouches. Une fois les mouches touchées, elles deviennent araignées à leur tour en criant "prénom araignée" (exemple "lucide araignée"). Le jeu se termine quand toutes les mouches sont touchées. On peut faire plusieurs parties avec comme araignée soit le premier soit le dernier toucher.

La balise

Age À partir de 7 ans

Effectifs 12 à 20

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur

Durée 5 à 15 minutes

Matériel terrain déjà marqué et un cubés rempli à moitié d'eau

Intérêt Stratégie, esprit d'équipe

Déroulement 2 équipes placées à chaque bout du terrain. L'un sera les moutons et l'autre sera les loups.

Le cubés doit être installé vers les loups (pas trop près) environ à 15 pas. Le but du jeu est que les moutons prennent le cubés sans se faire manger (toucher) par les loups si le mouton se fait attraper, c'est élimination. Si un mouton se fait attraper avec le cubés ce sont les loups qui ont gagné. La stratégie se fait entre les moutons lorsqu'ils sont dans leur camp idem pour les loups. Un ou plusieurs moutons peut entrer dans le camp des loups et s'il ne s'est pas fait attraper en ressortant, il est plus près du cubés.

La bataille navale des mots

Âge À partir de 7 ans

Effectifs De 2 à 15

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 15 à 45 minutes

Matériel Feuilles de papier

Intérêt Réflexion, vocabulaire

Déroulement

Le principe est le même que la bataille navale mais on remplace ici les navires par des mots choisis selon le thème voulu.

Variante

Jouer avec plus de 2 équipes

Le béret

Âge À partir de 7 ans

Effectifs De 12 à 24

Intensité Jeu sportif

Lieu Extérieur

Durée 15 à 25 minutes

Matériel Un béret

Intérêt Réactivité

Déroulement

2 équipes se placent l'une en face de l'autre. Chaque joueur de chaque équipe s'est vu attribuer un numéro. Le meneur place le béret au centre et annonce un numéro. Les joueurs portant ce numéro

doivent courir pour attraper le béret sans être touché par le joueur adverse. Les joueurs ont une main derrière le dos.

Variante

Annoncer plusieurs numéros en même temps.

La calculette

Âge À partir de 8 ans

Effectifs De 8 à 12

Intensité Moyenne

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 15 minutes

Matériel Aucun

Intérêt Concentration, et réflexion (ce sont les profs de maths nous en seront reconnaissants)

Déroulement

On divise les enfants en 2 ou 3 équipes. Ils se placent en colonne. L'animateur donne le même nombre de trois chiffres au dernier enfant de chaque colonne. Celui-ci doit faire deviner ce nombre à son partenaire de devant. Pour cela elle doit taper sur l'épaule gauche autant de fois que le nombre des centaines, sur la tête (doucement) pour le nombre des dizaines, sur l'épaule droite pour celui des unités et ainsi de suite jusqu'au premier enfant. Pour déterminer le gagnant, le premier enfant de chaque colonne doit dire son nombre à l'oreille de l'animateur. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le bon nombre.

Citron citron citron

Âge À partir de 6 ans

Effectifs De 8 à 20

Intensité Calme

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 10 à 20 minutes

Matériel Aucun

Intérêt Jeu de présentation, réflexe, connaître sa gauche et sa droite

Déroulement

Les enfants sont en cercle. Le meneur est au milieu du cercle et désigne un enfant en disant soit : "droite citron" ou "gauche citron". L'enfant doit alors donner le prénom de son voisin de gauche ou de droite. Lorsqu'il se trompe il est éliminé du jeu. Les gagnants sont les 2 derniers qui restent.

Coince papier

Âge À partir de 6 ans

Effectifs De 8 à 16

Intensité Moyenne

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 15 à 20 minutes

Matériel Des bouts de papier avec inscrites différentes parties du corps (chevilles, coudes, front...)

Intérêt Maîtrise du corps, agilité

Déroulement

2 équipes minimum. Le but est de placer entre les joueurs le plus de bouts de papiers possible en utilisant le moins de joueurs possible. Une équipe tire un bout de papier au hasard, et lit à haute voix la partie du corps inscrite. Elle doit ensuite placer le bout de papier entre les 2 mêmes parties du corps de deux joueurs. (Ainsi une équipe tire un bout de papier où il est inscrit "dos", 2 joueurs de cette équipe doivent placer ce papier entre leurs deux dos). On ajoute des papiers et des joueurs tant que cela est possible. Lorsqu'un papier tombe, on compte le nombre de papiers coincés jusqu'à présent et c'est au tour de l'autre équipe de jouer

Combien dans ton dos ?

Age À partir de 5 ans
Effectifs De 20 à 30
Intensité Faible
Lieu Intérieur
Durée 5 minutes
Matériel Aucun
Intérêt Retour au calme

Déroulement

Les enfants sont assis. Un enfant est désigné pour venir se placer le nez contre le mur, de sorte que ses camarades voient son dos. Le maître du jeu, dans le silence le plus complet, désigne en montrant du doigt un enfant, qui doit venir se placer derrière le premier enfant. Le maître du jeu invite autant d'enfants qu'il le souhaite à venir se placer le plus discrètement possible à la suite de la file indienne. Quand, il le décide, le maître du jeu arrête le jeu, et demande au premier enfant: "combien dans ton dos ?" Celui-ci doit alors deviner le nombre d'enfants qui se trouve derrière lui.

Les contraires

Les contraires

Âge À partir de 6 ans
Effectifs De 6 à 20
Intensité Calme
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 5 à 15 minutes
Matériel
Intérêt Observation, réflexes

Déroulement

Les enfants se placent face au meneur. Le meneur effectue des gestes et les enfants doivent faire l'inverse (s'il se lève, les enfants s'assoient, etc.). Lorsqu'un enfant se trompe, il est éliminé du jeu. Le dernier enfant qui reste a gagné.

Le courant électrique

Âge À partir de 6 ans
Effectifs De 8 à 20
Intensité Calme
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 10 à 20 minutes
Matériel Aucun

Intérêt Concentration

Déroulement

Les enfants sont en cercle autour d'une table. Ils posent les mains à plat et les croisent avec celles du voisin (les mains droites doivent être à droite des mains gauches du voisin de droite, c'est clair !?). Le meneur du jeu démarre le courant en tapant avec sa main sur la table. Le joueur qui a la main juste à gauche de celle qui vient de bouger tape à son tour, et ainsi de suite. Le courant tourne donc dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur se trompe il est éliminé du jeu. Les gagnants sont les 2 derniers qui restent.

Variante

Lorsqu'un joueur tape 2 fois le courant repart dans l'autre sens

Dauphin dauphine

Âge À partir de 6 ans

Effectifs De 6 à 20

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur

Durée 10 à 20 minutes

Matériel Un ballon

Intérêt Jeu de présentation

Déroulement

Le meneur lance le ballon en l'air et crie le prénom d'un joueur. Ce joueur doit rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. S'il y arrive, il lance à son tour le ballon en l'air en criant le prénom d'un joueur et ainsi de suite. S'il n'y arrive pas, il récupère le ballon et crie : "stop !". Tous les joueurs doivent s'arrêter. Le joueur qui a le ballon le lance, sans se déplacer, et essaye de toucher un joueur. S'il y arrive, le joueur est éliminé, s'il échoue c'est le lanceur qui est éliminé. On continue comme cela jusqu'au dernier.

Delhi-délot

Age De 8 à 12 ans

Effectifs De 5 à 10

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur

Durée 10 à 15 minutes

Matériel 1 point fixe

Intérêt Développer l'imaginaire

Déroulement

Sur un terrain délimité, "un chat" doit capturer des bandits en les touchant. Les bandits une fois capturés s'accrochent à un point fixe et se tiennent par la main en ligne. Ils peuvent être délivrés par un simple touché d'un bandit non capturé.

Variante Ajout de plusieurs chats si les joueurs sont plus nombreux.

Le détective

Âge À partir de 6 ans
Effectifs De 6 à 15
Intensité Calme
Lieu Intérieur
Durée 10 à 20 minutes
Matériel Aucun
Intérêt Concentration, maîtrise de soi

Déroulement

Les enfants se placent en ronde, l'un d'eux sort après avoir repéré qui portait quoi. Une fois le joueur sorti, 2 autres enfants échangent un vêtement. Le joueur sorti revient et doit trouver qui a échangé quoi.

Le Dragon Dégoûtant

Age À partir de 3 ans
Effectifs De 6 à 12
Intensité Moyenne
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 10 à 15 minutes
Matériel Aucun
Intérêt Rapidité, réactivité

Déroulement

Une variante du facteur, pour ceux qui sont lassés par la petite rengaine. Les enfants sont assis en cercle. Un enfant est désigné pour être le dragon, et se place à l'extérieur du cercle. Il vient toquer doucement sur la tête d'un des enfants assis. S'ensuit un dialogue entre le dragon et l'enfant: "Toc toc. Qui est là? Le dragon dégoûtant". "Qu'est-ce que vous voulez? Voler votre maison". "Pas question!" L'enfant "visité" se lève, il se place dos à dos avec le dragon, ils se donnent un coup de fesses (très important!), et partent en courant chacun de leur côté du cercle. Le premier arrivé à la place libre gagne la "maison", celui qui reste debout devient ou reste le dragon. Et ainsi de suite

Drapeaux du monde

Age À partir de 8 ans
Effectifs De 10 à 15
Intensité Moyenne
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 20 minutes
Matériel Petit drapeaux différents
Intérêt Culture générale

Déroulement

L'animateur montre aux enfants un drapeau et c'est à eux de découvrir de quel pays il s'agit : à condition de dire "bingo». Le premier qui a dit bingo répond, si la réponse est juste il gagne le premier point celui ou celle qui arrive à trois points à gagné.

Variante

Possibilité de jouer par équipe.

Fait moi rire !

Âge De 3 à 6 ans
Effectifs De 6 à 15 joueurs
Intensité Forte
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 10 à 15 minutes
Matériel Un ballon
Intérêt Réflexe et rire
Déroulement

Les joueurs sont assis en cercle.

Un meneur au centre debout. Le meneur tient le ballon et le lâche: dès que le ballon touche le sol tous les autres joueurs doivent se mettre à rire (tous les rires sont autorisés). Mais dès que le meneur relance Le ballon et que cette dernière touche le sol, tout le monde doit se taire. Celui ou ceux qui continuent à rire sont éliminés. Remarque: ce jeu permet de détendre l'atmosphère et de dynamiser un groupe sans léser personne. Mais il faut l'arrêter à temps pour éviter que ça dégénère (car jeu excitant)

Gendarme et voleur

Âge À partir de 6 ans
Effectifs De 15 à 20 joueurs
Intensité Moyenne
Lieu Extérieur
Durée 10 à 30 minutes
Matériel Aucun
Intérêt Synchronisation, réflexes, rapidité

Déroulement

Les enfants se mettent sur cinq lignes, avec l'espace sur les côtés d'une longueur de bras et de même pour devant et derrière. L'animateur choisit un voleur et un gendarme parmi les enfants. Les enfants tendent les bras sur les côtés lorsque l'animateur dit "boulevard" et tendent les bras devant lorsqu'il dit "rue". Le voleur doit donc échapper au gendarme en empreinte les boulevards et les rues.

25.2. Les Grands Jeux

À la découverte du centre

Âge À partir de 5 ans
Effectifs De 10 à 40
Intensité Moyenne
Lieu Intérieur et extérieur
Durée 45 à 90 minutes
Matériel Papier, crayons
Intérêt Esprit d'équipe, apprendre à se repérer, découvrir le centre

Déroulement

3 équipes ou plus. Ce jeu s'effectue sous forme de rallye.

Les animateurs auront placé, dans (ou sur les portes) les endroits du centre qu'il voudra faire arrêter. Aux enfants, des questions (ces endroits sont par exemple, les salles d'activités, la cuisine, la salle animateur, les toilettes...). Chaque équipe va, selon sa feuille de route, vers le lieu indiqué, lit les questions et revient à la table centrale pour donner les réponses au meneur du jeu. Une fois les réponses bonnes, elle gagne un indice et repart vers leur prochain lieu. A la fin lorsqu'elles ont effectué toute leur feuille de route, toutes les équipes rassemblent leurs indices pour trouver l'énigme finale. Ce jeu permet aux enfants de découvrir leur centre et de savoir ce qu'ils peuvent ou non faire (notamment à travers les questions posées).

Variante

Un animateur dans chaque équipe et les enfants répond directement à l'animateur sans passer par la table centrale

A la Une journalistique

A la Une

Age à partir de 6 ans

Effectifs De 20 à 40

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur (dans un centre ou dans un forêt)

Durée 30 à 60 minutes

Matériel Papier + crayon + cartes topographiques

Intérêt Entraide et coopération, rédaction d'article, se repérer, enrichir ses connaissances générales

Déroulement

Les enfants sont repartis en équipe de 7.

Chaque équipe représente une chaîne de télé ou un périodique connu. Dans ce cas chaque équipe choisit un nom qui sera écrit sur son passeport de voyage. L'idée est qu'un avion s'est écrasé dans un endroit quelconque et les équipes journalistiques se précipitent pour collecter des informations le plus vite possibles (l'équipe gagnante est celle qui arrivera à dévoiler les infos la première ...)

Les animateurs doivent préparer les passeports avec 10 questions dessus :

1. de quel type est l'avion sinistré?
2. de quelle ville a-t-il décollé,
3. comment s'appelle le pilote ?
4. de quelle nationalité sont les hôtesse de l'air ?
5. combien y avait-il de passagers à bord ?
6. quel est repas que les passagers ont-ils mangé à bord?
7. quelle était la destination de l'avion ?
8. quelle était la cause du drame?
9. combien y a t il de blessés ?
10. ou l'accident s'est-il passé ?

Chaque animateur s'occupe d'un stand (c'est lui la source des informations ; mais il répond à chaque question par un indice que chaque équipe doit exploiter pour trouver sa réponse.

Exemple :

- Question 1: de quel type était l'avion ?
- Réponse de l'animateur: c'est le type de voiture du directeur du centre.

Les enfants doivent aller chercher la voiture du directeur et marquer le type comme réponse. A la fin chaque équipe doit rédiger un article renfermant toutes les informations collectées des indices donnés par les animateurs. L'équipe gagnante est celle qui arrive rédigé correctement son article la première. Obs.

Observation

Toutes les équipes lisent leur article devant tout le monde.

Bataille navale géante

Âge À partir de 8 ans

Effectifs De 20 à 40

Intensité Jeu sportif

Lieu Extérieur

Durée 45 à 90 minutes

Matériel Foulards, papier

Intérêt Ludique, esprit d'équipe, stratégie

Déroulement

Ne pas choisir un terrain nu (type stade). 2 équipes s'opposent, elles possèdent chacune un camp qui se trouve aux extrémités du terrain. Chaque équipe détermine l'emplacement de ses bateaux sur sa grille. Au début du jeu une des équipes doit faire passer le maximum de papier de leur camp aux camps adverses. Les papiers sont donnés et réceptionnés par un animateur. Sur chaque papier est inscrite une case (par exemple B5, H7, C6...).

Pour faire passer le papier, chaque membre de l'équipe cache ses papiers sur lui (attention à bien définir dès le départ ce qui est autorisé ou non). S'il se fait attraper ou toucher par un membre de l'équipe adverse, il doit s'arrêter. Le joueur est alors fouillé pendant 30 secondes. Si rien n'est trouvé, il continue son chemin, sinon il retourne chercher un autre papier dans son camp. A la moitié du temps on inverse le rôle des équipes. Au final l'équipe qui aura coulé le plus de bateaux adverses a gagné.

Le clue do

Âge À partir de 8 ans

Effectifs De 10 à 40

Intensité Moyenne

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 45 à 90 minutes

Matériel Papiers, crayons

Intérêt Esprit d'équipe, stratégie.

Déroulement

3 équipes ou plus. Les équipes mènent une enquête afin retrouver l'assassin, l'arme et le lieu du crime. Les animateurs lors de la préparation du jeu s'entendent sur le nom de l'assassin, où il a tué

sa victime, et avec quelle arme. Les animateurs préparent également une fabulation. Lors du début du jeu, le meneur annonce qui est les assassins, les armes et les lieux potentiels. Les équipes se déplaceront selon l'ordre de passage défini préalablement. Les équipes interrogeront les animateurs (qui joueront le rôle d'un des assassins potentiels). Les équipes doivent également faire attention, lorsqu'elles se déplacent d'une salle à l'autre, aux détails qui les mettront sur la piste (il peut par exemple trouver une arme qui traîne). Lorsque toutes les équipes ont interrogé tous les animateurs, le jeu s'arrête. Les équipes choisissent par déduction, le nom de l'assassin, l'arme et le lieu du crime.

Commando

Âge À partir de 12 ans

Effectifs De 10 à 40

Intensité Forte

Lieu Extérieur

Durée 1h30

Matériel Papier sous forme de grille, symbole, colle

Intérêt Esprit de groupe, travailler la mémoire visuelle et la motricité

Déroulement

Tout d'abord les animateurs font deux voir quatre équipes selon le nombre d'enfants. La mission de chaque équipe va être de se construire une base secrète avec du matériel donné ou trouvé sur le terrain et de fabriquer avec des symboles sur leur grille de commando. Mettre en place une prison dans chaque base. Ensuite chaque équipe va devoir aller visualiser la grille de n'importe quelle équipe et la rapporter à sa base sans ce faire repérer. Pour être libéré le chef d'équipe doit donner un symbole à l'équipe qui a capturé le prisonnier.

Les rôles : mettre en place un chef, des espions, des gardes.

Variante

Mise en place d'un espion

Douanier contrebandier

Âge À partir de 8 ans

Effectifs De 30 à 60

Intensité Jeu sportif

Lieu Extérieur

Durée 45 à 90 minutes

Matériel Foulards et faux billets

Intérêt Ludique, esprit d'équipe

Déroulement

Ne pas choisir un terrain nu (type stade). 2 équipes s'opposent, l'une les douaniers (un tiers du groupe) et l'autre les contrebandiers (les deux autres tiers du groupe). Les contrebandiers possèdent un camp qui est interdit aux douaniers et qui se trouve à une des extrémités du terrain. A l'autre bout se situe la zone neutre.

Les contrebandiers doivent faire passer le maximum de billets de leur camp à la zone neutre. Pour cela ils cachent les billets sur eux (attention à bien définir dès le départ ce qui est autorisé ou non). Si un contrebandier se fait toucher par un douanier, il doit s'arrêter. Le douanier a alors 30 secondes pour le fouiller et trouver le billet caché. Si ce n'est pas le cas le contrebandier continue son chemin sinon il retourne chercher un autre billet dans son camp.

Variante

Faire des billets de différentes valeurs et autoriser le port de plusieurs billets à la fois

Good Lucky

Âge De 8 à 14 ans

Effectifs De 20 à 40

Intensité Speed

Lieu Extérieur

Durée 1 heure

Matériel Déguisement, carton, agrafeuse, papier, corde

Intérêt Ludique

Déroulement

Préparation :

- Déguiser un/e animateur (e) en voyante.
- Construire la cabane de la voyante.
- Faire des petits papiers avec marqués "bonbon" (en faire 2) et sur les autres ne rien inscrire.
- Faire des cartons avec des numéros (1 à 10).

On place la corde en cercle, les enfants se réunissent autour. La voyante va au centre et distribue à chaque enfant, un papier (replié sur lui même et agrafé), et un carton avec un numéro dessus. La voyante retourne dans sa cabane et les enfants crient "Good Lucky", le jeu commence. Les enfants essaient de s'attraper/toucher et selon le principe du Matamore, celui qui possède le numéro le plus fort gagne (ne pas oublier que le plus grand numéro mange tout le monde, mais qu'il se fait manger par le plus petit). L'enfant qui a le plus grand numéro peut décider alors d'échanger ou pas son papier agrafé.

En cas d'égalité (c'est à dire que les enfants ont le même numéro) ils vont voir la voyante. Celle-ci va leur faire réaliser un défi, (jeu de carte, etc.). Ne pas oublier qu'il faut au maximum rester dans le hasard, tout le principe du jeu est là. Celui qui gagne le défi décide de garder ou d'échanger son papier (il faut toujours que chaque enfant ait un papier, on échange mais on ne donne pas). Au bout d'un temps déterminé, la voyante sort de sa cabane et chante ou joue d'un instrument de musique. A ce moment-là tous les enfants se réunissent autour du cercle en corde, ils ouvrent leur papier, les enfants qui ont un papier marqué bonbon à l'intérieur gagnent, les autres perdent, et on recommence les enfants ne se font pas prier

Jeu de piste photos

Jeu de piste photos

Âge À partir de 5 ans

Effectifs De 10 à 40

Intensité Sportif

Lieu Extérieur

Durée 45 à 90 minutes

Matériel Photos

Intérêt Réflexion, esprit d'équipe, apprendre à se repérer.

Déroulement

3 équipes ou plus. Les animateurs auront au préalable pris des photos de certains détails du terrain de jeu. Celui-ci peut-être varié, comme un village, un quartier, un terrain naturel...

Les animateurs placent ensuite les photos selon le déroulement souhaité. Avec chaque photo, les animateurs auront écrit l'indice pour trouver le lieu (et donc la photo) suivant. Un animateur par équipe ou si le lieu est sécurisé et les enfants assez grands, laisser les équipes seules. Ainsi par exemple la première équipe arrive devant la première photo qui représente une porte, à côté sont inscrits des indices tels que : " Cet endroit est fréquenté par des chevaux ". Les enfants doivent trouver de quel endroit il s'agit puis ensuite aller vers ce nouveau lieu. Là près de la fameuse porte se trouve une autre photo et ainsi de suite.

Variante

Vous pouvez également mettre des devinettes, des questions de connaissances, des épreuves sportives à réaliser, avec les photos.

La peste

La peste

Âge Tout âge

Effectifs À partir de 10

Intensité Forte

Lieu Extérieur

Durée 10 minutes à 1 heure

Matériel Aucun (sauf si on veut se déguiser)

Intérêt Ludique

Déroulement

C'est le contraire d'un cache-cache où tout le monde se cache et où il y en a un qui colle. Dans ce jeu c'est très simple, tout le monde cherche une personne qui c'est caché ! Une fois qu'un enfant a trouvé celui qui se cachait il doit se cacher avec lui dans sa planque. Le perdant est celui qui se retrouve tout seul à chercher tout le monde !

J'ai fait ce jeu avec une trentaine d'enfants âges confondus avec 4 hectares de terrain c'était génial.

Les loups et les cochons

Âge De 7 à 13 ans

Effectifs À partir de 15

Intensité Forte

Lieu Extérieur

Durée 1h à 3h

Matériel Petits papiers pliés, maillots pour 2 équipes

Intérêt Ludique

Déroulement

On détermine deux équipes, l'une sera les cochons et l'autre le loup.

Les cochons doivent cacher des papiers (on dira que c'est des pierres pour construire leurs cabanes) sur eux. Lorsqu'ils sortent de leur cachette ils peuvent se faire toucher par les loups qui n'ont que 10 secondes pour le trouver et si les loups ne trouvent pas le cochon ramène son papier dans sa future cabane (une personne) récupère le papier puis il retourne dans sa cachette rechercher un papier ensuite après un certain temps on échange les rôles.

A la fin c'est l'équipe qui a ramené le plus de papier qui a gagné.

Olympiades

Âge De 4 à 12 ans

Effectifs 50 et plus

Intensité Forte

Lieu Extérieur

Durée 3h

Matériel Celui nécessaire aux différents jeux.

Intérêt Esprit d'équipe, ludique

Déroulement

Le but des Olympiades est de créer plusieurs petits jeux, du type tamboul tout, le garçon de café... 10 minimum (selon l'objectif) On divise les enfants en plusieurs groupe de 5 à 6 Ils font les jeux, ils récupèrent des points, l'équipe gagnante reçoit une récompense, comme des médailles par exemple

Pirates des caraïbes

Pirates des caraïbes

Âge De 6 à 11 ans

Effectifs De 20 à 40

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur

Durée 1h30

Matériel Déguisement

Intérêt Esprit d'équipe, imagination et entraide.

Déroulement

Trame: Jack Sparrow se fait enlever par Dévie Johns et son complice devant les enfants. Les pirates sont désarmés et demandent aux enfants de les aider à le sauver. Pour cela, ils doivent réussir un jeu de l'oie pour pouvoir récupérer la clef de Dévie Johns et ainsi ouvrir le coffre qui garde la formule magique et le cœur de Dévie Johns. Déroulement: les enfants sont par équipe et vont tirer un dé pour avancer sur le jeu de l'oie, l'animateur qui tient le plateau envoie les équipes aux stands pour qu'ils passent une épreuve et puissent continuer à jouer. Le jeu possède beaucoup d'obstacles: des îles où on peut rester bloqué, etc. Dénouement: si les enfants finissent le jeu, ils ouvrent le coffre et sauvent Jack. Si les enfants ne finissent pas le jeu, un animateur réussit à voler le coffre et la clef et les enfants sauvent quand même Jack Sparrow. La formule magique: (chanson du film) yod oh, quand sonne l'heure, hissons nos couleurs, hissez oh, l'âme des pirates, jamais ne mourra.

Poules renards vipères

Âge À partir de 8 ans

Effectifs De 20 à 60
Intensité Jeu sportif
Lieu Extérieur
Durée 20 à 45 minutes
Matériel De quoi distinguer les équipes (foulard, maquillage)
Intérêt Coopération

Déroulement

3 équipes, les poules, les renards, les vipères, chacune avec un camp distinct. Les poules doivent attraper les vipères, les vipères attrapent les renards, les renards attrapent les poules. Lorsqu'un joueur est attrapé, il est prisonnier. En touchant les prisonniers, on libère ses coéquipiers. Pour gagner il faut attraper toute l'équipe.

Le Quiz

Âge À partir de 7 ans
Effectifs De 10 à 20
Intensité Moyenne
Lieu Intérieur ou extérieur
Durée 1h30
Matériel Micro, dé de couleur, crépon, déguisement pour animateur, grande feuille, stylo, poste de musique

Intérêt

Educatif et amusant

Déroulement

3 ou 4 équipes? Les animateurs se mettent dans la peau d'un animateur TV, d'un DJ, d'un cameraman... Les équipes choisissent un nom d'équipe qu'on inscrira sur un panneau. Chaque équipe lance le dé, suivant la couleur sur laquelle ils tomberont, il y aura un thème (musique, sport, culture générale, Europe...) et ils devront répondre à la question pour remporter le point définit par l'équipe d'animation. Lorsque l'équipe tombe sur le thème musique, leur faire écouter un morceau et ils devront deviner le titre. Pour faire une pause sans en faire une faite place à la publicité ou les animateur ou enfants auront préparé des imitations de pub ou créer l'une d'entre elles. Les animateurs devront être déguisés pour faire vrai et mettre les enfants dans le jeu.

Les enfants ont beaucoup appréciés ce jeu la...

Le Rallye Photos

Age À partir de 6 ans
Effectifs De 10 à 30
Intensité Moyenne
Lieu Extérieur
Durée 10 à 15 minutes
Matériel Autant d'appareil photo que d'équipe
Intérêt Apprendre à se servir d'un appareil photo, cadrage, observation, création artistique.

Déroulement

Définir une couleur par équipe. Ensuite chaque équipe doit dans un temps donné photographier le plus d'objets possible de la couleur de l'équipe en faisant "prendre la pause" à certains copains autour de cet objet. Le but étant de faire une photo nette, originale et comportant la bonne couleur.

Variante

- Remplacer les couleurs par des formes Où
- Définir à l'avance le thème des photos, par exemple un animal + la couleur de l'équipe, un objet + la couleur de l'équipe, etc.

Le show des supers Héros

Le show des supers héros

Âge De 3 à 14 ans

Effectifs De 15 à 90

Intensité Forte

Lieu Extérieur

Durée 1 journée

Matériel Costume, aménagement, stands...

Intérêt Ludique, Vivre une journée exceptionnelle

Déroulement

Préparation :

Bien évidemment il faut penser à construire une histoire avec un fil rouge, déterminant ainsi des lieux à réaliser et dans lesquels vont évoluer les enfants et les animateurs.

L'histoire :

Des forces étranges sont en train de créer des catastrophes naturelles partout dans le monde. On recense des tremblements de terre, des crues inexplicables, des éruptions volcaniques... au point où l'ONU a décidé de faire appel aux supers héros (Histoire inspirée de celle des indestructibles). Mais pourquoi sont-ils chez nous, dans notre centre ? Et bien nous avons été choisis au hasard, dans cet état de siège. Les supers héros sont donc envoyés dans notre centre pour former les jeunes enfants à devenir à leur tour des super héros capable de combattre ce mal inexplicable encore.

Les lieux :

Et voilà... Il faut donc que les supers arrivent dans notre centre, emportent les enfants dans un centre d'entraînement spécifique aux supers héros... De là vont en découler tous les lieux que nous retrouverons dans la rubrique aménagement.

Sensibilisation :

Un message radio un peu brouillé est parvenu sur le poste du centre (message préalablement enregistré avec des interférences créées). C'est très simple, ça ne prend pas beaucoup de temps, c'est "très pas cher" du tout et néanmoins efficace. Je ne crois pas me tromper en disant que les enfants jusqu'à 12 ans ont réellement marché sur ce message...

L'apparition d'un des supers héros venu en reconnaissance pour motiver encore un peu plus les enfants, aura distribué les tickets d'embarquement pour la navette qui arrivait le lendemain dès 9H00, à l'ouverture du centre. C'était le rôle de SUPER FACTOR.

Aménagement :

L'embarquement : Les enfants arrivent le matin dans le sas d'embarquement. En faisant la queue en attendant que l'on vérifie leur identité, ils sont accueillis par les supers héros... Les enfants sont ensuite accueillis par d'autres supers qui prennent leur empreinte digitale, prélèvent un peu de leur ADN et procèdent à une reconnaissance vocale... Ensuite les enfants peuvent prendre le SAS d'embarquement... Pour arriver dans la navette qui va les transporter jusqu'au QG des supers... Là a vous de libérer votre imagination. Nous pour notre part nous avons : Offert une collation aux enfants à la manière des hôtesses de l'air dans un avion. Des messages étaient diffusés en continu avant le décollage (Merci d'avoir choisi la compagnie... Durant le vol il n'est pas autorisé de... Veuillez attacher vos chaussures...) Des choses un peu ridicules mais amusantes. Diffusé de la musique durant le voyage et projetant un peu de fumée.

MAIS QUI ETAIENT CES SUPERS HEROS ?

Les costumes font partis de l'aménagement et ils doivent être bien choisis car ils seront portés toute une journée sans interruption... Il y a aussi toujours le rôle de celui qui peut quitter le jeu sans le remettre en question, celui qui doit trouver un personnage permettant de gérer imprévus et incidents... C'est le rôle du directeur. Qui fera le voyage au même titre que les enfants, sans costume... Mais il jouera aussi un personnage, un héros, l'homme invisible.

Le quartier général des supers Héros :

Dans un coin de l'école qui accueille le centre, nous avons préparé un endroit avec les portraits des supers héros accrochés au mur, un ordinateur... En débarquant de la navette les enfants arrivaient dans cet endroit qui nous permettait de constituer les équipes pour le jeu.

Les salles de travail et de formation :

Chaque animateur avait préparé sa salle de travail et de formation la veille afin que chaque groupe puisse faire une activité "manuelles" le matin, comme créer son costume de super...

25.3. Les Activités manuelles

Bonhomme en plâtre

Âge De 8 à 10 ans

Effectifs De 6 à 8

Intensité calme

Lieu intérieur ou extérieur

Durée 1 h

Matériel Plâtre en bande, bouteille en plastique, chaussette, coton

Intérêt Créativité

Bouquet de fleur en papier crépon

Age de 5 à 6 ans

Effectifs De 10 à 15

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 20 à 30 minutes

Matériel Papier crépon, ciseaux et scotch

Intérêt Création artistique

Déroulement

Découper des carrés de papier crépon faire en sorte que le premier bout de crépon fasse le cœur de la fleur. Prendre un 2ème morceau de crépon et le placer sous le cœur de la fleur et le 3ème aussi. Placer les fleurs sur un cure pipe ou une tige en fer et le scotcher une fois les fleurs faites. Prenez un grand morceau de crépon et placez vos fleurs dedans puis scotcher le bas du grand morceau de crépon et vous obtiendrez un bouquet de fleurs pour offrir

Ceinture de Boxe

Âge À partir de 7 ans

Effectifs 6 à 8

Intensité Calme

Lieu Extérieur

Durée 30 minutes

Matériel Du carton, de la colle blanche liquide, du papier (80g) de récupération, de la gouache couleur or, des ciseaux et cutters.

Intérêt

Développement imaginaire, découverte de pratiques et technique de collage

Déroulement

Découpez les chiffres et les lettres que vous souhaitez mettre sur la ceinture, puis collez-les sur la ceinture que vous aurez préalablement découpée dans une planche de carton. Une fois toutes les lettres et motifs collés sur le carton, recouvrez les de papier abondamment de telle sorte à créer un relief sur le carton. Pour cela n'hésitez pas à mettre de la colle. Ensuite il ne reste plus qu'à peindre le tout. Soit à la bombe soit au pinceau. Préférez la bombe car le relief est important.

Remarque

C'est une ceinture comme une "coupe" il n'est pas nécessaire de pouvoir la fixer autour de la taille.

Chauffe eau solaire

Age À partir de 6 ans

Effectifs De 8 à 12

Intensité Faible

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 15 à 30 minutes

Matériel Une boîte à chaussure, une bouteille en plastique, peinture

Intérêt Initiation à l'environnement, récup

Déroulement

Utiliser la boîte à chaussure sans le couvercle. Couvrir l'intérieur d'aluminium de façon à ce que le soleil réfléchisse. Peindre la bouteille plastique en noir. Une fois la peinture sèche, remplir la

bouteille d'eau et l'allonger dans la boîte à chaussure. Mettre le tout en plein soleil. Vous voilà prêt pour avoir de l'eau chaude pour la soirée, assez pratique lors des campings et des bivouacs...

Les comètes

Âge À partir de 6 ans

Effectifs De 6 à 12

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur

Durée 20 à 30 min

Matériel De la ficelle, rouleau plastique, papier crépon, du sable ou de la semoule, agrafeuse.

Intérêt Fabriquer et jouer avec son propre matériel

Déroulement

Découpez un carrée de 40 à 50 cm dans la feuille plastique. Découper le même carrée dans le papier crépon.

Posez à plat la feuille papier sous la feuille plastique puis mettez 3 à 4 poignées de sable/semoule sur la feuille plastique.

Refermer le tout de façon à former une bourse. Attacher le tout à l'aide de la ficelle et laissez 50 à 70 cm de ficelle dépasser.

Accrocher ensuite des bandes de papier crépon pour décorer la comète.

Votre comète est prête, vous pouvez alors la lancer.

Variante

Tracer une cible au sol et installer les enfants à quelques mètres. Organisez alors un concours de précision avec les comètes fabriquées.

Drôle de bonhomme

Age A partir de 5 ans

Effectifs De 5 à 10

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 15 minutes

Matériel 2 pots de yaourt, yeux mobiles, chenilles artificielle, papier crépon, papier mousse, papier moquette, graine de cresson ou pelouse, coton

Intérêt

Voir se développer une plante

Déroulement

Coller le papier moquette sur le contour du yaourt, puis faire le visage avec les yeux mobiles, la bouche avec la chenille et le nez avec le papier mousse.

Couper le 2 Emme yaourt à son milieu et garder le bas pour le mettre dans l'autre yaourt pour rehausser la hauteur mettre le coton imbibé d'eau et les graines dessus.

Coller le papier crépon sur le dessus du yaourt en laissant le trou pour laisser pousser les graines.

Grâce aux graines de cresson, 2 jours plus tard votre bonhomme aura des cheveux

Epée en bois "facile"

Epée en bois "facile"

Âge A partir 7 ans

Effectifs 6 à 8

Intensité Calme

Lieu Extérieur

Durée 25 minutes

Matériel Latte de bois, peinture, vis, scie, papier de verre, pyrograveur, agrafeuse électrique ou clous, peinture or et argent.

Intérêt Utilisation du bois, personnalisation de l'objet

Déroulement.

On coupe des 2 bouts d'une vingtaine de centimètre, un plus grand qui fait 4 fois la longueur des premiers et hop on assemble les morceaux

Remarque.

On peut décorer les épées soit en collant des perles, des paillettes ou autre dessus comme utiliser la pyrogravure...

Etoile filante

Etoile filante

Âge À partir de 3 ans

Effectifs De 6 à 8

Intensité calme

Lieu intérieur

Durée 30 à 40 min

Matériel Ballon baudruche, sable, papier crépon, ficelle

Intérêt Fabriquer son propre matériel

Déroulement.

Aller chercher du sable de préférence fin. Mettre le sable dans le ballon jusqu'à formation de la boule dure. Couper un long bout de ficelle puis prendre le papier crépon et découper des bandes de différentes couleurs et de différentes longueurs. Regrouper les bandes de papiers crépon et les attacher à l'extrémité du ballon avec la ficelle. Lorsque la ficelle est bien attachée au ballon, le lancer dehors pour voir s'il est bien attaché. Quand la vérification faite vous pouvez les faire voler à tour de rôle dans un espace extérieur

La fresque

Fresque

Âge À partir de 3 ans

Effectifs De 6 à 8

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 20 à 120 minutes

Matériel

Intérêt Expression artistique

Déroulement.

Il est possible de faire une fresque avec presque tout, alors laissez libre cours à votre imagination ou plutôt à celle des enfants puis commencez. Quelques moyens à votre disposition : les feutres et autres crayons, la peinture, la nature (feuilles, écorce, pierre, sable), la récup...

La main porte Bagues

La main porte bagues

Âge De 6 à 8 ans

Effectifs De 10 à 12

Intensité calme

Lieu intérieur

Durée 20 min

Matériel Carton, colle universelle, ciseaux à bout rond, gobelet, sable, bout de bois

Intérêt Développer l'imagination de l'enfant, avoir une idée de cadeaux.

Déroulement

- Prendre 2 plaques de carton rigide.
- dessiner le contour de la main droite ou la main gauche sur les 2 plaques.
- découper les 2 mains.
- assembler les mains avec les 2 bouts de bois (2cm de dia sur 20 cm de long) à l'intérieur, en laissant dépasser 10 cm de bois.
- prendre un gobelet, le peindre avec des déco de papier crépon .etc.
- le remplir de sable et planter la main.
- pour finir des décorations peuvent être ajoutées sur la main.
- poser une bague ou un bracelet sur un doigt.

Les masques en plâtre

Masque en plâtre

Âge À partir de 6 ans

Effectifs De 6 à 12

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 30 à 45 minutes

Matériel Bande de plâtre, papier toilette

Intérêt Expression artistique, fabrication de décor

Déroulement.

Les enfants se mettent 2 par 2. L'un moule le visage de l'autre et vice-versa. Un enfant s'allonge sur le dos et ferme les yeux. Posez le papier toilette sur son visage. Ensuite posez les bandes de plâtre sur le visage, en moulant pour qu'il épouse la forme du visage. Attention à ne pas boucher les narines ni les yeux. Le lendemain vous pouvez peindre le masque.

Mosaïque

Mosaïque

Âge A partir de 7 ans

Effectifs 6 à 8

Intensité Faible

Lieu Intérieur

Durée 1h

Matériel Colle à carrelage, scie à carrelage, marteau, cadre, carrelage de couleur...

Intérêt

Déroulement.

Récupérez des carrelages cassés ou des fins de séries dans un magasin de bricolage. Carrelage de couleurs variées bien évidemment. Ensuite définissez le support sur lequel vous allez créer votre mosaïque. Il convient de dessiner le motif préalablement si vous voulez représenter quelque chose de précis...

Remarque Attention aux outils et risques de coupe... des doigts..

Peinture salée

Peinture salée

Âge À partir de 4 ans

Effectifs De 5 à 20

Intensité calme

Lieu intérieur

Durée 5 à 15 min

Matériel peinture, sel, dessin ou autre support

Intérêt découvrir une technique de peinture

Déroulement.

Préparer de la peinture et y ajouter du sel fin. Peindre le support avec le mélange Laisser sécher, Une fois sec, cela fait du relief et un effet granuleux. C'est une activité que je fais souvent et qui est adorée par les enfants, peu de changement mais beaucoup pour eux !

Le petit bonhomme en verre

Le petit bonhomme en verre

Âge De 5 à 10 ans

Effectifs De 8 à 10

Intensité calme

Lieu intérieur

Durée 1 heure

Matériel Pot en verre, papier cartonné coloré, ciseaux, papier crépon, sable coloré, colle sur verre, crayon à papier

Intérêt Application artistique, créativité

Déroulement

Découper dans le papier cartonné les différentes parties du corps de votre personnage (bras, mains, yeux) les en ayant préalablement dessinées. Coller les éléments obtenus sur votre pot en verre, le papier crépon pouvant être utilisé pour les cheveux. Vous pouvez rajouter quelques éléments pour les vêtements. Mettre un peu de sable coloré au fond du pot (ou quelques perles) pour la déco.

LAISSEZ LES ENFANTS UTILISER LEUR CREATIVITE!

Les poissons en laine

Poissons en laine

Âge À partir de 6 ans

Effectifs De 6 à 12

Intensité Calme

Lieu intérieur

Durée 20 à 45 minutes

Matériel Laine, ciseaux, cutter, papier carton, feutres, agrafeuse

Intérêt Expression artistique

Déroulement

Découpez ou faites découper 2 cercles dans le papier carton par enfant. Les 2 cercles ont un diamètre d'environ 10 à 12 cm. A l'intérieur de ces 2 cercles, découpez à nouveau 2 trous circulaires de 2 à 3 cm de diamètres environ. Vous avez maintenant 2 disques avec un trou au milieu. Maintenez l'un sur l'autre et enroulez la laine autour du papier carton en la passant par l'intérieur du petit trou. Ce petit trou doit disparaître sous la laine. Faites un nœud. Glissez les ciseaux ou cutter entre les 2 papiers cartons et découpez la laine. Vous voilà maintenant avec un pompon. Découpez maintenant dans le reste de papier carton : 2 nageoires, la tête et la queue du poisson. Décorez-les et agrafez-les au pompon. Le poisson est terminé, à vous

Porte Photo

Porte Photo

Age À partir de 6 ans

Effectifs De 10 à 20

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 20 à 30 minutes

Matériel Pot de yaourt, riz, papier crépon, tige en fer, scotch

Intérêt Création artistique, plaisir d'offrir

Déroulement Remplir le yaourt avec le riz puis le fermer avec le scotch. Entourer le avec le papier crépon, entortiller les 2 fils de fer, les planter dans le pot de yaourt puis décorer à votre guise

Portraits rigolos

Portraits rigolos

Âge À partir de 7ans

Effectifs De 6 à 8

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 30 minutes

Matériel magazines, feuilles blanches, colle

Intérêt Créativité, développement de l'imaginaire

Déroulement.

Rien de plus simple ! Chaque enfant découpe dans un magazine une tête, un corps différent, etc., pour en faire au final un personnage complètement difforme !

Soucoupe volante

Soucoupe volante

Âge De 6 à 10 ans

Effectifs De 8 à 10

Intensité Faible

Lieu Extérieur et intérieur

Durée 20 à 30 minutes

Matériel Assiettes en cartons, peintures, feuilles de papier colorées

Intérêt Créativité

Déroulement.

Prendre premièrement deux assiettes en cartons. Peindre les assiettes en cartons de la couleur de son choix. Une fois les assiettes peintes, collez-les une sur l'autre. Ensuite faire une petite entaille sur l'une des assiettes puis sur cette entaille y mettre un petit escalier fabriqué en feuille de papier blanc. Et pour terminer mettre des petits bouts de bois en dessous de la soucoupe volante et voilà votre activité est terminée.

Le tableau récupéré

Tableau récupéré

Âge À partir de 6 ans

Effectifs De 6 à 12

Intensité Calme

Lieu Extérieur et intérieur

Durée 45 à 90 minutes

Matériel Des gants + tout ce qui est possible

Intérêt Expression artistique, sensibilisation à l'environnement

Déroulement

Lors d'une balade en forêt vous ramassez avec les enfants tout ce qui n'est pas naturel, tout ce qui a été jeté par l'homme. De retour au centre faites en un grand tableau que vous pourrez afficher soit à l'entrée de ladite forêt (si vous en avez l'autorisation), soit au centre. On trouve des merveilles dans la nature...Malheureusement.

Vison Magique

Vision Magique

Age À partir de 6 ans

Effectifs De 8 à 10

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur et intérieur

Durée 45 minutes

Matériel Deux dessins sur papier, photocopiés ou deux feuilles blanches pour pouvoir dessiner un objet, personnage ou autre - Une paire de ciseaux - Une feuille cartonnée - de la colle en stick - Crayons de bois ou feutre ou gouache...

Intérêt créativité...

Déroulement.

Sur une feuille, colorier ou dessiner un motif : Une fois le dessin réalisé, demander aux enfants de tracer des traits séparés de trois centimètres les uns des autres. C'est un peu scolaire, mais ça n'en demeure pas moins un excellent moyen de permettre aux enfants d'utiliser règle et crayon à papier ailleurs que dans la classe ou à l'aide au travail scolaire.

Une fois les traits effectués sur les deux feuilles, numéroté chaque lamelle de papier. Puis sur un feuillet cartonné, plus grande, coller la lamelle 1 du dessin A à côté de la lamelle 1 du dessin B et ainsi de suite... Ensuite plier soigneusement en accordéon la feuille cartonnée et accrocher la verticalement à Hauteur des yeux (d'enfants).

Remarque Cette activité a été réalisée chez nous avec des enfants de 6-8 ans, lors du centre loisirs dans le cadre du thème objet personnage

25.4. Les Activités diverses

La balade des sens

La balade des sens

Âge À partir de 5 ans

Effectifs De 10 à 24

Intensité Calme

Lieu Extérieur

Durée 30 à 120 minutes

Matériel

Intérêt Découverte de la nature

Déroulement

- Entrecoupez la balade de petits jeux ou activités tels que :
- Faire toucher aux enfants les écorces des arbres les yeux fermés pour qu'il s'aperçoivent de la différence.
- Faire dessiner ce qu'ils voient pour en faire un joli panneau par la suite.
- Faire une lecture du paysage, en leur montrant ce qui est naturel et ce qui est fait par l'homme par exemple.
- Faire ramasser dans un gobelet des feuilles et autres choses naturelles par les enfants. Chacun sent son gobelet les yeux fermés, puis fait tourner les gobelets pour qu'ils essayent de retrouver le leur.
- Faire écouter aux enfants les différents bruits.
- Faites leur écrire ce qu'ils pensent de ce qu'ils voient sous forme d'un poème, d'une chanson etc.

Création d'un conte

Création d'un conte

Âge à partir de 5 ans

Effectifs 6 à 10

Intensité Calme

Lieu Intérieur

Durée 45 min

Matériel Aucun

Intérêt Développer l'imaginaire

Déroulement.

Commencer par lire le début un conte aux enfants. Ensuite, demandez aux enfants, en petits groupes, d'inventer la suite. Après chaque groupe lit ou joue le conte qu'il a inventé. Il est très drôle de voir que pour un même départ de conte il y a autant de suite que de groupes.

Remarques

En fonction de l'âge, les aider un peu en les guidant sur les éléments principaux d'un conte : Le héros, son désir, ses épreuves, l'adversaire, la fin heureuse, etc.

Je ne t'entends pas

Je ne t'entends pas

Âge De 6 à 12 ans

Effectifs 8 à 12

Intensité Moyenne

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 5 min

Matériel Aucun

Intérêt Travail sur la voix

Déroulement Créer des duos.

Les 2 enfants se mettent face à face. Le 1er dit: " j'entends pas" et le 2eme répond en échos "j'entends pas". Chaque enfant recule d'un pas et le jeu recommence un augmentant peu à peu le volume. A chaque fois, les 2 enfants reculent et répètent la phrase. A la fin, chacun doit crier... Déroulement et fous rires garantis

Expérience : l'eau monte !!!

Expérience : l'eau monte !

Age À partir de 6 ans

Effectifs De 4 à 8

Intensité Faible

Lieu Intérieur

Durée 5 à 10 minutes

Matériel de petites bougies, verres, assiette creuse, eau

Intérêt Appréhender la science

Déroulement

Mettre de l'eau dans une assiette creuse, allumer 3 petites bougies et les poser sur l'eau.

Poser à l'envers un verre sur chaque bougie et...l'eau va se mettre à monter ! Magique !

Mandala

Mandala

Age À partir de 8 ans

Effectifs De 6 à 12

Intensité Moyenne

Lieu Extérieur

Durée 1h à 3 heures

Matériel Des poches en plastique

Intérêt Découverte de l'environnement création d'une œuvre éphémère

Déroulement

Une mandala est une œuvre éphémère que créeront les petits à la fin de l'activité. Cette activité se déroule pendant une balade ou l'on demande aux enfants de ramasser des objets de la nature tels que pomme de pin, cailloux, fleurs, feuilles, branches ...ainsi qu'une fleur unique qui sera le centre de la mandala. Il est préférable que chaque enfant ramasse les mêmes choses pour qu'ils aient un sac similaire à la fin de la ballade.

Une fois votre balade terminée, il faut mettre les enfants en cercle dans une cour ou un jardin et la ils créeront leur œuvre. Mettre la fleur au centre. Ensuite tour à tour les enfants vont décider d'un objet à poser devant eux (tout le monde met une branche, ils reculent un peu, tout le monde met une fleur, ils reculent un peu, tout le monde met un caillou) Pour finir on pourra observer l'œuvre d'un peu plus loin et la voir se désagréger au gré du vent

Volcans en éruption

Volcans en éruption

Age À partir de 5 ans

Effectifs De 3 à 10

Intensité Faible

Lieu Intérieur ou extérieur

Durée 15 à 30 minutes

Matériel Vinaigre blanc, bicarbonate de soude, pot de yaourt en verre, peinture en tubes

Intérêt Pouvoir fabriquer un vrai volcan en éruption

Déroulement Remplir à moitié le pot de yaourt de vinaigre blanc et rajouter la couleur (rouge de préférence). Rajouter ensuite un peu de bicarbonate de soude...

Et regarder le résultat... Le volcan entre en éruption.

CHAPITRE : XXIX

LES ACTIVITES D'ANIMATIONS SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES POUR ENFANTS ET ADOLESCENTS

1. Animations scientifiques et techniques pour enfants et adolescents

1.1. Les objectifs principaux de l'activité

- faire découvrir les Sciences aux enfants âgés de 5 à 12 ans, à travers la
- réalisation d'expériences simples et ludiques et ainsi, de leur donner envie de les apprécier
- Les sensibiliser au monde qui les entoure
- Leur faire prendre conscience des notions d'écologie, de développement durable et de respect de l'environnement
- Les rassembler autour de la réalisation d'un même projet
- Les initier à la "démarche scientifique"

1.2. Principe de fonctionnement de l'activité

Les enfants sont curieux de tout. Sans cesse, ils manipulent les objets et essaient de comprendre les phénomènes qui les entourent. Leur permet de développer cette curiosité scientifique en leur proposant des expériences qui abordent des sujets très variés et qui sont en relation avec la vie courante. Ces expériences, présentées de manière simple et ludique, sont sans danger pour les enfants qui sont par ailleurs sensibilisés aux consignes de sécurité (notamment en chimie et en électricité) à chaque fois que cela est nécessaire.

1.3. INTRODUCTION

*L'introduction des activités scientifiques dans les structures d'animation de la jeunesse peut sembler une initiative heureuse pour ceux qui dans le passé, se sont attardés sur des occupations souvent non intéressantes parce qu'au dessous du niveau de l'enfant ou du jeune. Ont il est connu que toutes tâches faciles ne sont pas stimulantes. Il n'y a intérêt et apprentissage que parce qu'il y a difficultés qui mettent à l'épreuve des facultés naissantes.

*Chaque stade de développement est caractérisé par de nouvelles capacités psychomotrices et intellectuelles les donnant à l'enfant et au jeune la possibilité de réussir des opérations de plus en plus complexe.

*Vers sept ans déjà, l'enfant réalise avec succès : classification, sériation, correspondance, mesure, placement, déplacement dans l'espace et dans le temps. Plus tard se constitue une intelligence logique abstraite, opérant sur des signes détachés du réel grâce à un raisonnement hypothétique et déductif.

Dans son approche des faits et des phénomènes naturels, le jeune utilisera une démarche scientifique. Aux études, on s'attache à former progressivement et à développer son esprit Scientifique grâce à des exercices multiples pris dans différentes disciplines dites scientifiques. Les tâches qui leur sont proposées sont dites scientifiques en ce sens où elles sont basées sur **l'observation, l'expérimentation et l'interprétation** qui nécessitent de la rigueur, une logique et une précision.

*Les activités scientifiques dans les Structures d'Animations de la Jeunesse répondent à tous les critères énoncés. Un atelier de travaux manuels prépare sa tâche en fonction d'observations préalables et d'un besoin en expérimentation qui aboutissent tous d'eux à une activité scientifique.

*De ce fait, la réalisation de petits élevages de fourmis, de vers de terre, de poissons sont des activités scientifiques tout comme la fabrication d'une girouette, l'installation d'un complexe en énergie solaire, la confection d'un robot ou l'identification des étoiles. Elles sont tellement nombreuses.

*Qu'ils s'agissent de la géologie, de la botanique, de la spéléologie, de la climatologie, de l'astronomie ou de l'écologie, il convient de s'y intéresser un peu plus pour y découvrir enfin un éventail aussi large que précieux d'idées à concrétiser dans les maisons de jeunes pour familiariser notre jeunesse avec la science.

*En fait, qu'est ce que la science ou ce n'est l'étude des problèmes qui se posent dans notre milieu ? En terme conventionnel, c'est l'étude de l'environnement physique qui suscite de nombreuses questions dans la vie des jeunes.

*En structures d'animation de la jeunesse, il ne s'agit pas d'user de termes techniques ou de formules savantes mais d'alimenter simplement l'intérêt de l'enfant, de l'encourager à la recherche et à la découverte ainsi qu'à comprendre les phénomènes qui se produisent quotidiennement autour de lui par le biais d'activités faisant travailler à la fois l'esprit et les mains.

2. Les activités scientifiques et techniques d'une association Clubs laboratoires pour jeunes

La vulgarisation des sciences

La diffusion de la culture scientifique chez les jeunes

L'organisation de divers camps scientifiques

2.1. Objectifs

Inciter les jeunes à s'adonner aux activités scientifiques et techniques pendant leur temps libre
Leur donner le goût de la recherche scientifique, de la création et de l'invention technologique et éveiller en eux des vocations dans ces domaines

Œuvrer pour une culture scientifique et technologique auprès du grand public

2.2. Camps scientifiques d'été

Destinés surtout aux jeunes qui n'ont pas eu la chance d'avoir un club Jeunes Science dans leurs localités, les camps scientifiques offrent aux jeunes la découverte des activités scientifiques extrascolaires. Dans un camp scientifique, les participants pratiquent les activités scientifiques et technologiques en plus d'autres activités de loisirs. Sa durée varie entre 10 et 21 jours selon les disciplines pratiquées et également selon l'âge (jeunes ou enfants) et le niveau des participants (primaire, secondaire ou universitaire).

2.3. Autres activités

*Lancement de clubs-laboratoires pour jeunes

*Stages de formation d'animation d'activités scientifiques et techniques extrascolaires

*Journées d'études, séminaires, etc. sur des thèmes scientifiques ou techniques d'actualité

*Expo Sciences

*Concours scientifiques

Opération clubs ouverts au grand public

3.Éducateurs Scientifiques

Et enfin ce sont des éducateurs scientifiques car ils aident le futur adulte qui est en face d'eux à construire l'ingénieur ou le chercheur qui est en lui. Ils lui donnent la possibilité de se poser des questions, de se les poser correctement, d'apprendre par la pratique. Ils participent activement à l'alphabétisation scientifique de leurs publics.

Que ceux-ci soient déjà de futurs professionnels et qu'ils aient encore des « trous » dans leur tissu de concepts ou que ceux-ci soient des enfants scolarisés à l'école primaire et qui ont encore tout à découvrir. Ce sont des éducateurs scientifiques également parce qu'ils partagent les mêmes valeurs que le chercheur ou l'ingénieur tel que le conçoit la sagesse populaire. Parce qu'ils sont eux-mêmes des scientifiques.

3.1. Educateur Scientifique

Choisir de devenir Éducateur à Objectif Sciences, c'est réaliser ses rêves, et ceux des enfants et des adolescents, c'est choisir le défi et le dépassement de soi dans des projets de grande envergure. Que vous soyez déjà éducateur, animateur, enseignant, ou chercheur, scientifique, ingénieur, ou encore étudiant, vous gagnerez beaucoup plus qu'une expérience de travail avec un emploi à Objectif Sciences.

3.2. Votre rôle

- ▶ Vous participez activement à la conception de projets de recherche scientifiques cohérents et à leur adaptation pédagogique de manière scientifique.
- ▶ Vous assurez le suivi et la réalisation de votre projet avec vos groupes de jeunes. Il est essentiel de trouver une juste balance entre la rigueur scientifique et la nécessaire adaptation à votre public. Vous encadrez les groupes de jeunes dans le cadre de leurs activités de loisirs, activités sportives, de plein air, de jeux, culturelles, manuelles...
- ▶ Vous encadrez les groupes de jeunes dans le cadre de leur vie quotidienne ; lever et coucher, hygiène, repas.
- ▶ Vous êtes le garant de la sécurité de votre groupe sur le terrain.
- ▶ Vous aidez les jeunes à faire l'apprentissage de l'autonomie et de la prise de responsabilité, notamment par le biais d'une gestion coopérative (enfants et éducateurs) des activités.

Astronomie

- ▶ Télescope à miroir liquide
- ▶ Electricité
- ▶ Cultures autochtones
- ▶ Mécanique
- ▶ Environnement et biologie marine
- ▶ Ecologie terrestre
- ▶ Ethologie
- ▶ Et tout autre domaine

Accompagnateur multi handicaps

- ▶ Aéronautique
- ▶ Electronique
- ▶ Informatique
- ▶ Astronomie
- ▶ Archéologie
- ▶ Physiologie végétale
- ▶ Et tout autre domaine

4. Le métier d'éducateur scientifique un travail utile et passionnant.

4.1. Votre profil

- ▶ Vous êtes étudiant en sciences du niveau collégial au 3ème cycle.
 - ▶ Vous êtes passionné, autodidacte des sciences.
 - ▶ Vous êtes éducateur, animateur, moniteur avec un intérêt pour les sciences.
 - ▶ Vous êtes en cours de reconversion professionnelle.
 - ▶ Vous êtes ouvert d'esprit, autonome, à l'écoute, prêt à travailler en équipe, à vous remettre en question et à enclencher des initiatives.

4.2. Exigence

- ▶ Être fortement motivé par le travail proposé.
- ▶ Être vraiment fortement motivé par le travail proposé.
- ▶ Être prêt à assumer des horaires de travail très chargés.
- ▶ Être prêt à vivre durant la période de votre emploi sur le Centre de Séjour (c'est à dire dans un endroit « situé au milieu de nul part, en pleine Nature »).
- ▶ Être prêt à donner le même sérieux et la même rigueur dans l'animation d'un camp de vacances que dans un projet de recherche de doctorat.
- ▶ Être prêt à s'investir sur le long terme. Mieux vaut travailler une semaine chaque été pendant 10 ans que 2 mois une année pour disparaître ensuite.
- ▶ Être prêt à s'investir avant et après, lors des réunions Pré-Camps et Post-Camps de 2 à 4 jours et organisées sur le Centre de Séjour (c'est à dire loin de chez vous puisque situé au milieu de nul part en pleine Nature).
- ▶ Être prêt à s'investir bénévolement avant et après les actions, via les forums Intranet et la publication d'articles sur le site Internet.

4.3. Vous y gagnez

- ▶ Vous devenez membre d'une association internationale d'éducation aux sciences en pleine croissance.
- ▶ Vous faites partie d'un réseau d'éducateurs scientifiques pluridisciplinaire et international de plus de 100 personnes, chacun insérés à leur tour au sein de leur propre réseau professionnel et scientifique.
- ▶ Vous participez à la création, au développement et à la gestion de véritables projets de recherche scientifiques professionnels.

- ▶ Vous profitez de toute une gamme de formations pédagogiques et techniques (astronomie, archéologie...).
- ▶ Vous bénéficiez de l'accès gratuit à l'ensemble des Formations techniques, Colloques et Séminaires organisés sur les Centres de Séjour Scientifique de l'association.

- ▶ Astronomie
- ▶ Télescope à miroir liquide
- ▶ Electricité
- ▶ Cultures autochtones
- ▶ Mécanique
- ▶ Environnement et biologie marine
- ▶ Ecologie terrestre
- ▶ Ethologie
- ▶ Et tout autre domaine

Accompagnateur multi-handicaps

- ▶ Aéronautique
- ▶ Electronique
- ▶ Informatique
- ▶ Astronomie
- ▶ Archéologie
- ▶ Physiologie végétale
- ▶ Et tout autre domaine

5. L'expérience scientifique

5.1. Activité d'animation > Projet éducatif



Augmenter chez les élèves l'intérêt pour l'école.

- Éviter le décrochage scolaire par l'adhésion des élèves à un projet commun.
- Développer chez la population étudiante un intérêt pour les sciences et la technologie.

- Accroître les connaissances des notions et concepts scientifiques des élèves.
- Développer une plus grande culture scientifique chez les élèves.
- Enrichir le curriculum scolaire.
- Utiliser l'expérimentation comme première approche pédagogique pour l'enseignement de la science.
- Favoriser la réalisation en objet technologique en lien avec les concepts abordés en science.
- Participer à différents concours et événements tels le festival des sciences, le défi génie inventif, la semaine des sciences.
- Développer la culture scientifique et accroître la compréhension du monde de nos élèves à partir d'œuvres littéraires.
- Mettre sur pied une semaine thématique pour les jeunes sur les sciences favorisant la participation des parents. Notre projet nous permet de vivre des activités pratiques d'expérimentation uniques mettant l'accent sur l'expérimentation, la découverte et le questionnement. Les connaissances et les notions scientifiques développées dans les activités sont structurées en réseau de concepts dans le but de développer un processus mental de pensée et de vérification. À l'intérieur de nos activités scientifiques, nous laissons une place importante à la technologie. De plus, nous intégrons le développement de la culture scientifique en proposant différentes pistes d'activités pour les élèves via la littérature jeunesse, tout en développant l'intérêt de l'enfant pour la lecture et en consolidant ses qualités de lecteurs. Les sciences deviennent donc un élément intégrateur.

5.2. Ces activités auront pour but de :

- Augmenter l'intérêt, les connaissances et la motivation des élèves vis-à-vis des sciences.
- Rendre l'apprentissage des sciences accessible à un plus grand nombre.
- Encourager et donner le goût aux élèves de vivre des activités scientifiques et technologiques.
- Motiver les élèves en leur donnant l'opportunité de partager leurs apprentissages et leurs savoirs scientifiques.
- Intéresser les élèves aux différents domaines scientifiques dans le but qu'ils persévèrent en sciences.
- Développer le goût de la lecture à saveur scientifique chez les élèves.
- Conscientiser les parents à l'importance de leur implication dans le cheminement scientifique de leurs enfants.
- Donner l'occasion aux parents de vivre des activités scientifiques avec leur enfant.
- Sensibiliser les parents sur l'importance des sciences et des avantages, pour leur enfant, de s'intéresser à ce domaine sur le site de cette école, vous retrouverez un projet éducatif à vocation scientifique. Plusieurs éléments peuvent inspirer les écoles qui désirent donner une «saveur scientifique» au projet éducatif de l'école. Les volets «littérature» et «culture» sont aussi ajoutés

Discipline

Arts
Chimie
Écologie et environnement
Informatique et TIC
Mathématiques
Physique
Sciences biologiques
Sciences de la Terre

Clientèles

Préscolaire - 3 / 5 ans
Primaire - 1er cycle (1re-2e) - 6 / 7 ans

Primaire - 2e cycle (3e-4e) - 8 / 9 ans

Primaire - 3e cycle (5e-6e) - 10 / 11 ans

Clientèles spécialisées

Étudiants en enseignement

Personnel enseignant

Accessible au fauteuil roulant

Étudiants en enseignement

Personnel enseignant

Accessible au fauteuil roulant

Les objectifs

Faciliter l'accès à tous à la culture scientifique et technique

Sensibiliser les jeunes aux disciplines scientifiques et éveiller leur intérêt pour la recherche

Faire le lien entre les disciplines scientifiques et les problématiques actuelles proches du citoyen

Faciliter une prise de conscience sur les questions liées à l'environnement

-
- Un apprentissage de la vie en collectivité
 - Un épanouissement personnel des adolescents
 - Un accès progressif à l'autonomie
 - Le développement de l'esprit citoyen
-

Les moyens

Les activités proposées pour les jeunes regroupent des stages et séjours de vacances sur le thème de l'astronomie pour enfants (8 à 12 ans) et adolescents (13 à 18 ans) d'une durée de 5 à 15 jours. Les contenus de ces stages et séjours ont pour but d'épanouir les jeunes pour éduquer les futurs citoyens du 21^e siècle à travers des loisirs éducatifs et une éducation à la consommation et à l'environnement.

Des loisirs éducatifs

-
- En offrant aux jeunes des vacances de qualité
-
- En proposer des activités basées sur le plaisir et le développement des connaissances de chacun
 - En donnant l'occasion de pratiquer des activités scientifiques et techniques
 - En développant le sens de la vie en collectivité
 - En encourageant la rencontre et l'échange
-

Une éducation à la consommation et à l'environnement

-
- En responsabilisant le futur consommateur
 - En prenant en compte le développement durable
 - En sensibilisant au commerce équitable
-

Le cadre des stages et séjours

Les séjours proposés sont organisés en plusieurs niveaux :

- **Pour les 8-12 ans:**

- Initiation à l'astronomie
 - Perfectionnement à l'astronomie
 - Découverte de la Lune
-

- **Pour les 9-14 ans :**

- Initiation à l'astronomie
 - Perfectionnement à l'astronomie
 - Les origines de l'Homme
 - L'espace et l'astronautique
 - La préservation de la planète
-

- **Pour les 13-17 ans:**

- Initiation à l'astronomie
 - Perfectionnement à l'astronomie
 - Imagerie numérique
 - Camp d'été d'astronomie
-

Le contenu

De ces différents séjours concerne l'acquisition par les jeunes participants d'un savoir et d'une pratique des scientifiques et techniques à travers des contenus théoriques et pratiques, des méthodes ainsi que des matériels pédagogiques mis en œuvre pour chacun de ces séjours.

L'ensemble de ces caractéristiques doit conduire à une prise de conscience des dangers que l'Homme fait courir à sa planète et à une réflexion sur la nécessité de la respecter et de la protéger. Cette réflexion « citoyenne » - systématiquement encouragée lors des séjours - a pour conséquence de :

- Favoriser la tolérance et le respect de l'autre et de ses différences (tous les Hommes sont très proches lorsque l'on regarde la Terre avec le recul que donne l'approche de l'astronomie ; par ailleurs, le ciel lui-même est – à travers les représentations que s'en font les différents peuples - un véritable « miroir des cultures »)
 - Favoriser l'esprit critique
-

Enfin, la découverte du ciel constitue une formidable ouverture vers le rêve et l'aventure. En effet, si on ne sait pas encore, aujourd'hui, quand, ni vers où, partiront les premiers hommes qui quitteront la Terre pour aller vivre sur une autre planète, on peut au moins être sûr d'une chose : ceci arrivera un jour ! Car l'espace est la nouvelle frontière de l'Homme, son nouveau défi. Des aventures et des découvertes passionnantes l'y attendent. Peut-être aussi son avenir et son destin. C'est cet Univers nouveau que nous proposons aux jeunes de découvrir afin de leur donner envie de, peut-être, contribuer à cette grande aventure humaine.

6. ACTIONS ÉDUCATIVES INOVANTES

Actions éducatives et innovantes à caractère scientifique et technique et ateliers scientifiques et techniques

6.1. OBJECTIFS

L'objectif, au regard du problème préoccupant de la baisse des vocations des jeunes dans ce domaine de la connaissance, est d'encourager de nouvelles pratiques d'enseignement des sciences dans nos établissements, conformes à celles que préconisent les programmes.

- promouvoir une démarche propice à l'acquisition de méthodes scientifiques (observer, formuler des hypothèses, expérimenter, interpréter, communiquer) ;
- favoriser l'autonomie de l'élève, l'esprit critique et le sens de la responsabilité ;
- sensibiliser les élèves à l'univers de la science (de l'histoire des sciences aux événements scientifiques d'actualité) ;

Les ateliers sont ouverts aux élèves volontaires des différents niveaux des collèges et des lycées. Partie intégrante du projet d'établissement, ils figurent dans l'emploi du temps des élèves à raison de deux heures à trois heures hebdomadaires ; ils constituent donc un cadre régulier participant pleinement du travail de l'année scolaire et seront en conséquence privilégiés pour cette capacité à s'inscrire dans la durée.

6.2. Les actions éducatives et innovantes

S'inscrivent dans la démarche des projets d'école et d'établissement dans le temps scolaire et dans le temps périscolaire. Plus flexibles dans leurs modalités, elles permettent de répondre de façon plus souple, parfois plus ponctuelle, aux besoins et/ou sollicitations du contexte local : club, jumelage avec une structure scientifique, exposition, production de ressources en partenariat, contrat éducatif local, etc.

7. Astronomie

La section « Astronomie » offre aux jeunes l'occasion de se familiariser avec les différents objets célestes : galaxies, étoiles, planètes, comètes. Au fur et à mesure de leur évolution au sein des clubs, les jeunes « astronomes » apprennent à reconnaître ces astres et à comprendre les lois fondamentales qui en régissent les mouvements. Ces connaissances théoriques sont évidemment complétées par des activités pratiques d'observation ; du « tourisme céleste d'abord », puis chaque groupe se consacre aux objets qui le passionnent particulièrement. En été, toutes ces activités sont sanctionnées par « la nuit des étoiles », véritable fête astronomique réunissant les jeunes de tout âge ! Enfin, les phénomènes et curiosités astronomiques périodiques (éclipse, comète, essaim de météores) constituent aussi des occasions propices à l'acquisition de plus de connaissance

7.1. Un peu d'histoire :

Dès les premiers moments de son existence sur terre, l'Homme a regardé vers le ciel par curiosité sur tout ce qui s'y passe, mais sans doute aussi par crainte des phénomènes météorologiques et astronomiques (éclair, tonnerre, éclipse, étoiles filantes et autres comètes). Et ce fût ainsi que naquit l'Astronomie ; et devint rapidement indissociable de la vie quotidienne des humains.

7.2. Astronomie amateur

L'astronomie amateur est une activité de loisirs qui consiste en l'observation d'objets du ciel diurne et nocturne situés au-delà du globe terrestre. Comme la plupart des activités de loisir, elle peut se pratiquer seul, en groupe non organisé ou en groupe organisé



(club). Toute personne qui pratique l'astronomie amateur est appelée assez naturellement astronome amateur, parfois abrégé en as tram. Le terme d'amateur n'est pas ressenti comme péjoratif dans ce contexte.

7.3. Que font les Astronomes amateurs :

Contrairement aux autres domaines scientifiques, le nombre des Astronomes Professionnels ne dépasse pas les quelques milliers. Et l'étendue du « champ céleste » est si immense qu'il y a de la place pour tout le monde, et que les amateurs trouvent souvent quoi faire, et même quoi découvrir. L'observation des météores (étoiles filantes) est un l'exemple type d'une activité astronomique où les amateurs apportent une contribution respectable. La « chasse aux comètes » en est aussi un autre : La comète Ikea-Saki n'a-t-elle pas été découverte par deux astronomes amateurs Japonais, dont elle porte les noms, en plein jour, alors qu'ils observaient le disque solaire ?! Bonne chance pour les autres... !

8. Techniques d'observation et outils

La pratique observationnelle de l'astronomie amateur regroupe de nombreuses techniques. La majeure partie des astronomes amateurs pratique l'observation visuelle et/ou l'imagerie, mais il existe également d'autres techniques tout aussi intéressantes qu'on tentera de détailler ici.

8.1. L'observation visuelle

La manière la plus facile d'observer le ciel consiste à saisir directement et en temps réel la lumière visible provenant de l'objet observé. Cette technique est appelée *observation visuelle* ou plus couramment *le visuel*. Dans tous les cas cela consiste à utiliser nos yeux, éventuellement par l'entremise d'un instrument amplificateur.

8.2. L'œil nu

La technique d'observation la plus évidente correspond tout simplement à l'utilisation de nos deux seuls yeux. Bien qu'il s'agisse d'une « technique » élémentaire, l'observation à l'œil nu permet de se familiariser avec les constellations et de profiter de phénomènes astronomiques plus ou moins importants tels que les éclipses (avec un filtre idoine dans le cas d'une éclipse de Soleil !), les conjonctions ou encore les pluies d'étoiles filantes.

8.3. Les jumelles

L'utilisation de jumelles permet de mener une étude visuelle approfondie du ciel. Une paire de jumelles légère tenue à la main est d'une aide efficace pour trouver et observer astérismes et amas ouverts, ainsi que les galaxies et nébuleuses (obscuras et en émission pour la plupart) les plus brillantes. Elles peuvent également se révéler plaisantes pour l'observation d'une conjonction serrée ou d'une comète de passage.

8.4. Le télescope

Télescope de Dobropol (proche du concept original)

Pour nombre d'astronomes amateurs le télescope, qu'il soit réfracteur, réflecteur ou catadioptrique, représente souvent le stade ultime de la pratique de l'astronomie. Il



permet d'une part de monter plus haut en diamètre que les instruments précités, d'autre part — et sous certaines conditions — de ne plus se cantonner à l'observation visuelle.

8.5. La lune

La Lune est l'unique satellite naturel de la planète Terre, de diamètre de **3 476km**. La distance moyenne **entre la Lune et la Terre est de 384 403 km**, mais sa face visible nous est toujours la même. Vue de la Terre, la taille apparente de la Lune est presque exactement identique à celle du Soleil.



8.6. Mercure

Mercure est la planète la plus proche du Soleil et la plus petite du système solaire. Elle est de type tellurique comme la Terre, et doit son nom au dieu romain Mercure. Elle ne possède aucun satellite naturel. Sa magnitude apparente varie entre **-0,4 et 5,5**. Mercure est une planète difficile à observer car elle est proche du Soleil et n'est donc observable qu'au lever et au coucher de celui-ci.



Comparaison des tailles de Mercure et de la Terre

8.7. Pluton

Pluton, dont la désignation officielle **est (134340) Pluton**, est la seconde planète naine du système solaire par la taille. Elle orbite autour du Soleil à une distance variant entre 29 et 49 unités astronomiques et appartient à la ceinture de Kuiper, il s'agit du premier objet transneptunien à avoir été découvert.



8.8. Trou Noir

Image simulée d'un trou noir stellaire situé à quelques dizaines de mètres.



En astrophysique, un trou noir est un objet massif dont le champ gravitationnel est si intense qu'il empêche toute forme de matière ou de rayonnement de s'en échapper. De tels objets n'émettent donc pas de lumière et sont alors noirs. Les trous noirs sont décrits par la théorie de la relativité générale. Ils ne sont pas directement observables, mais plusieurs techniques d'observation indirecte dans différentes longueurs d'onde ont été mises au point et permettent d'étudier les phénomènes qu'ils induisent sur leur environnement.

8.9. Le Bing Bang

Le Big Bang[1] désigne l'époque dense et chaude qu'a connue l'univers il y a environ 13,7 milliards d'années, ainsi que l'ensemble des modèles cosmologiques qui la décrivent, sans que cela préjuge de l'existence d'un « instant initial » ou d'un commencement à son histoire.

Cette phase marquant le début de la dilatation et de l'expansion de l'univers, abusivement comparé à une explosion, a été désignée pour la première fois, et ce de façon assez dédaigneuse, sous ce terme de Big Bang par le physicien anglais Fred Hoyle

9. ASTRONOMIE LES ASTRES

Mieux connaître les planètes et astres du système solaire

9.1. Planètes et astres

Un dossier sur les planètes, les astres, les éclipses, les astéroïdes et autres astres célestes pour mieux répondre aux questions que ce pose les enfants.

- Jupiter
- Les phases de la lune
- Le soleil
- L'éclipse de soleil
- Les astéroïdes
- Les comètes
- Météorites
- Le système solaire
- Le classement des planètes
- Fiche de synthèse Terre
- Mouvements de la Terre
- Structure de la Terre
- Atmosphère de la Terre
- Les galaxies
- La lune
- Mars
- Mercure
- Neptune
- Pluton
- Saturne
- Sedna
- La Terre
- Uranus
- Vénus



9.2. La planète Jupiter

Photo NASA de la planète Jupiter

Jupiter la plus grande planète du système solaire

Jupiter est la plus grande planète du Système solaire. Elle est plus de onze fois plus grosse que la Terre. En fait cette planète est si grande qu'elle pourrait contenir toutes les autres planètes du système solaire. Jupiter est de par sa taille une planète facilement observable de la Terre, elle est donc connue depuis tous temps. Jupiter n'est pas une sphère parfaite, puisqu'elle est renflée au niveau de son équateur.



Jupiter une planète de gaz

Photo NASA Jupiter étant une planète gazeuse, elle ne possède aucune surface solide. Elle est beaucoup plus légère que des planètes plus petites. Jupiter est une boule de gaz constitué principalement d'hydrogène, d'hélium, de méthane et d'ammoniac. Ces gaz provoquent de nombreux nuages. Au centre de la planète se trouve une sorte d'énorme orage permanent. Cet orage forme une tache rouge au centre de Jupiter. L'orage de Jupiter est grand comme 3 fois la terre !

Les 16 satellites tournant autour de Jupiter forment un anneau très fin.

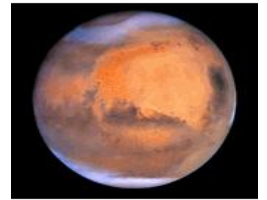
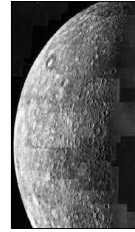
Jupiter tourne autour du soleil en un peu moins de 12 ans et elle tourne sur elle-même en 10 heures. C'est la planète qui tourne le plus rapidement sur son axe.

9.3. La planète Mars

Photo NASA de la planète Mars

Mars la planète rouge !

Plus éloignée du Soleil que la Terre, Mars est une planète froide et il y gèle presque en permanence. Mars est connue des hommes depuis toujours, l'observation de sortes de canaux à sa surface a conduit les hommes à imaginer que la vie existait sur Mars.



Mars est la planète qui ressemble le plus à la Terre.

Le paysage de Mars est très varié, on y trouve des montagnes, des vallées, des canyons et des cratères. Mars possède deux calottes glaciaires composées de **gaz** carbonique solidifié. Elle dispose aussi d'une fine atmosphère composée de gaz carbonique. Les scientifiques pensent qu'il y a eu de l'eau sur Mars, mais certainement durant une période très courte.



9.4. La planète Mercure

Photo NASA de la planète Mercure

Mercury, une planète proche du soleil

Mercure est l'une des planètes les plus difficiles à observer, trop proche du **Soleil**, trop petite et tournant trop vite autour du **Soleil**. Mercure tourne très vite autour du Soleil et très lentement autour d'elle-même. Mercure est connu depuis le 3ème siècle avant J.C., les premières traces historiques remontent aux sumériens. La planète Mercure ne possède quasiment pas d'atmosphère et connaît des variations de températures très importantes entre le jour et la nuit. Mercure est couverte de cratères du aux bombardements d'**astéroïdes**. Seul **Pluton** est plus petit que Mercure.



9.5. La planète Neptune

Photo NASA de la planète Neptune

Neptune, une planète proche du soleil

Neptune est une planète de taille comparable à **Uranus**, de couleur bleu sombre. Cette couleur bleue lui est donnée par le méthane qui absorbe la lumière rouge du **Soleil**. Après la découverte d'Uranus, les scientifiques intrigués par certaines anomalies ont déduits qu'une autre **planète** devait exister. Neptune ne fut découverte qu'en 1846. Aujourd'hui toutes les connaissances que nous avons de Neptune proviennent de Voyager 2. Neptune subit de nombreuses tempêtes géantes, les vents peuvent atteindre 2000 km/h sur Neptune.



9.6. Pluton

Photo NASA de Pluton et son satellite

Pluton n'est pas une planète

Jusqu'en Août 2006 Pluton était la dernière planète connue du **Système solaire**. Depuis 2006 Pluton n'a plus le statut de planète.



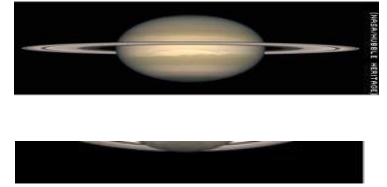
Pluton a été découvert en 1930. Pluton est plus petit que toutes les planètes du **système solaire**. C'est aussi la planète la plus éloignée du **Soleil** et de la **Terre**, c'est donc aussi la moins connue de toutes.

9.7. La planète Saturne

Photo NASA de Saturne

Saturne est presque aussi grand que Jupiter, mais elle n'est que la seconde planète par la taille.

Saturne est avant tout célèbre pour ses anneaux. La sonde Voyager a révélé des milliers d'anneaux autour de Saturne. Ces anneaux sont composés de millions de petits fragments et particules allant de la taille d'un grain à celle d'un gros rocher. Les anneaux seraient de glace ou recouvert de glace. L'axe de rotation de Saturne étant incliné de 27° sa forme visible change plusieurs fois au cours de sa révolution autour du Soleil. Saturne est une sphère aplatie sur les pôles. De toutes les planètes du **système solaire** Saturne est la plus plate



9.8. Sedna

Sedna serait-elle la neuvième planète ?

En 2004 la Nasa a annoncé l'identification d'une dixième **planète** appelée Sedna. (A cette époque **Pluton** avait encore le statut de planète). A l'heure actuelle les scientifiques ne sont pas encore unanimes à reconnaître cette 10ème planète du système solaire. Les incertitudes tiennent essentiellement à 2 questions, Sedna est-elle véritablement une planète et si oui fait-elle réellement partie du **système solaire** ? Sedna planète tournant autour du **Soleil** ou non se trouve située à 90° du soleil. Sedna serait la plus petite planète du système solaire puisqu'elle mesure entre 1700 et 1800 km de diamètre.



10. Histoire de la planète Terre

10.1. Vision de la Terre au cours des siècles

Photo NASA de la planète terre

Au cours des siècles la connaissance de la terre par les hommes qui l'habitent a bien évolué ! Pendant l'Antiquité le grand mathématicien et philosophe grec Thalès a été le premier à mesurer précisément le temps, pourtant il pensait que la **Terre** était un disque circulaire flottant sur l'océan.



Pendant 14 siècles, la théorie du géocentrisme va régner sur les sciences. Cette théorie considère la Terre comme le centre de l'Univers, la voûte céleste tournant autour de la Terre.

Il faut attendre l'astronome polonais Nicolas Copernic pour que les bases de l'astronomie moderne soient posées. Vers 1542 Copernic développe la théorie de l'héliocentrisme. Cette théorie place le Soleil au centre de l'Univers et considère que les planètes tournent autour du **Soleil**. Bruno Giordano élargit la connaissance du **système solaire** en avançant l'idée que la Terre n'est pas plate et que l'univers est infini.

Ces théories déplaisant fortement à l'Eglise de l'époque, Bruno Giordano fut emprisonné puis brûlé en 1600. Pourtant les théories et les travaux de Giordano sont repris par Galilée qui construit la deuxième lunette astronomique et découvre le relief de la lune et la **voie lactée**. Poursuivi lui aussi par l'Eglise Galilée devra renier ses théories pour conserver la vie. Il faudra attendre le

18ème siècle et les travaux de Newton pour que la conception moderne de l'astronomie soit adoptée par le monde entier. Depuis lors il est admis par tous que **la Terre tourne autour du Soleil**.

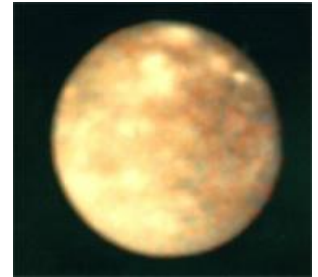
10.2. Terre Planète

La Terre est la seule planète du **système solaire** à posséder de l'eau liquide en abondance, ainsi qu'une **atmosphère** riche en oxygène. Ces deux facteurs ont permis l'apparition de la vie sur terre.

10.3. La planète Uranus

Photo NASA de la planète Uranus

Uranus n'a été découvert qu'en 1781. C'est une grosse planète gelée composée d'eau. Uranus étant une planète gazeuse elle ne possède pas de surface solide. Uranus est incliné sur un axe de 98°, les saisons durent donc un temps très long, chaque pôle est exposé au **Soleil** pendant 42 années terrestre !



10.4. La planète Vénus

Photo NASA de la planète Vénus

Vénus une planète très brillante

Vénus est la plus brillante des planètes après le **Soleil** et la **Lune**. Vénus est d'une taille équivalente à celle de la Terre, pourtant elle en est très différente. Pendant longtemps les scientifiques ont considéré Vénus et la **Terre** comme des planètes jumelles.

L'atmosphère de Vénus est essentiellement constituée de gaz carbonique qui piège la chaleur du soleil pour atteindre 460C° ! C'est cette température très élevée qui explique la luminosité de Vénus. La surface Vénus est difficile à observer car la planète baigne dans un nuage de vapeur d'acide sulfurique.



Les scientifiques pensent que Vénus possédait de grandes quantités d'eau qui se sont totalement évaporées. Aujourd'hui Vénus est une planète totalement désertique. Grâce aux mesures radar effectuées sur Vénus nous savons que la planète possède des lacs et d'énormes volcans rejetant d'épais nuages d'acide. Le sol de Vénus présente de nombreuses coulées de lave, et les scientifiques s'accordent à penser que Vénus possède toujours une activité volcanique.



11. La Lune

11.1. La Lune est l'unique satellite de la terre

Photo NASA de la Lune

La Lune est l'astre le plus proche de la **Terre** et le plus brillant après le **Soleil**. La Lune ne produit pas de lumière, elle ne fait que refléter la lumière du soleil. C'est pour cette raison qu'elle disparaît totalement lorsqu'elle se trouve dans l'ombre de la terre.

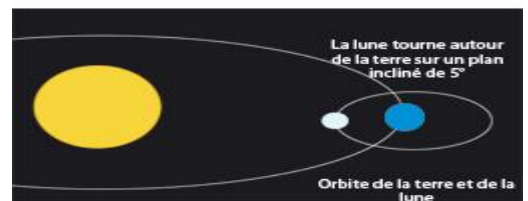


Il s'agit des **éclipses** de Lune. La Lune est un gros satellite, elle est même plus grosse que **Pluton** et pratiquement de la même taille que **Mercure**. La Lune se trouve à 384 000 km de la Terre, ce qui n'est rien rapporté à la taille du **système solaire**.

La Lune tourne autour de la **Terre**, mais selon un plan incliné de 5° ($5,13^\circ$ exactement). La Lune tourne autour de la Terre. La gravité de la Lune est plus faible que celle de la Terre, mais elle est suffisamment forte pour avoir des effets sur la **Terre** dont les plus connus sont les marées.

11.2. Les visages de la Lune

La Lune a deux visages : la face visible de la Terre et la face cachée, ainsi appelée car personne au monde n'avait vu cette face jusqu'à ce que la sonde soviétique Luna 3 envoie des photos de cette face en 1959. La face visible de la Terre est observable à l'œil nu.



Certains jours on peut facilement distinguer des zones claires et des zones sombres que l'on appelle "mer lunaire" et des gros cratères. Les zones sombres sont appelées mer bien qu'on ne trouve aucune goutte d'eau sur la Lune. Depuis Galilée en 1609 on sait que la Lune est un astre solide et non **gazeux** et qu'elle est constituée de plaines, de pics, de montagnes et de vallées.

11.3. Les origines de la Lune

Bien que la Lune soit l'astre le plus proche de nous, nous n'avons pas encore totalement percé le mystère de ses origines. En analysant les échantillons de roche rapportés par les astronautes les scientifiques en ont déduit que la Lune est le résultat d'une rencontre entre la **Terre** et une planète errante.



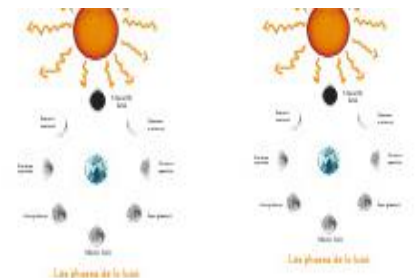
11.4. La vie sur la Lune

Il n'existe aucune vie sur la Lune, car il n'y a ni eau ni air. Les températures sur la Lune sont extrêmes et les changements peuvent être brutaux.

11.5. Les phases de la Lune

Présentation des différentes phases de la Lune

La **Lune** ne change pas de forme, seule la perception que nous en avons de la **Terre** change.



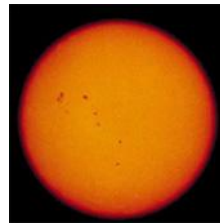
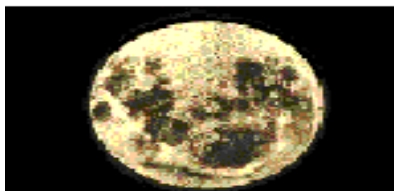
Le cycle de la Lune est de 29,5 jours, il correspond au temps que met la **Lune** pour tourner autour de la Terre.

La Lune ne produit pas de lumière, elle reflète simplement la lumière du **Soleil**. Lorsque la Lune se trouve entre la Terre et le **Soleil**, elle ne réfléchit aucune lumière et elle est donc invisible de la Terre. Lorsque la lune est dans l'alignement parfait Soleil Terre cette phase s'appelle la nouvelle Lune. C'est à partir de ce jour que commence le décompte du cycle de la Lune.

Au fur et à mesure que la Lune se déplace elle devient visible de la Terre. Un simple croissant apparaît, on l'appelle le premier croissant de **Lune**. Au fil des jours le croissant devient de plus en plus gros pour se transformer en quartier, puis la Lune est visible en entier avant de diminuer pour disparaître à nouveau. Après la pleine Lune, la Lune est visible de plus en plus tard dans la nuit. Le dernier quartier de Lune n'est visible que tard dans la nuit et le dernier croissant n'est visible qu'à partir de l'aube.

11.6. La lumière du jour

La lumière du jour **éclipse** totalement la lumière reflétée par la Lune. En principe la lumière reflétée par la Lune est trop faible pour être visible le jour, pourtant certains jours peu lumineux on peut l'apercevoir.



12. Le soleil étoile du système solaire

Photo NASA de notre soleil

12.1. Notre étoile est le soleil.

Il est apparu il y a environ 5 milliards d'années. Le soleil est une grosse boule de gaz brûlants, une sphère d'hydrogène en fusion. C'est une gigantesque boule de feu, la température au centre du soleil est d'environ 14 millions de degrés. En brûlant le soleil émet des particules appelées photons, c'est ce qu'on appelle le rayonnement solaire. Le rayonnement solaire alimente les planètes en énergie, sans lui, la température de la terre serait de -270° et aucune vie ne serait possible.



12.2. L'éclipse de Soleil

Photo NASA d'une éclipse de soleil

Bien que la **lune** soit un gros astre, le **soleil** est environ 400 fois plus grosses qu'elle, mais comme il est 400 fois plus loin, le **soleil** paraît être de la même taille que la lune lorsqu'on regarde le ciel. La lune tournant autour de la **terre** sur un plan incliné elle ne se trouve généralement pas dans l'axe du soleil et laisse la totalité de la lumière solaire parvenir à la **terre**. Lorsqu'elle se trouve entre le soleil et la **terre**, la lune projette un cône d'ombre sur la terre, ce phénomène s'appelle une éclipse de **soleil**. Le soleil ne disparaît pas, mais sa lumière n'est plus visible de la terre.

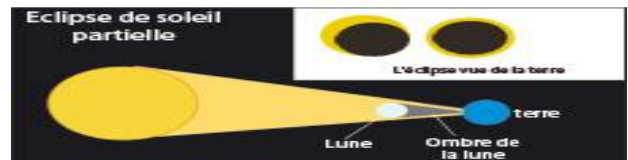


L'éclipse totale

Lorsque la **lune** se retrouve entre le **soleil** et **la terre** il se produit une éclipse. La **lune** et la terre étant de même taille, la lune masque totalement le soleil lorsqu'on le regarde de la terre. Ces éclipses totales sont rares et il ne faut pas les manquer.

L'éclipse partielle

Les éclipses partielles sont plus fréquentes, la **lune** ne masque pas la totalité du **soleil** et laisse apparaître une couronne de soleil ou un croissant de soleil. Lorsque l'observateur se trouve dans l'alignement parfait Soleil Lune il voit une couronne solaire. Cette



éclipse s'appelle une éclipse annulaire.

Le croissant de soleil est réservé à ceux qui ne se trouvent pas dans cet alignement. Protection des yeux Il ne faut jamais regarder une éclipse de soleil sans lunettes spéciales. Ces lunettes sont vendues par les pharmacies et les opticiens. Sans elles enfants et adultes risquent une brûlure de la rétine. Cette brûlure est totalement indolore lorsqu'elle se produit mais elle endommage gravement l'œil. Réalisez une éclipse à la maison pour observer le phénomène en toute sécurité ! (cliquer pour voir la fiche). Les éclipses de soleil présentent un grand intérêt pour les astronomes car elles leur permettent d'étudier la couronne solaire.

12.3. Les Astéroïdes

Photo NASA d'un astéroïde

Les astéroïdes sont des petits corps rocheux gravitant autour du soleil,

La grande majorité d'entre eux gravitent autour de **Mars** et **Jupiter**. Les premiers astéroïdes furent découverts au début du 19ème siècle. Aujourd'hui, les scientifiques pensent que les astéroïdes sont des corps célestes qui ne se sont jamais agglomérés pour former une **planète**.



Il existe une grande diversité d'astéroïdes, par la taille, la forme, la couleur ou la composition. Les astéroïdes font l'objet de nombreuses recherches car ils se sont formés en même temps que les planètes et leur étude permettra de mieux connaître les origines du monde.

Quelques astéroïdes :

Astéroïde Cérès est le premier astéroïde découvert en 1801 par G. Piazzi

Astéroïde Pallas découvert en 1802

Astéroïde Junon découvert en 1804

Astéroïde Vesta découvert en 1807

Astéroïde Gaspar qui mesure 18 km de long

12.4. Les Comètes

Photo NASA d'une comète

Les comètes sont d'énormes boules de glace et de poussières. La meilleure description des comètes est celle de l'astronome américain Fred Whipple qui les décrit comme "des boules de neige sales". Les comètes se sont formées en même temps que le système solaire, elles ont donc environ 5 milliards d'années !



Les comètes restent invisibles tant qu'elles sont trop éloignées du soleil. A proximité du soleil, la comète accélère et devient bien visible par reflet de la lumière du soleil. A proximité du soleil, la glace de la comète fond et se transforme en gaz qui forme la tête de la comète. La queue de la comète est formée par les poussières. A chaque passage devant le soleil, la comète perd un peu de matière, ainsi sa durée de vie n'est que de quelques siècles ou millénaires. La plus célèbre comète est la comète de Halley. Le physicien Edmond Halley prédit en 1705 le passage de la comète pour l'année 1758. La comète fut bien au rendez-vous ! Son passage le plus récent date de 1986, le prochain est programmé pour 2062.



12.5. Les météorites ou étoiles filantes

Photo NASA de la planète Mercure De nombreuses matières interplanétaires se promènent dans le système solaire, les plus connues sont les météorites et les étoiles filantes. Les météorites sont des débris de roches ou d'astéroïdes. Lorsque ces météorites entrent dans l'atmosphère de la Terre on les appelle des étoiles filantes. Les étoiles filantes sont des météorites ou de minuscules grains de comètes qui s'échauffent en entrant dans l'atmosphère de la Terre.

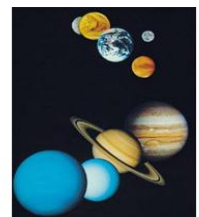
L'échauffement produit "une boule de feu" que l'on peut observer de la Terre. L'étoile filante n'est pas une étoile en mouvement mais l'ensemble des traînées lumineuses laissées par les météorites et poussières entrant dans l'atmosphère. A certaines périodes la Terre traverse des nuages de poussières interplanétaires et nous pouvons voir de la terre une "pluie d'étoiles filantes".

13. Le système solaire et ses planètes

13.1. Le soleil au centre du système solaire

Photo NASA de notre système solaire

Le système solaire est constitué d'une étoile le Soleil, de 8 planètes, des satellites, de millions d'astéroïdes, des comètes, des poussières et des gaz interplanétaires. (Pluton n'est plus classé comme planète depuis Août 2006). Les connaissances sur notre propre système solaire évoluent très rapidement.



La découverte de Pluton est assez récente, jusqu'en 2006 Pluton était considéré comme une planète bien que certains lui contestent cette qualité. Certains astronomes pensent qu'une planète encore plus éloignée pourrait exister.

L'état des connaissances actuel ne nous permet pas de connaître précisément ce qui se trouve aux limites de notre propre **système solaire**. On sait que certaines **comètes** se trouvent à plus de 50 000 ua du **Soleil**, mais on suppose que d'autres se trouvent à plus d'une année lumière !

Une planète est un corps sans lumière propre et de faible masse en orbite autour d'une étoile.

Jusqu'à il y a peu de temps, les planètes étaient classées dans 2 grandes catégories : les **planètes internes** et les **planètes gazeuses**. Les découvertes sur Pluton ont remis en cause le classement en 2 catégories. Les connaissances actuelles sur Pluton permettent de la classer dans la catégorie des **planètes** de glace bien qu'elle soit la plus externe de toutes les planètes

13.2. L'unité de mesure astronomique ou UA

Le système solaire est si vaste qu'il a fallu inventer un système de mesure spécial. L'unité de mesure est la distance séparant la terre du soleil soit 150 millions de km. Cette unité de mesure s'appelle l'unité astronomique "ua".



Avant les derniers travaux sur Pluton il existait 2 **catégories de planètes**, **Pluton** n'appartenant à aucune des deux catégories, les astronomes ont optés pour un **classement des planètes** en fonction de :

- Leur taille
- Leur composition
- Leur position par rapport au Soleil
- Leur position par rapport à la Terre

13.3. Le classement des planètes

Photo NASA des planètes du système solaire



Avant les derniers travaux sur Pluton il existait 2 catégories de planètes, Pluton n'appartenant à aucune des deux catégories, les astronomes ont optés pour un classement des planètes en fonction de :

- Leur taille
- Leur composition
- Leur position par rapport au Soleil
- Leur position par rapport à la Terre

Chaque planète appartient à plusieurs catégories

Classement par taille : **Petites Planètes** et **Planètes Géantes**

Les planètes géantes :

Les **planètes géantes** sont les plus grosses du **système solaire**:

- Jupiter
- Saturne
- Uranus



- Neptune

Les petites planètes :

C'est les plus petit :

- Mercure
- Vénus
- Terre
- Mars
- Pluton n'a plus la qualité de planète depuis 2006, auparavant, Pluton était classé dans les petites planètes.

14. Carte d'identité de la Terre

Photo NASA de la planète terre

14.1. La Terre, la petite planète ronde et bleue

La couleur bleue de la terre lui est donnée par l'eau, puisque 71 % de la surface de la Terre est recouvert d'eau.

Position : 3 aime place

Taille : 12 756.3 kilomètres de diamètre - la Terre est la 5ème plus grosse planète

Poids : 5,98 trillions de tonnes.

Température en surface : +58°C à -89,9°C

Atmosphère : azote, oxygène, argon, vapeur d'eau, gaz carbonique

Orbite : rayon de 149 600 000 kilomètres

Vitesse : 107 000 km/heure

Depuis Copernic on sait que la Terre tourne autour du Soleil

Distance entre la terre et le soleil : 1 ua (150 millions de km)

Période de rotation autour de son axe : 23,93 h soit 24 heures

Période de révolution autour du soleil : 365,256 jours terrestres

Satellite : 1 seul la Lune

Catégories de planète :

- Petite planète

- Planète interne
- Planète tellurique ou rocheuse

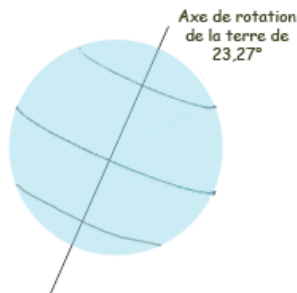
C'est la seule planète du système solaire à posséder de l'eau liquide en abondance, ainsi qu'une atmosphère riche en oxygène. La conjonction de ces deux facteurs y a permis l'apparition et l'évolution de la vie.

14.2. Les mouvements de la Terre

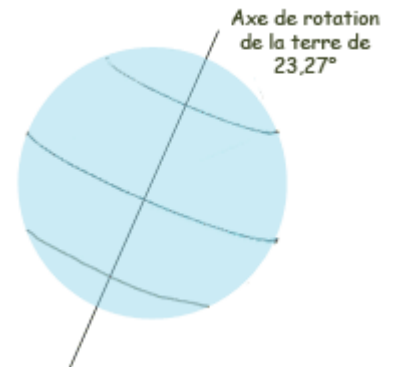
La Terre est ronde, si tout le monde le sait aujourd'hui ce ne fut pas toujours le cas !

La Terre est ronde

La Terre est aplatie sur nous permet sud. La Terre mouvement, Soleil et sur mouvement autour du révolution de 365 jours 1/4 pour faire le tour du Soleil. La Terre tourne autour du Soleil en formant une ellipse.



ronde et légèrement les pôles, c'est ce qui de repérer le nord du effectue un double elle tourne autour du elle-même. Le que la Terre effectue Soleil s'appelle la la Terre. La Terre met



14.3. La Terre tourne sur elle-même

La terre tourne sur elle-même en 24 heures, ou plus exactement en 23 heures 56 minutes et 4 secondes. Ce mouvement que la terre effectue autour de son axe s'appelle la rotation.



La terre tourne sur elle-même selon un axe incliné de 23,27 °.

- Fiche de synthèse Terre
- Mouvements de la Terre
- Structure de la Terre
- Atmosphère de la Terre

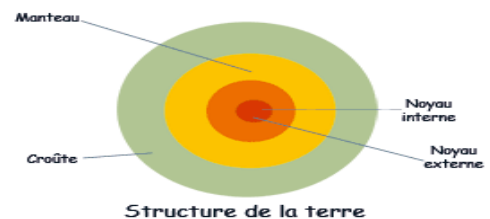
14.4. La structure de la Terre

Structure interne de la Terre

Que trouve-t-on sous la surface visible et habitée ?

La terre est constituée de :

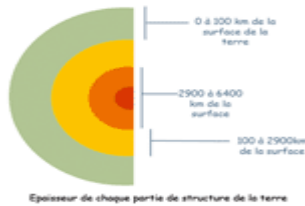
- Un noyau
- Un manteau
- Une croûte
- Une atmosphère composée principalement d'azote et d'oxygène.



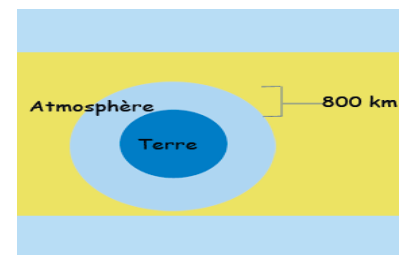
- Le noyau est principalement composé de fer et de nickel. Le noyau de la Terre constitué de deux parties : le noyau interne qui est solide et le noyau externe qui est liquide et en fusion. Le noyau se trouve à environ 2900 - 6400 km de la surface.
-

Au dessus du noyau se trouve le manteau de la Terre. Le manteau de la Terre est principalement constitué de roches à l'état solide et de roches fondues par endroits. Le manteau se trouve à environ 100-2900km de la surface. Sur le manteau se trouve la croûte terrestre. La croûte terrestre est solide et de hauteur variable. La croûte terrestre correspond à la surface de la terre, elle se trouve à environs 0 à 100 km de la surface.

Cliquer pour voir en grand



- La Terre
- Fiche de synthèse Terre
- Mouvements de la Terre
- Structure de la Terre
- Atmosphère de la Terre



14.5. L'atmosphère de la Terre : fiche de synthèse

L'atmosphère est un mélange gazeux qui entoure la Terre

Le terme atmosphère vient de deux mots grecs ethmos qui signifie vapeur et sphère qui veut dire sphère. L'atmosphère est donc le mélange gazeux qui entoure le globe terrestre. Les scientifiques pensent que la limite de l'atmosphère terrestre se situe à environ 800 km de la surface de la terre.

Les premières études de l'atmosphère datent du 19ème siècle, elles se faisaient par ballon sonde. L'atmosphère de la Terre est unique dans le système solaire. L'atmosphère est un mélange gazeux associé à des particules solides et liquides en suspension



Composition de l'atmosphère

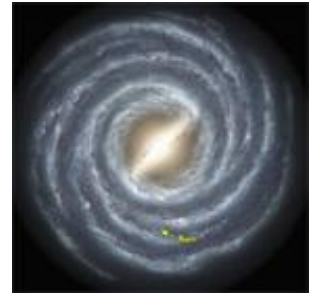
Elle est composée à 78 % d'azote et à 21% d'oxygène. Contrairement aux autres planètes du système solaire elle est très pauvre en gaz carbonique (0,03%). Les autres gaz entrant dans la composition de l'atmosphère sont de faibles proportions, il s'agit de l'argon, néon, hélium, krypton, hydrogène, xénon, ozone, radon. Tous jouent un rôle important dans l'équilibre terrestre.

- La Terre
- Fiche de synthèse Terre
- Mouvements de la Terre
- Structure de la Terre
- Atmosphère de la Terre

14.6. Les galaxies

Photo NASA d'une galaxie

L'univers se compose de groupes géants d'étoiles qui s'appellent les galaxies. Une galaxie comporte des milliards d'étoiles ! Les galaxies sont en mouvement dans l'univers, elles s'éloignent les unes des autres. Edwin Hubble a démontré que l'univers est en expansion. Vu de loin les galaxies ressemblent à des nébuleuses lumineuses de formes variées. La galaxie à laquelle appartient la **Terre** s'appelle la Voie lactée. Le système solaire se trouve au bord de la Voie lactée. La Voie lactée est une galaxie en forme de spirale qui s'enroule autour d'un groupe d'étoiles placées au centre. On ne connaît aujourd'hui qu'une très infime partie de la Voie lactée.



Les galaxies sont organisées autour de 4 formes permettant de les classer :

- Les galaxies en forme de spirale comme la voie lactée, on les appelle "galaxies en spirales". Certaines galaxies sont composées d'un gros noyau d'étoiles autour duquel s'enroule un seul bras en spirale ou plusieurs bras en spirales. Les galaxies spirales comportent des étoiles de tous âges et de toutes tailles. Elles contiennent du gaz et des poussières interstellaires en grande quantité. Les galaxies en forme d'ellipse, on les appelle "galaxies elliptiques". Les galaxies elliptiques sont principalement composées d'étoiles vieilles et rouges, elles contiennent très peu de gaz et de poussières interstellaires nécessaires à la formation de jeunes étoiles.
- Les galaxies lenticulaires comportent un noyau un disque mais aucun bras en spirale. Ces galaxies sont pauvres en gaz et poussières interstellaires.



Les galaxies de forme irrégulière qui s'appelle "galaxies irrégulières" Ce sont toutes les galaxies qui n'entrent pas dans les 3 autres catégories.



Noyau d'une galaxie Photo [NASA-JPL](#)

- Galaxie spirale
- Photo [NASA-JPL](#)

Galaxie d'Andromède

Photo [NASA-JPL](#)

- Les galaxies lenticulaires comportent un noyau un disque mais aucun bras en spirale. Ces galaxies sont pauvres en gaz et poussières interstellaires.



Les galaxies de forme irrégulière qui s'appelle "galaxies irrégulières" Ce sont toutes les galaxies qui n'entrent pas dans les 3 autres catégories

15. Enseignants et Animateurs

15.1. Objectifs éducatifs et pédagogiques

Le projet éducatif fondé sur le développement de l'autonomie et de la responsabilité des jeunes, éléments constitutifs de la formation des jeunes citoyens, détermine l'ensemble des activités, sur les plans éducatifs, cognitifs et pédagogiques. Les activités proposées, grâce aux règles de fonctionnement inhérentes à la démarche scientifique, participent du développement de l'esprit critique, de l'objectivation de soi et du monde, nécessaires à l'intégration sociale et professionnelle.

*Participer à la compréhension de son environnement technologique et culturel par le biais de savoirs et de méthodes spécifiques,

*Renforcer la confiance individuelle qu'apporte toute réalisation menée à bien,

*Apprendre à travailler en équipe, préfiguration de la vie professionnelle et collective,

*Développer une approche alternative de l'apprentissage des sciences et des techniques.

La démarche pédagogique de l'association repose sur deux principes méthodologiques fondamentaux : La méthodologie de projet (qui fut calquée historiquement au sein de l'association sur les méthodes de l'industrie et qui s'appuie sur la définition d'un cahier des charges englobant plusieurs éléments : descriptif des objectifs du projet, des moyens de réalisation (humains, financiers et matériels) et planification. La démarche expérimentale qui consiste à mettre le jeune en situation de recherche sur un sujet spécifique correspondant à ses centres d'intérêt ou défini dans un contexte particulier. Cette démarche est construite sur un certain nombre d'étapes plus ou moins ordonnées et que l'on peut décrire de la manière suivante : une phase d'observation, la définition d'hypothèses préalables à l'expérimentation elle-même, suivie d'une phase d'interprétation, de communication et de confrontation des résultats.

16. Cadres d'intervention en milieu scolaire

16.1. POUR DES PROJETS SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES AVEC VOS ELEVES

Vous souhaitez sensibiliser les élèves aux sciences ou les initier à la démarche scientifique, Planète Sciences vous offre des cadres très diversifiés en adéquation avec vos ambitions pédagogiques et votre projet d'établissement. Les accompagnements scientifiques s'articulent autour d'observations, d'expérimentations, de réalisations techniques, d'études ou d'élaboration de projet.

16.2. LA CLASSE SCIENCES

Pendant une semaine complète ou cinq journées non consécutives, les enfants réunis en équipes vont réaliser un travail de recherche dans un domaine scientifique et s'initier ainsi à la démarche expérimentale. Ils seront accompagnés par deux animateurs spécialisés qui travaillent en relation étroite avec l'enseignant pour s'intégrer à leur projet de classe.

La classe sciences constitue un véritable outil éducatif et culturel favorisant la curiosité, l'esprit critique et la capacité d'analyse.

16.3. LES ATELIERS SCIENTIFIQUES

Chaque semaine ou ponctuellement, par séquence d'1h30 minimum, un animateur intervient auprès d'un groupe de 15 jeunes, dans la classe ou hors temps scolaire, et amène les enfants à s'initier à un domaine scientifique. Ils s'interrogent, formulent des hypothèses et réalisent ensemble des expériences pour les vérifier. À la fin, les résultats sont explicités et chacun essaie d'apporter des réponses aux questions initiales.

Ces ateliers sont des temps éducatifs intéressants pour ouvrir un chapitre du programme des sciences.

16.4. LA CLASSE DE DECOUVERTES

D'une durée égale ou supérieure à cinq jours, la classe de découvertes permet de s'extraire de façon significative du contexte et de l'espace habituels de la classe. La préparation minutieuse du programme avec des animateurs spécialisés permettra de conjuguer apprentissage scientifique et découverte d'un nouveau milieu naturel et culturel. Tremplin pour les acquisitions.

La classe de découvertes constitue aussi, pour les élèves, un moment privilégié d'apprentissage de la vie collective.

16.5. LES OPERATIONS NATIONALES PLANETE SCIENCES

Le projet des élèves dans un cadre méthodologique. En temps scolaire ou périscolaire, ces projets s'inscrivent soit dans le programme scolaire (école primaire), soit dans le cadre d'une ou plusieurs disciplines (collèges) ou encore constituent **le projet d'étude des étudiants. Le plus souvent, les travaux des élèves sont couronnés par une rencontre annuelle réunissant l'ensemble des projets.**

17. Les Loisirs à Planète Sciences

Planète Sciences propose aux jeunes de 7 à 25 ans de participer à des aventures scientifiques pendant leurs temps de loisirs pour découvrir et pratiquer de manière ludique des activités passionnantes : espace, robotique, astronomie, environnement... grâce à : à des ateliers de découverte et de sensibilisation au Scientificobus aux séjours de vacances à des manifestations

17.1. LES ATELIERS DE DECOUVERTE ET DE SENSIBILISATION

Planète Sciences propose des activités de découverte et de sensibilisation aux sciences et techniques sur les thèmes liés à l'espace, l'astronomie, l'environnement, la robotique. Ces thèmes peuvent être développés sous plusieurs formes d'activités :

Atelier de sensibilisation (sur des demi-journées).

Cet atelier permet à un groupe de 10 jeunes, encadrés par un animateur de Planète Sciences, de découvrir et pratiquer une des activités scientifiques proposées. Cette séance dure entre 3 et 4h00. Ces ateliers, qui peuvent se prolonger sur la journée, permettent aux participants de manipuler des matières et outils nouveaux, de commencer à appréhender l'activité.

Atelier d'initiation (sur des journées)

Cette formule propose des mini-stages allant de 2 à 5 jours sur une des activités scientifiques proposées. Le stage se compose d'un groupe de 10 jeunes, encadrés par un animateur de Planète Sciences. Ces ateliers permettent aux participants de développer des projets et de mettre en œuvre des techniques plus pointues.

17.2. LE SCIENTIFICOBUS

Ce dispositif centré sur un public de jeunes ne partant pas en vacances, offre une palette d'activités scientifiques et techniques comme moyen de prévention et réinsertion sociale. Inscrit dans le cadre du programme Ville Vie Vacances, le Scientificobus accueille des jeunes âgés de 8 à 17 ans dans des structures fixes telles que les maisons de quartier ou des lieux ouverts tels que des bases de Loisirs. Cette opération se déroule essentiellement l'été. Le Scientificobus contient tout le matériel nécessaire à la réalisation des activités proposées et au fonctionnement particulier des ateliers (sensibilisation et initiation). Sa structure lui permet d'être autonome et de réaliser des animations en milieu ouvert (sans structure d'accueil). Il se déplace autour des structures d'accueil où les jeunes ont l'habitude de se rendre (maison de quartier, centre de loisirs).

L'animation se fait en étroite collaboration avec un animateur de la structure d'accueil connaissant le public et l'animateur du Scientificobus.

17.3. LES SEJOURS

Vive les vacances ! Partir en séjour de vacances avec Planète Sciences, c'est se détendre, jouer, pratiquer les sciences pour le plaisir. C'est choisir ses activités et réaliser ses envies. C'est aussi se faire des copains, des copines avec qui partager ses passions et ses projets dans un cadre nouveau. C'est participer à une aventure passionnante.

LES CLUBS

Historiquement, le suivi de club est l'activité la plus ancienne de l'association. Ainsi, initialement l'association a permis à des clubs spatiaux de réaliser leurs projets en toute sécurité grâce à l'apport de matériel conforme et en initiant les jeunes à la méthodologie de projet.

Le développement de nouveaux secteurs a permis la création et /ou la fédération de nouveaux clubs dans des domaines aussi variés que l'astronomie, la robotique et plus récemment la météorologie. Au-delà de ce développement quantitatif et thématique, Planète Sciences est soucieuse d'offrir aux clubs un service le mieux adapté à leurs demandes et à leurs besoins : Les clubs à mener à bien leur projet. Réunis en groupe de 5 à 10 personnes, les membres de clubs réalisent un projet le plus souvent technique en définissant leur propre processus de recherche. Leur activité est caractérisée par une grande autonomie tant au niveau de l'organisation du groupe que de la réalisation de leur projet.

17.4. LES MANIFESTATIONS

Fête de l'espace, Nuits des Etoiles, Coupe et Trophées de Robotique, Eu robot, Rencontres sciences et techniques de l'environnement, Rencontre Météo Jeunes, Expo sciences, Fête de la science, Journées de l'environnement... sont des manifestations incontournables, Co-organisées ou initiées par Planète Sciences.

18. PROJET EDUCATIF DE PLANETE SCIENCES

**Le plaisir d'enseigner conduit au plaisir d'apprendre.
Apprendre et comprendre, c'est renoncer au renoncement.**

18.1. PROJET EDUCATIF

Le projet éducatif de Planète Sciences formalise les méthodes et les pratiques mises en application pour diffuser la culture scientifique et technique auprès d'un grand nombre de jeunes en leur permettant d'atteindre le plus haut niveau scientifique possible. Tout en s'appuyant sur des activités pratiquées depuis plusieurs décennies, Planète Sciences cherche à innover et à adapter ses projets à

l'évolution de la société. Le réseau développe aussi des partenariats pour élargir son public de jeunes.

18.2. POURQUOI UN PROJET EDUCATIF ?

Le projet éducatif permet de connaître et de comprendre les pratiques du réseau Planète Sciences et de formaliser une position éducative propre. Il est, d'une part, le cadre commun dans lequel les instances dirigeantes et les acteurs de terrain (fondateurs, administrateurs, bénévoles, salariés...) doivent inscrire leurs projets d'activités et, d'autre part, l'un des outils de présentation de notre spécificité à nos partenaires. Ce projet a été initié par des travaux du Groupe de travail sur le Projet Educatif

L'activité s'adresse à tous les jeunes.

L'adulte est un bénéficiaire en tant que médiateur, vecteur de transmission des savoir-faire et des connaissances auprès des jeunes. Dans notre double perspective éducative et d'intégration sociale et professionnelle, le jeune occupe une place centrale et déterminante. L'activité scientifique et technique des jeunes peut être le moyen de confirmer une motivation et d'en faire une véritable orientation préprofessionnelle. Elle est aussi un moyen de réconcilier des jeunes avec ces activités, afin de les aider à trouver des repères et à mieux appréhender leur environnement, notamment naturel et humain.

La pratique de ces activités représente un pari, celui de mettre le jeune en situation de recherche autour d'un projet scientifique développé en groupe et de lui donner ainsi la perspective de chercher, de trouver des solutions et de réussir son projet, donc de se rendre compte de sa capacité à progresser. Ainsi, il aboutira à des découvertes qui lui sont propres avec son équipe. L'activité doit aiguïser la curiosité du jeune et lui donner l'envie de répondre à ses interrogations.

Les moyens sont mis en œuvre pour que l'attention du jeune soit captée par le projet qu'il réalise, pour qu'il ait envie de le mener à bien et y prenne plaisir. Les activités s'articulent principalement autour des thèmes de l'astronomie, l'environnement, l'énergie, l'espace, la météorologie, la robotique. En outre, selon des spécificités et des compétences régionales, des thématiques variées sont aussi proposées telles que l'archéologie, l'océanographie, la géologie, la télédétection, les technologies de l'information.

19. Les séjours de vacances scientifiques

19.1. But des séjours de vacances scientifiques de haut niveau

Le but des centres de séjour scientifiques proposés est d'organiser des séjours de vacances scientifiques de haut niveau pour les enfants (indépendamment de leur langue maternelle), d'accompagner les établissements scolaires dans leur travail éducatif via des classes de découvertes scientifiques tout en hébergeant de véritables recherches scientifiques professionnelles et en accueillant colloques et séminaires. Ces séjours internationaux apportent bien plus qu'un simple séjour scientifique ou linguistique. Le fait de mêler les deux donne la possibilité aux jeunes de faire des rencontres de tous horizons et de s'intéresser ensemble à tout ce qui fera leur avenir. Ils partagent leurs cultures, leurs rêves, gardent contacts après le séjour, grandissent, se revoient éventuellement à l'occasion d'un nouvel échange, universitaire cette fois...



19.2. Vacances Scientifiques

Camps PERCEPTION

Camp de vacances scientifiques

> Archéologie Chimie



Au temps de nos ancêtres

Défi"

7-9 ans

Ce camp en archéologie te permettra de découvrir le monde dans lequel nous habitons au temps du néolithique. Du grec « naos » (nouveau) et « lithos » (pierre), c'est-à-dire l'âge de la nouvelle pierre, la période du néolithique correspond au moment où les populations se sont sédentarisées, ce qui a alors entraîné une amélioration de l'habitat, un développement de l'agriculture, des outils et de l'artisanat, une modification profonde des cultes et des religions..



Camp de vacances scientifiques

> Environnement Chimie Ecologie Eau Zoologie

Au fil de l'eau

"Défi"

7-9 ans



De nombreuses rivières se situent aux alentours du centre et vous attendent toi et tes amis, pour aller les explorer. Tu iras sur le terrain et tu pourras réaliser de véritables recherches de naturaliste. Tu découvriras le monde des rivières : insectes, grenouilles, poissons, plantes... Tu apprendras à les reconnaître et à comprendre l'écologie d'une rivière.

Camp de vacances scientifiques

Archéologie Chimie

Les druides

R&D"

10-12 ans



Depuis la nuit des temps, les druides captivent notre imaginaire. D'où viennent-ils ? Qui étaient-ils ? S'ils étaient à la fois guides religieux et médecins, ils étaient également enseignants, philosophes, conseillers... Tu participeras à de véritables fouilles archéologiques, tu partiras découvrir les lieux de cultes et les « mégalithes » qui entourent le centre... Tu pourras réaliser de belles reconstitutions et ainsi remonter le temps en pénétrant dans les connaissances et croyances ancestrales. Tu obtiendras à la fin de ton séjour le diplôme des Druides car tu sauras quels arbres étaient importants pour leurs cultes, comment ils soignaient les personnes de leur communauté etc.



Camp de vacances scientifiques

> Environnement Chimie Ecologie Eau Zoologie

Les secrets de la forêt

R&D"

10-12 ans



Le Centre de vacances scientifiques te permettra de découvrir la faune et la flore spécifiques de ce lieu magnifique. Tu seras immergé(e) dans les secrets de la forêt mais également... des tourbières. En effet, le centre est entouré de multiples forêts et tourbières et tu pourras donc partir de suite sur le terrain et explorer ce monde merveilleux.

Camp de vacances scientifiques

> Environnement Archéologie Chimie

Le mystère des grandes collines

Expertise"

13-15 ans



Avec ce séjour de haut niveau ouvert à toutes et à tous, te voilà à moitié archéologue et à moitié botaniste ! Accompagné d'animateurs et d'animatrices du Tonnerre tu parcourras les hauts chaumes le chantier de fouilles géré par l'association de long en large... et depuis le ciel !

Camp de vacances scientifiques

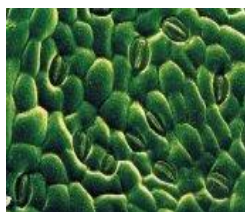
> Environnement Archéologie Chimie

La perception sensorielle

des plantes

Recherche"

16-18 ans



Voici un nouveau défi de taille ! A mi-chemin entre l'acoustique, la physique et la physiologie cellulaire, tiens-toi prêt (e) à partir avec tes amis pour un voyage fantastique au cœur des plantes !

Camps SPIP

Camp de vacances scientifiques

> Informatique Architecture Mathématique Electricité, Electronique

Une maison en ligne

Défi"

7-9 ans

10-12 ans

Tu es féru d'informatique ? Tu voudrais faire apparaître ta maison sur Internet ? Alors les recherches que tu effectueras durant ce séjour t'aideront à réaliser le site Internet de tes rêves tout en t'amusant dans la Nature !



Camp de vacances scientifiques

> Informatique Mathématique Electricité, Electronique

Moteur !

Expertise"

13-15 ans

Te voilà maintenant habitué aux bases les plus générales de la programmation informatique ou bien au contraire tu débutes. Dans tous les cas tu désires en apprendre un maximum en programmation tout en faisant de belles virées en VTT ou en t'initiant au Tir à l'Arc ? Alors ce séjour est pour toi.



Camp de vacances scientifiques

> Robotique Informatique Mathématique Electricité, Electronique

Le laboratoire du futur

Recherche"

16-18 ans

Ce camp est un véritable défi informatique dans une perspective de Développement Durable. C'est



un principe de base de ce séjour : programmer des solutions informatiques répondant à des nécessités fondamentales (manger, boire, se soigner...). Si tu veux t'amuser avec les autres participants et les participantes, apprendre et t'entraîner en informatique, tout en te rendant utile, alors ce séjour est pour toi.

Camps UNIVERS

Camp de vacances scientifiques

> Astronomie Physique Chimie Mathématique Climatologie, Météorologie



Etoiles & satellites

Défi"

7-9 ans

Le monde des étoiles te captive ? Tu aimerais savoir pourquoi il y a des volcans de glace sur certains satellites de Jupiter ? Avec ce camp tu auras alors l'occasion d'observer le ciel de jour comme de nuit et de découvrir tous ses secrets. Futur astronome, ce séjour est pour toi !



Camp de vacances scientifiques

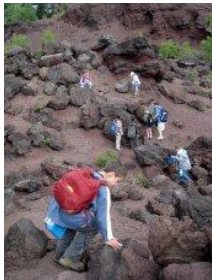
> Géologie Chimie

Au cœur des volcans

R&D"

7-9 ans

Ce camp t'emmènera au centre même de la Terre et tu pourras de transformer en parfait géologue.



Tu iras voir ce pays parsemé de volcans qu'est l'Auvergne et tu comprendras comment ils se sont créés et développés. Si tu rêves de casser des cailloux et de regarder ce qui se trouve à l'intérieur au microscope alors ce séjour est pour toi !

Tu feras une multitude d'expériences pour comprendre la naissance d'un volcan et son fonctionnement. Tu iras explorer les volcans d'Auvergne et peut-être même pourras-tu voir l'intérieur d'un cratère ? Tu récolteras des échantillons de roches que tu pourras ensuite observer en laboratoire. Ainsi tu étudieras la structure même d'un volcan, de ses cristaux et minéraux...

Camp de vacances scientifiques

> Chimie Mathématique Eau Climatologie, Météorologie
Ski & Cristaux de Neige !

"Défi"

13-15 ans

16-18 ans

7-9 ans

10-12 ans

L'hiver, à Objectif Sciences, est synonyme de neige. Et qui dit neige dit.. Cristaux de Neige ! Tu



rêves de connaître toutes les caractéristiques des cristaux de neige ? Tu voudrais photographier ces magnifiques flocons et les ramener à la maison ? Et puisqu'on y est, tu voudrais profiter à fond de la montagne et de la neige au cours de sorties de ski ou de randonnées en raquettes ? Alors viens rejoindre l'équipe de ce séjour top délire et profite en pour réviser tes schuss et techniques de sauts à ski tout en faisant chauffer ton cerveau.

Camp de vacances scientifiques

> Géologie Physique Chimie

Le monde des cristaux

Défi"

10-12 ans

Tu veux partir à la recherche des plus beaux cailloux de la région ? Tu veux créer tes propres cristaux et les ramener à la maison ? Tu rêves de commencer ou d'enrichir ta collection de minéraux ? Et tout ça en rendant visite aux volcans d'Auvergne ? Alors ce séjour est pour toi.



Camp de vacances scientifiques

> Astronomie Physique Chimie Mathématique Climatologie, Météorologie

Poussières d'étoiles

R&D"

10-12 ans

Comment la vie est-elle apparue sur Terre ? Est-elle extraterrestre ? Est-elle arrivée avec les



étoiles filantes au début de la création de la planète ? Tu essaieras de répondre à cette question dans ce camp astronomie géologie en compagnie de tes ami(e)s et de tes sensationnels animateurs scientifiques.

Pendant ce séjour tu auras l'occasion d'observer les étoiles filantes et d'émettre des hypothèses sur cette vie extraterrestre. Tu sauras amener à

créer tes propres expériences pour recueillir des roches « extraterrestres » et les comparer aux roches terrestres. Ainsi tu pourras constater les différences entre ces deux types de roches.

Camp de vacances scientifiques

> Astronomie Géologie Physique Chimie Climatologie, Météorologie



La Composition des Planètes

Expertise"

13-15 ans

Comprendre la formation de la Terre en observant le Ciel avec un télescope ?! Connaître la



composition des planètes en observant des minéraux au microscope ?! Voici un séjour original situé à la fois en Astronomie et en Géologie pendant lequel tu feras de très belles observations et de très belles expériences scientifiques.

Camp de vacances scientifiques

> Astronomie Géologie Physique Chimie Mathématique Energies Eau Climatologie, Météorologie



Au cœur du vortex

Recherche"

16-18 ans

Futur ingénieur, chercheur, physicien ? Passionné à la fois par l'eau, sa chimie, ses propriétés physiques, la biologie, ou même l'astronomie et la géologie ? Ce séjour extrêmement riche et très complet te permettra d'assouvir ta passion pour les sciences tout en prenant un maximum de plaisir en compagnie des autres jeunes présents sur le Centre.

20. JEUNESSE SCIENTIFIQUE

Les Jeunesses Scientifiques organisent de multiples activités dont un grand événement annuel, l'Expo Sciences. Il s'agit d'une exposition de projets scientifiques assortie d'un concours et dans le cadre de laquelle ont également lieu des conférences, spectacles et animations scientifiques gratuites.

20.1. Par type d'activité Stage / Camp

20.1.1. Stages "Découvertes scientifiques"

Nous organisons des stages durant les vacances scolaires avec différents partenaires.

Quelques exemples:

- Stages "sciences et jeux" pour les 7-11 ans :

Découverte de la nature et du vivant

Energies renouvelables

Construction d'une station météo

- Stage "Langues et sciences"
- Pour les 6 - 11 ans : Air et eau
- Pour les 8-12 ans :
 - Lumière - couleurs - images : découvrir les couleurs et les effets de la lumière à l'aide de diverses expériences et bricolages (e.a. kaléidoscope, périscope, photos);
 - Electricité : montages et expériences amusantes;
 - Energies des éléments naturels : à l'aide de divers bricolages, apprendre comment utiliser le vent, la pluie et le soleil pour produire de l'énergie en fonction de la météo;
 - Le corps humain : découvrir quelques organes et leurs fonctions (cœur, poumons, cinq sens) grâce à des expériences et bricolages.
- Pour les 12-15 ans

- Chimie : Comment faire pour fabriquer un slime le plus gluant possible?, Comment distinguer les différents plastiques mis dans le commerce?, Comment fabriquer du plastique?, Comment fabriquer un fil "chimique"?, Quelles sont les réactions chimiques possibles entre les différents produits de ma cuisine?, Pourquoi certaines réactions chimiques provoquent-elle de la chaleur, dans quelle mesure?, ...
- Génétique : Qu'est-ce que l'ADN ?, Comment l'extraire d'une cellule ?, Comment en faire l'empreinte ?, La multiplication de l'ADN, La fabrication de protéines et l'ADN, La séparation des fragments d'ADN par électrophèse, ...

Calendrier des stages et détails pratiques:

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Thèmes : Découvertes scientifiques

Air et eau
couleurs, lumière, photo
corps humain, génétique
électricité
énergie des éléments naturels

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré

Lieu : centre de vacance

Disponibilités : Durant les vacances scolaires

20.1.2. Stages "Environnement et découvertes"

Des stages de découvertes de l'environnement sont organisés pour les enfants entre 4 ans et demi à 12 ans, lors des congés scolaires dans le cadre géographique du village de Ciply (Mons) et de Wez-Vel vain (Brunehaut-Tournai). Quelques exemples de thèmes abordés : les insectes, les animaux de nos régions, les animaux de la ferme, l'arbre et la forêt, l'eau.

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Thèmes : Environnement découvertes

Discipline : Sciences du vivant

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

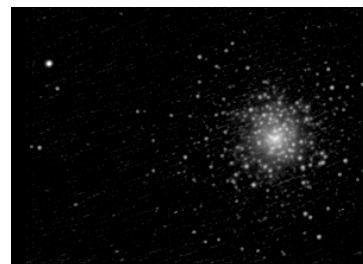
Lieu : centre de vacance

Disponibilités : Pendant les vacances scolaires

20.1.3. Stages d'astronomie pour les jeunes (en internat)

JEUNESSE & SCIENCE

Notre association organise plusieurs fois par an des stages d'astronomie pour jeunes et... moins jeunes. Notre objectif est de susciter et de développer le goût pour les sciences et les techniques. Nous organisons des stages, des excursions, la création de bibliothèques et nous éditons des publications. Dans une ambiance détendue, quoique studieuse, les stages d'astronomie ont pour but de faire découvrir, pendant cinq jours, l'univers de l'astronomie. Les stages d'astronomie se déroulent au gîte "Les cents fontaines" à Moldave au carnaval, à la fin du mois d'août et durant les vacances de fin d'année.



L'association met à la disposition des stagiaires le matériel suivant :

- Jumelles
- Télescopes (20 cm) sur monture équatoriale
- Caméra C.C.D
- Ordinateur

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Discipline : Astronomie

Lieu : centre

20.1.4. Stage d'astronomie pour adultes

Un stage d'astronomie pour adultes (à partir de 18 ans) est organisé chaque année en octobre et en mars/avril durant le week-end. Il se déroule au gîte Les Cent Fontaines, rue du Centre n° 20, à Moldave (entre Huy et Marche-en-Famenne). Le niveau est celui de la vulgarisation et s'adresse à toute personne ayant un intérêt pour l'astronomie. L'ambiance y est conviviale. La participation aux frais s'élève à 80 euros (logement, repas, assurances compris).



Catégorie d'activités : Camp/Stage

Discipline : Astronomie

Catégorie public cible :

Etudiants de l'enseignement supérieur

Public familial

Enseignants du niveau primaire

Enseignants du niveau secondaire

Enseignants du niveau supérieur

Lieu : Centre

20.1.5. Stage d'éveil à la nature pour les 8 - 11 ans

Partir à la découverte de la nature par l'observation, le jeu, la manipulation. Au travers des 5 sens, différents thèmes seront abordés : reconnaissance des arbres, la vie des abeilles et leur rôle, découverte de la nature (observations au microscope), promenade en forêt de Soignies, etc..

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Discipline : Sciences du vivant Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : centre

Disponibilités : Pendant les périodes de vacances scolaires

Stages "Nature" pour les 8 - 12

CENTRE D'AQUARIOLOGIE

Le Centre d'Acarologies "Aquarium Muséum" est l'Aquarium Public de la Capitale et présente des animaux essentiellement issus d'élevages, 47 aqua (terra) riums de tous les continents et océans, des poissons, amphibiens et invertébrés.

Nos activités :

- Une exposition permanente pour observer, comprendre, apprendre, respecter, responsabiliser, sensibiliser à l'environnement.
- Des visites guidées scolaires, familiales, et pour adultes.
- Des stages pour enfants.
- Des formations continuées.
- Des conférences

20.1.6. Stages "Nature" pour les 8 - 12 ans

Au programme :

- Visite guidée personnalisée de l'Aquarium
- Visite de l'espace quarantaine
- Apprentissage de l'observation des animaux
- Nourrissage de certains poissons
- Eveil scientifique: quelques expériences sur l'eau, approche du microscope
- Activités manuelles (en fonction de l'âge des participants): bricolages, peinture, modelage, chant, dessin, cuisine, contes...
- Sensibilisation au respect de la Nature; délivrance du Passeport "Citoyen de l'Océan Junior" (réseau océan mondial)

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Discipline : Sciences du vivant Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré

Lieu : centre

Disponibilités : Pendant les périodes de congés scolaires

20.1.7. Stages "Nature et Géologie"

L'ASBL La Malone organise des stages pour les 8-12 ans durant les congés scolaires sur divers thèmes touchant à la nature et la géologie : préhistoire, herboristerie, botanique, recherche de fossiles, champignons, insectes, ...

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Thèmes :

Préhistoire

Herboristerie

Botanique

Fossiles

Champignons



Discipline :

Chimie
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Sciences de la Terre

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : centre

Disponibilités : Pendant les périodes de congé scolaire

20.1.8. Stages à thème "scientifique"

Notre objectif est de donner aux enfants et aux jeunes le goût des sciences et des technologies par l'observation, l'expérimentation et la modélisation. Il s'agit d'une démarche où l'enfant est acteur. Durant les vacances scolaires Les thèmes sont renouvelés à chaque stage pour ne pas lasser les anciens, ils sont adaptés aussi en fonction de la période, activité extérieure plutôt pendant les vacances d'été. La chimie, l'électronique, la physique, la magie, sont là quelques uns des thèmes que nous abordons au travers de diverses réalisations telles que maquette de l'Atomium s'éclairant toute seule à la tombée de la nuit pour l'électronique mais aussi fusée au bicarbonate de soude, Slime© fluorescent et encre invisible pour la chimie.

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Discipline :

Chimie
Physique
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : centre

Disponibilités : Durant les vacances scolaires

20.1.9. Stages autour des thèmes de l'eau et de l'environnement

L'Amusette est un musée vivant pour les enfants de 2 ans et demi à 12 ans sur le thème de "L'eau dans tous ses états". C'est ainsi qu'à l'aide de maquettes, de dioramas, d'aquariums, de jeux, d'histoires mimées, d'expériences scientifiques, de musique... les enfants découvrent toutes les facettes de l'eau, comprennent son importance vitale et acquièrent des gestes de protection. Ce

centre actif de découverte de l'eau aborde aussi bien l'eau dans la campagne que l'eau souterraine, l'eau utile, l'eau propre et l'eau sale, l'eau dans le monde, la planète bleue. Une méthodologie interactive, sensorielle et ludique, des décors, des couleurs, des coins sombres, des odeurs, des sons, de la faune et de la flore, de petits espaces ... créent différentes ambiances, accentuent le caractère intimiste et invitent l'enfant à suivre constamment son fil conducteur : l'eau durant chaque période de vacances scolaires, l'amusette organise des stages sur des thèmes liés à l'eau et l'environnement.

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Discipline : Physique
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Public familial
Groupes hors contexte scolaire

Lieu : centre

Disponibilités : Pendant les périodes de vacances scolaires

20.1.10. Stages de sciences

Notre objectif est également de susciter chez les jeunes la joie de découvrir, de créer, d'inventer tout en s'affirmant, en se risquant à des travaux d'équipe, en communiquant les uns avec les autres, dans le respect des différences d'intérêt et de compétence.

Un Club "Science", des journées à thèmes, un concours et une exposition annuelle de projets scientifiques, ainsi que des séminaires pour les jeunes, portant plus particulièrement sur les enjeux de société liés aux progrès scientifiques, constituent les principales activités que nous proposons.

Quelques exemples:

- La construction d'une station météo
- La Terre dans tous ses états
- La Nature et l'Environnement.
- Réalisation de circuits électroniques

Ces stages s'adressent aux enfants entre 6 et 11 ans.

Thèmes :

Météo
nature
environnement
stage
camp scientifique

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : centre

Disponibilités : Pendant les vacances scolaires

20.1.11. Camp d'été annuel

Ce camp est organisé en premier lieu pour les lauréats du concours de projets scientifiques (qui reçoivent ce séjour comme premier prix) mais nous donnons aussi la possibilité à d'autres enfants d'y participer. Ce camp s'adresse donc aux jeunes entre 11 et 15 ans. Il a lieu en pleine nature dans un gîte rural. Les activités sont essentiellement liées aux sciences et le groupe est animé par des jeunes scientifiques, responsables de notre association.

Thèmes :

Météo
nature
environnement
stage
camp scientifique

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle

Elèves de l'enseignement secondaire – 2ème cycle

Disponibilités : Chaque année, pendant les vacances d'été.

20.1.12. Stages scientifiques pendant les grandes vacances

Chaque année, durant les grandes vacances scolaires (juillet et août), la Maison de la Science propose différents stages scientifiques aux jeunes.

1. "Sciences le matin et vélo l'après-midi "

Au programme :

- Expériences scientifiques interactives
- Visite guidée de l'aquarium et du musée de zoologie.
- Visite du planétarium de Cointe.
- Bricolage
- mini-croisière sur la Meuse
- Après-midi vélo avec Patric Maes

Horaires : De 9h à 17h

Conditions requises :

- Age : 9-12 ans
- Pour participer à ses stages, l'enfant doit être en possession d'un vélo, d'un casque et d'un K-way.

2. Stages sciences

Au programme :

- Expériences scientifiques interactives
- Visite guidée de l'aquarium et du musée de zoologie.
- Visite du planétarium de Cointe.
- Bricolage
- mini-croisière sur la Meuse

3. Stages en collaboration avec l'ASBL "sport, art et nature"

Au programme :

- Matinées scientifiques et après-midi sportive ou nature
- Au complexe sportif du Grand Séminaire (3 matinées à la Maison de la Science)

Horaires: De 9h30 à 16h

Conditions requises :

- Age : Stages organisés pour les 16-18 ans et pour les 12-14 ans
- 10 personnes maximum

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Thèmes :

Science
sport
vélo
culture

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle

Disponibilités : Activité organisée chaque année



20.1.13. Stages scientifiques

Les stages que nous proposons abordent l'ensemble des disciplines scientifiques. Les jeunes mènent une série d'études sur le terrain ou en laboratoire.

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle



Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle

Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle

Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle

Lieu : centre

Disponibilités : Pendant les périodes de congés scolaires

20.1.14. Stages «Les petits futés de la nature»

Pour apprendre en s'amusant, Paradisier organise, pour les enfants de 7 à 14 ans, des stages encadrés par des guides-animateurs. Ils ont pour but de rendre les enfants attentifs aux merveilles de la nature et d'en faire de véritables acteurs de la protection de leur environnement. Ils favorisent un contact direct et privilégié avec nos soigneurs et nos animaux. Voici quelques thèmes du vaste programme proposé et adapté en fonction des conditions climatiques et de l'humeur de nos animaux : les différentes familles d'oiseaux, les types de nourriture, les milieux de vie et l'écosystème, les missions de Paradisier, plusieurs rendez-vous avec des membres de nos équipes (soigneurs, fauconniers).

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Thèmes : Parc animalier

Discipline : Sciences du vivant

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle

Lieu : Parc

Disponibilités : Pendant les vacances

20.1.15. Stage d'initiation à l'astronomie (pour jeune public)

Nous sommes un sympathique et dynamique club d'astronomie

Nous nous sommes fixés comme objectifs de:

- vulgariser l'astronomie et les sciences qui s'y rattachent;
- favoriser l'observation du ciel à l'aide d'instruments d'amateurs;

- mettre au point des techniques pédagogiques pour promouvoir la culture scientifique auprès du plus grand nombre;
- favoriser les échanges et la confrontation d'observations, d'idées, d'expériences entre les clubs, les amateurs d'astronomie et le grand public.



Un stage d'initiation à l'astronomie à destination des jeunes de 8 à 12 ans est organisé deux fois par an et rencontre un vif succès dans la région. Ce stage se compose de 4 séances en externat de 9 à 12h et d'une séance d'observation sur le terrain.

Il a pour principal objectif de permettre aux participants de prendre conscience de la place qu'occupe la Terre dans l'univers. De nombreux montages et jeux permettent aux jeunes débutants de se familiariser avec des notions parfois abstraites.

Catégorie d'activités : Camp/Stage

Thèmes :

Stage
jeune public
initiation
observation

Discipline : Astronomie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : Dans les locaux du Foyer Culturel

Disponibilités : La première ou la seconde semaine d'août juste avant la Nuit des étoiles filantes

20.1.16. Camp d'été annuel

Une fois par an, nous partons à l'étranger pour un camp scientifique pendant les vacances d'été (troisième semaine d'août). Ce camp est organisé en premier lieu pour les lauréats du concours de projets scientifiques (qui reçoivent ce séjour comme premier prix) mais nous donnons aussi la possibilité à d'autres enfants d'y participer.

Ce camp s'adresse donc aux jeunes entre 11 et 15 ans. Il a lieu en pleine nature dans un gîte rural. Les activités sont essentiellement liées aux sciences et le groupe est animé par des jeunes scientifiques, responsables de notre association.

Thèmes :

Météo
nature
environnement
stage
camp scientifique

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle

Disponibilités : Chaque année, pendant les vacances d'été.

20.1.17. Club de sciences

Ce club d'activités scientifiques réunit des enfants par groupe d'âge (6-7 ans, 8-9 ans et 10-11 ans) un mercredi après-midi de 13h30 à 16h et cela, une fois par mois pour chaque groupe. Les jeunes ont ainsi l'occasion de réaliser des expériences scientifiques et de construire eux-mêmes du matériel (l'influence de la lumière sur la croissance des plantes, orientation et "chasse au trésor" à la boussole, des expériences de chimie en laboratoire, l'étude de la faune et de la flore, la construction de jeux électroniques, etc.). Ils peuvent aussi travailler sur un projet scientifique qui les intéresse personnellement et être guidés dans l'élaboration de leur projet.

Catégorie d'activités : Atelier

Thèmes :

Expériences scientifiques
physique
orientation
chimie
biologie

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Technologies

Lieu : Ose la science

Disponibilités : le mercredi après-midi, de 13h30 à 16h00 (sur inscription)

20.1.18. Fêtes d'anniversaire

Les activités proposées ont été sélectionnées pour leur caractère ludique et pédagogique. Testées en stages, elles ont toutes rencontré un franc succès auprès des groupes d'âge visés. Chaque animation comprend 3 à 5 expériences qui permettent d'aborder un phénomène scientifique sous différents angles pour mieux en illustrer les multiples applications pratiques.

Nous veillons à ce que les notions vues soient à la portée des enfants et prenons soin de les expliquer de manière très simple et imagée, le tout dans une ambiance festive! La durée moyenne de l'animation est de 1h30 à 2 heures. Elle se déroule à l'intérieur ou à l'extérieur si le temps le permet. Les ateliers sont prévus pour des groupes de maximum 12 enfants.

Thèmes :

- **Animation "Flammes magiques" - 6/7 ans**

Au cours de l'activité, les enfants iront à la rencontre de phénomènes physiques: ils découvriront les secrets de la production de la chaleur et, par de curieuses expériences, observeront sa propagation (principes utilisés dans la prévention des risques d'incendie). Ils réaliseront aussi plusieurs manipulations afin d'identifier le gaz essentiel à la combustion d'une bougie,...



- **Animation "Le mystère des couleurs" - 5/6 ans**

Les enfants perceront le secret des couleurs: ils les décomposeront d'abord par chromatographie (test des feutres, mise à nu de M&Ms, pigments végétaux, ...) pour les recomposer ensuite en mélanges et en gammes multicolores à l'aide d'éprouvettes.

- **Animation "It's a small world" - 8/12 ans**

Le monde de l'infiniment petit est au programme de cette fête d'anniversaire: les enfants apprendront à préparer des coupes microscopiques et à les observer (1 microscope pour 2 enfants). Animation interactive avec observations de supports variés: pages de magazines, cellules végétales, oignons, tomates, moisissures, ...



- **Animation "Apprenti chimiste" - 8/10 ans**

Au cours de cette activité, les enfants iront à la

rencontre de phénomènes chimiques (inoffensifs): ils découvriront les secrets de la production de gaz carbonique par de curieux mélanges, identifieront les gaz produits et réaliseront une simulation d' éruption volcanique.

- **Animation "Savant fou" - 10/12 ans**

Atelier de chimie amusante au cours duquel les enfants fabriqueront du slime, de la pâte à modeler et du fil nylon. Ils manipuleront également des liquides magiques de couleur changeante

Catégorie d'activités : Animation Atelier

Thèmes :

Anniversaire
sciences
chimie
couleurs

Discipline : Chimie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Public familial

Lieu : A domicile

Disponibilités : Toute l'année, sur réservation

21. Diffusion des Sciences et des Techniques

Par discipline

- Chimie
- Mathématique
- Physique
- Histoire des sciences et des technologies
- Astronomie
- Science du vivant
- Sciences de la Terre
- Technologies
- Ecologie
- Activité Animation
- Activité Atelier
- Activité Classes de sciences
- Activités Concours

- Activités Conférences-Cafés des sciences
- Activités Événements
- Activités Expositions
- Activité Formation
- Activités Outil pédagogique

21.1. Par discipline Chimie

21.1.1. Travaux pratiques de Chimie

Découvrez les sujets de manipulations qui vous sont proposées:

- **Dosage et titrations**

Le but de cette manipulation est de familiariser les étudiants avec la technique de dosage ou titrage d'acides ou de bases :

- utilisation de la verrerie
- préparation de solutions par pesée ou dilution
- compréhension du principe des dosages volumétriques
- évolution du pH au cours de réactions entre acides et bases, usage des indicateurs

Les expériences proposées sont :

- le dosage d'une solution de composition inconnue de NaOH ou HCl.
- le dosage de l'acide acétique du vinaigre.
- le dosage de l'aspirine.
- le dosage de l'acide citrique contenu dans le citron ou un jus embouteille.

Dates : à convenir

Local : plaine

Nombre d'élèves : maximum 8

- **Titrages pH métriques.**

Diverses manipulations et applications sont possibles, par exemple :

a) dosages acido-basiques avec indicateurs colorés et avec pH-mètre - Notion de " bon indicateur " pour un titrage donné ;

b) titrages acide faible - base forte et base faible - acide fort. Détermination de pKa en utilisant la courbe $\text{pH} = f(v)$;

c) combinaison de (a) et (b) (différents indicateurs, de pK allant de 3.5 à 9.5, peuvent être utilisés ;

d) dosage d'un polyacide (ex : H_3PO_4) ou d'une poly base (ex : Na_2CO_3) par pH-mètre. Retrouver et classer les différents couples acido-basiques, choisir les indicateurs adaptés, etc.

Nombre d'élèves : maximum 20

- **Titrage d'oxydoréduction**

Catégorie d'activités : Atelier

Discipline : Chimie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré
Enseignants du niveau secondaire

Lieu : Université

Disponibilités : Sur rendez

Ressources pédagogiques pour l'enseignement des sciences

Hypothèse est une asbl, créée en novembre 2003, qui rassemble des professionnels de l'enseignement, passionnés par l'éveil scientifique des enfants : instituteurs maternels et primaires, animateurs d'activités d'éveil, scientifiques et pédagogues.

Elle propose aux instituteurs et animateurs scientifiques:

- des formations continuées ;
- l'accompagnement de projets à caractère scientifique choisis par les écoles ;
- des outils pédagogiques ;
- la possibilité de participer avec ses élèves à la conception et à l'expérimentation sur de nouveaux projets ;
- et... très bientôt la possibilité de consulter nos ressources didactiques.

L'ASBL Hypothèse met à la disposition des enseignants divers outils tels que :

- **Brochures :**

Relatant les différentes phases de l'expérimentation dans plusieurs écoles d'un thème donné, elles explicitent le cheminement suivi et donnent des pistes de réflexion et d'activités. Elles sont destinées aux enseignants du fondamental et disponibles gratuitement sur simple demande.

"Les Glacières à glace naturelle" : Démarche méthodologique portant sur les technologies du froid et le changement d'état. « Les Moulins à eau » : Démarche méthodologique portant sur l'utilisation et la transformation de l'énergie hydraulique.



- **Fiche :**

Séries d'activités permettant une gradation de l'apprentissage sur un thème donné. Elles sont destinées aux enseignants du fondamental et distribuées au cours de nos formations. Elles sont également consultables à notre bureau à la MLE.

"Miroirs et propriétés de la lumière"

"Forces"

- **Malle :**

Regroupant l'essentiel du matériel nécessaire pour animer les activités sur un thème donné, elles sont prêtées, dans la mesure où elles sont disponibles et moyennant une petite participation, aux enseignants qui ont suivi une formation sur le thème en question.

Thèmes :

Changement d'état de la matière

Energie hydraulique

Propriétés de la lumière

Forces

Discipline :

Chimie

Physique

Histoire des sciences et des techniques

Sciences du vivant

Technologies

Catégorie public cible :

Enseignants du niveau primaire

Enseignants du niveau secondaire

21.2. Par discipline Mathématique

21.2.1. Revues Math-Jeunes et Math-Jeunes Junior

MATHEMATIQUE D'EXPRESSION

A pour objectif principal de contribuer à la promotion et à l'amélioration de l'enseignement de la mathématique, "de la maternelle à l'université". C'est une association au service des enseignants.

Elle est à l'origine de nombreuses publications :

- la revue bimestrielle "Mathématique et Pédagogie",
- le bulletin de liaison trimestriel "SBPM-Info",
- les revues Math-Jeunes et Math-Jeunes Junior qui proposent des articles, des problèmes, des jeux, des concours,...
- des documents pédagogiques,

- des recueils de questions d'Olympiades

Ces deux revues pour élèves (12-15 ans et 15-18 ans) ont pour objectifs :

- de répondre au mieux à leurs aspirations,
- de leur donner des occasions non scolaires de construire leur savoir,
- d'aborder l'histoire des mathématiques et des mathématiciens,
- de leur présenter des mathématiques adaptées à leur niveau,
- de les distraire en les instruisant.

Thèmes abordés : histoire, jeux, concours, articles divers, etc.

Catégorie d'activités : Outils pédagogiques

Discipline : Mathématique

Catégorie public cible : Enseignants du niveau secondaire

Disponibilités : Trois numéros par année scolaire entre octobre et mai

21.3. Par discipline Physique

21.3.1. Le petit expérimentateur

Très ludique et pédagogique, ce programme plonge les enfants à la découverte du monde scientifique et de la biodiversité.

Programme type :

- **Lundi :**

Expériences sur le thème de l'air et de l'eau. Six expériences spectaculaires sont proposées aux enfants en suivant la démarche scientifique : observation, expérimentation, conclusion. Mini-labo sur le thème de l'air. Sous forme de quatre ateliers, on découvre les différentes propriétés de l'air : résistance de l'air (essais de parachutes), pression de l'air (3 expériences), poids de l'air (fabrication d'une balance à air), rapport air chaud, air froid (création d'un moulin à chaleur). Début de la fabrication d'une fusée.

- **Mardi :**

Création d'une station météo : les enfants construisent les différents instruments de mesure - anémomètre, pluviomètre, baromètre, girouette - ensuite, ils partent installer leur station et prennent les différentes mesures - température, vitesse du vent, direction du vent, pression atmosphérique. Voyage au fil de l'eau : jeu sur le thème de l'eau, de son cycle et de ses propriétés. Pénétrer les secrets de la lumière : fabrication d'une boîte à image et d'une toupie qui change de couleur.

Fin de la construction de la fusée.

- **Mercredi :**

Surfer sur les ondes : aborder le son et ses propriétés par l'expérience du téléphone.

Grand jeu qui rappelle les différentes notions vues.

Décollage des fusées.

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Discipline :

Physique
Sciences du vivant
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Disponibilités : Sur réservation

21.3.2. A la découverte des minéraux

A l'aide d'une collection de référence, les participants découvriront les différentes propriétés des minéraux, propriétés permettant de les identifier : forme cristalline, éclat, couleur, clivages, dureté, magnétisme, fluorescence et phosphorescence aux UV, thermoluminescence, petits essais chimiques. Ils apprendront à classer les minéraux en différentes familles. Une mesure physique de la densité pourra être faite. Des expériences de cristallisation seront réalisées et les participants pourront s'exercer à la détermination d'un minéral témoin à partir des informations reçues.



Catégorie d'activités : Animation

Thèmes : Minéralogie. Cristallographie

Discipline : Chimie Physique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle

Lieu : Maison des Sciences de la Vie et de la Terre

Disponibilités : Toute l'année sur rendez-vous.

21.3.3. L'eau dans tous ses états

Biodiversité, nature, environnement, aventure, imaginaire sont les ingrédients pour un séjour inoubliable !!

Une semaine pour nous transformer en corsaires d'eau douce. Sur l'eau ou sous l'eau, explorons ce qui s'y passe. Le professeur Aquati nous livre ses secrets si nous réussissons les défis. Durant la classe de dépaysement, les enfants vont être amené à découvrir et respecter un des biens les plus important de notre époque, l'eau.

Activités proposées :

- Remontée d'un ruisseau jusqu'à la source sous forme d'un grand jeu et apprentissage des différents termes (amont, aval, rive gauche, rive droite,...;)
- Pêche et détermination de la faune d'un ruisseau et d'un étang
- Fabrication de moulins à eau
- Visite d'une écluse et d'une station d'épuration (explications du fonctionnement)
- Fabrication de filtres à eau
- Réalisation d'une fusée à eau
- Apprentissage du cycle de l'eau par un grand jeu
- Calculs de débit, de vitesse et de température d'un cours d'eau

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Discipline :

Physique
Sciences du vivant
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Disponibilités : Sur réservation

21.4. Par discipline Histoire des sciences et des technologies

21.4.1. Le PASS avec un groupe de 4-7 ans - les découvreurs

PARC D'AVENTURES SCIENTIFIQUES

Ce site classé, à l'architecture exceptionnelle, abrite aujourd'hui une dizaine d'expositions interactives et est le lieu de diverses animations, tant en intérieur qu'en extérieur, qui invitent les visiteurs, petits et grands, à découvrir, de manière active et ludique, la place des sciences et des techniques dans notre société. Elles font tout à la fois appel à l'émotion, au jeu et à la raison,

traitant des sciences et des technologies dans ce qu'elles ont de quotidien, de familial, mais de non figé, incitant les visiteurs à devenir acteurs de leurs découvertes et à se forger une opinion en toute connaissance de cause.

"Partir à la découverte de soi, des autres et du monde... Commencer à apprendre qui je suis et avec qui je vis."

Les élèves vivent 4 heures d'activités amusantes comprenant une animation d'1h30 et un parcours ludique dans les expositions adaptées à leur âge. Toutes les classes de "découvreurs" sont totalement prises en charge par un animateur du Pass, épaulé par l'enseignant. Pour les moments de détente, deux plaines de jeux en plein air et une aire de pique-nique couverte et aménagée sont à votre disposition !

Trois thèmes vous sont proposés :

1. Moi et les autres (à partir de 4 ans):

Pour prendre conscience de soi, de son image, de son rapport aux autres et exercer sa curiosité pour son environnement.

Au cours de l'animation « chantier », les enfants participent à un jeu de construction grandeur nature. A partir d'une charpente existante, ils s'organisent pour bâtir une grande maison en briques de mousse... Equipés de leurs gilets fluo et de leurs casques de protection, ils deviennent tour à tour de vrais petits architectes, de vrais petits ingénieurs de chantier, de vrais petits maçons, ...

L'animation Chantier invite à la socialisation, au travail en équipe ainsi qu'aux premières découvertes techniques. Les enfants effectuent ensuite un parcours ludique à travers les expositions. Dans l'exposition "Portraits», on se regarde dans un drôle de palais des glaces ! Comment suis-je de dos ? Je ressemble à qui ?

Et tes mains, et mon nez, quelles formes ont-ils ? Et mon ombre ? Bien sûr, je suis unique ! On teste ses réflexes en équipe et on comprend comment le corps bouge dans l'exposition "Sport en tête". On rencontre "veaux, vaches, cochons", poules, moutons, ... ces animaux de chez nous, que l'on ne connaît pas si bien. On reconnaît leur cri.

2. Moi et la vie (à partir de 5 ans) :

Pour prendre conscience de son rapport au corps, à la nature, au paysage et aux animaux. L'animation est suivie d'un parcours ludique à travers plusieurs expositions. Dans le "Grenier des histoires", on comprend comment est né le terribil. On écoute et on regarde battre son cœur dans l'exposition « Corps à corps » ; on comprend comment ça fonctionne, là-dedans, en démontant et remontant le ventre du mannequin "Oscar" pour une vraie leçon d'anatomie. Les "Veaux, vaches, cochons » les poules, les moutons, on les retrouve dans notre assiette... Mais ça mange quoi, en fait ? Et comment élève-t-on les élèves ?

3. Moi et le monde (de 6 à 7 ans) :

Pour s'éveiller à l'écocitoyenneté.

Au cours de l'animation "Jettera, jettera pas?", les enfants réfléchissent ensemble à l'impact de gestes quotidiens tels que l'utilisation de l'eau, le tri des déchets, ...

Ils explorent ensuite l'exposition "Touche à tout », en réfléchissant à la possibilité de recycler les objets devenus inutiles, et le "Grenier des Histoires", où ils s'interrogent sur les liens entre l'activité économique, la vie quotidienne et l'environnement.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Éveil
découverte
nature
environnement

Discipline :

Sciences du vivant
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle

Lieu : chantier d'animation

Disponibilités : Sur réservation

21.4.2. Le PASS avec un groupe de 8-12 ans, les aventuriers

Pour comprendre les sciences et les technologies au quotidien, à travers son expérience personnelle. Pour apprendre à être actif dans son apprentissage.

Les programmes s'articulent autour d'une animation encadrée d'1h30 et d'un jeu "A chacun ses missions" pour découvrir les expositions avec son enseignant. Le jeu se déroule en trois parties, chacune d'elles se déroulant dans un des espaces du Passe. Pour chaque temps du parcours, deux types d'activités sont proposés aux élèves :

- des missions à mener en équipes, décrites dans leur carnet de missions,
- des défis collectifs où c'est l'enseignant qui mène le jeu. Le carnet de missions ainsi qu'un guide pratique permettant à l'enseignant de préparer l'activité est proposée en téléchargement sur le site du PASS.

Trois programmes thématiques proposent chacun 5 heures d'activités pour satisfaire les plus curieux.

1. Je suis ce que je mange

Pour comprendre ce que l'on mange, qui sont les animaux qui nous nourrissent, pourquoi l'on mange et comment le corps s'approprie les aliments.

L'animation proposée s'intitule "le chemin de la tartine" : Que se passe-t-il dans notre corps lorsqu'on mange? Que deviennent les aliments? Quel est le rôle des différents organes?

Le jeu "A chacun ses missions" propose d'explorer les expositions "Corps à corps " et "Veaux, vaches, cochons, couvées" et de familiariser les élèves à l'équilibre alimentaire dans l'aire de pique-nique, à l'heure du repas.

2. Je suis ce que j'invente

S'approprier la technologie: pour mieux s'en servir?

L'animation est à choisir parmi deux possibilités : le "Studio Télé "pour apprendre à s'exprimer et découvrir les techniques audiovisuelles en créant une émission dans un vrai studio ou l'"Anatomie d'un robot" pour jouer à construire un robot! Le jeu-parcours permet de découvrir 3 expositions : Interroger les matériaux et leurs propriétés dans l'expo "Touche-à-tout" et comprendre que nous sommes tous "Doués pour apprendre" , s'interroger sur l'optique dans "Portraits".

3. Je suis ce que je fais

Un programme pour s'intéresser à l'avenir de la planète et se poser des questions sur le rôle que l'on y joue. L'animation est à choisir parmi plusieurs possibilités : "Terril "pour partir à la découverte d'un "tas de déchets" devenu aujourd'hui écosystème précieux, "Météo" pour mieux comprendre ce qu'il y a dans l'air, que nous appelons atmosphère... et qui est en plein bouleversements, "Quel avenir pour la planète?"Pour réfléchir à ses pratiques quotidiennes à partir du spectacle du Palais des Images.

Le jeu-parcours passe par le "Grenier des Histoires", où l'on établit les liens entre activité économique, organisation sociale et environnement et l'expo "L'Argent", où l'on s'interroge sur les rapports Nord-Sud. Les élèves sont amenés à découvrir les expositions en se focalisant sur les thèmes qui font aujourd'hui partie de la réflexion sur le développement durable: gestion des ressources (énergie), conditions de travail, progrès social, inégalités Nord-Sud, etc.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Alimentation
audiovisuel
robotique
optique
matériaux

Discipline :

Chimie
Physique

Histoire des sciences et des techniques
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : chantier d'animation

Disponibilités : Sur réservation uniquement.

21.4.3. Le PASS avec un groupe de 12-15 ans - les explorateurs

Exercer sa curiosité sur des thématiques scientifiques et technologiques variées, chercher de l'information et l'analyser, prendre position sur des questions qui font notre quotidien. Le programme se compose d'une animation d'1h30 encadrée par un animateur et d'un grand "Jeu Découverte" à travers toutes les expositions : des missions à réaliser en équipe(s) avec, pour chacune, une énigme à résoudre pour se rendre dans un des espaces du Passe, et des questions auxquelles il faut répondre en cherchant de l'information dans l'exposition.

Deux thèmes au choix :

Mes choix pour la planète

L'animation est à choisir parmi deux possibilités : l'animation "Teril «pour tout savoir ou presque de ce fabuleux écosystème et comprendre les notions fondamentales de l'écologie ou l'animation "Mes choix pour la planète" pour s'interroger sur nos pratiques quotidiennes et l'impact qu'elles peuvent avoir sur l'environnement et la société.

Le Jeu découverte de ce programme emmène vos élèves dans la plupart des espaces du Pass pour découvrir et s'interroger sur le vécu d'une région (les petites et les grandes histoires des gens du Borinage, la bataille du charbon, l'immigration, la lecture du paysage du haut du Châssis à molettes, les conditions de travail à la mine), réfléchir aux enjeux de l'action de l'homme sur son environnement biologique (les secrets de l'évolution, la biodiversité), aborder la gestion des ressources (comprendre les matériaux, les modes de recyclage, etc.).

Des techniques pour agir

Un programme centré sur une approche sciences-techniques-société où l'on s'exerce aux technologies de la communication ou de la robotique, où l'on réfléchit à l'application technique des découvertes scientifiques...L'animation est à choisir parmi plusieurs possibilités : "Studio télé" pour s'approprier les techniques audiovisuelles et créer son émission de télévision sur le sujet de son choix dans un vrai studio, "Parole à l'image" pour fabriquer, analyser et critiquer ses propres images dans le cyber espace, "Dessine-moi un robot" pour se familiariser avec la robotique en fabriquant et programmant un robot.

Le jeu découvert emmène les élèves dans la plupart des espaces du Passe. Ils partent à la rencontre des technologies et découvrent leur utilisation dans la société: à quoi sert la fibre optique, le GPRS, le GPS? Ils explorent les biotechnologies (clonage, OGM,...), l'imagerie médicale (échographie, scintigraphie,...), les outils du météorologue ou encore l'évolution des matériaux.

Thèmes :

Environnement
NTIC
biotechnologies
robotique
matériaux

Discipline :

Chimie
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle

Lieu : Au Passe

Disponibilités : Sur réservation uniquement.

21.4.4. Le PASS avec un groupe de 16 et plus - les acteurs

Les sciences en débat. Recueillir des informations, les analyser, développer l'esprit critique et prendre position sur les enjeux sociaux de la recherche, argumenter, confronter son opinion à celle des autres... pour se préparer à une citoyenneté responsable.

Une animation d'1h30 amène les élèves à débattre de questions de sciences et de société à partir d'une mise en situation concrète. Un animateur prend les élèves en charge avec l'aide de leur enseignant pour leur faire découvrir une exposition en profondeur en les invitant à participer à un débat sous forme de jeu de rôles. Ils sont amenés à prendre position, développer un argumentaire et rebondir sur de nouvelles questions.

Les autres espaces sont découverts de manière autonome.

Le thème est à sélectionner parmi différentes possibilités :

- "Génétique, le bon génie?" dans l'exposition "Gènes et Ethique"
- "La cité idéale" dans l'exposition "L'Argent"
- "Ta vie à la puissance terre" dans le "Palais des images"
- "La force des images " au choix dans le Studio télé ou dans le Cyberespace'.

Le choix est large et permet d'organiser une journée pour des enseignants de différentes disciplines. Des dossiers pédagogiques téléchargeables sur le site du PASS fournissent toutes les éléments nécessaires pour préparer la visite.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Génétique
argent
développement durable
NTIC

Discipline :

Histoire des sciences et des techniques
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Etudiants de l'enseignement supérieur

Lieu : Au Passe

Disponibilités : Sur réservation uniquement

21.4.5. Le PASS en groupe (adultes et seniors)

Le PASS organise des visites clé-main pour les groupes d'adultes (à partir de 20 personnes). Les groupes peuvent aussi découvrir les lieux de manière libre, à l'aide du carnet de route qui regorge de jeux et d'activités. Lors d'une visite clé en main, vous êtes accueillis autour d'un café et vous faites connaissance avec votre guide. Il vous emmène ensuite à la découverte du "Greniers des Histoires" où vous revivez les petites et grandes histoires des gens du Borinage. L'ascenseur panoramique vous emmène tout en haut du châssis à molettes où vous découvrez la vue sur le paysage environnant.

Vous participez ensuite à la visite guidée d'autres expositions ou à une animation au choix :

- Un parcours guidé dans les expositions "Corps à corps" et "Gènes et éthique" pour redécouvrir le corps, comprendre les bases de la génétique et mieux se poser les question éthique qui nous concernent tous: clonage, OGM, thérapie génique, etc.

- La visite de l'exposition "L'Argent" pour découvrir les mécanismes économiques de notre temps et réfléchir à leur influence sur la vie des hommes
- "Devenez Monsieur Météo" : dans un vrai studio télé, vous apprenez à maîtriser le blue Key, la caméra, le son et la réalisation.
-
- Comment présente-t-on, fabrique-t-on ce qui est montré au téléspectateur? Quels sont les trucs et les ficelles, les moyens techniques mis en œuvre ?
- "Découverte d'internet" : atelier d'initiation dans le cyber espace.
- "Promenade sur le terroir" : pour comprendre l'écosystème du terroir. Le spectacle du Palais des Images "Le futur a-t-il un avenir ?" complète votre journée.

Vous pouvez ensuite découvrir librement les autres expositions.

Catégorie d'activités : Exposition

Thèmes :

Développement durable
alimentation
génétique
sport
histoire

Discipline :

Histoire des sciences et des techniques
Sciences du vivant
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible : Groupes hors contexte scolaire

Lieu : Au Pas

Disponibilités : Sur réservation uniquement.

21.5. Par discipline Astronomie

21.5.1. Séance d'observation du ciel ouverte au grand public

ASTRONOMIE CENTRE

Nos objectifs :

- Créer un espace de rencontres et de réflexion.
- Apprendre et partager les enseignements de la science astronomique le plus largement possible.
- Utiliser collectivement du matériel dont le coût rend l'acquisition à titre personnel difficile pour beaucoup.

Les observations générales ont lieu à l'observatoire d'Höfding, soit après les réunions de comité (chaque deuxième et quatrième samedi du mois), soit sur rendez-vous, en fonction des éphémérides, conditions météorologiques et disponibilité des animateurs.

- Localisation des constellations et objets principaux ;
- Description et délimitation des «balises» célestes (axe de rotation de la Terre, écliptique, équateur céleste, détermination de la latitude...) ;
- Utilisation de cartes ;
- Mise en station d'un instrument ;
- Démonstration et explication technique du matériel ;
- Observation des objets célestes classiques :
 - La Lune, les planètes Mercure, Vénus, Mars, Jupiter, Saturne, etc..;
 - Amas globulaires : M13 et M92 d'Hercule, etc..;
 - Galaxies : M31 d'Andromède, M33 du Triangle, M51 des Chiens de Chasse, etc..;
 - Amas ouverts : M45 des pléiades, etc..;
 - Nébuleuses planétaires : M1 du Crabe, M27 Dump Bell, M57 de la Lyre, etc..;
 - Nébuleuses diffuses : M42 d'Orion, etc..;
 - Etoiles multiples et variables ;
 - Événements particuliers : comètes, éclipses, météorites, conjonctions, etc.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Observation
corps célestes
constellation

Discipline : Astronomie

Catégorie public cible : Public familial

Lieu : Observatoire

Disponibilités : Activité permanente

21.5.2. Exposés d'initiation à l'astronomie dans les écoles et pour les groupes de jeunes

Des exposés d'initiation à l'astronomie sont organisés dans les écoles. Le contenu est adapté en fonction du niveau scolaire. Nous répondons aussi aux demandes de mouvements de jeunesse ou d'autres associations d'organiser des exposés de vulgarisation et encadrer des séances d'observations, le tout en accord avec l'âge des participants.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Exposé
astronomie
observatoire
visite

Discipline :

Physique
Astronomie
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Etudiants de l'enseignement supérieur
Groupes hors contexte scolaire

Lieu : Cercle Astronomique

Disponibilités : Sur rendez-vous.

21.5.3. Initiation à l'astronomie pour les classes du primaire

Une équipe d'animateurs du Groupe Astronomie de Spa (G.A.S) réalise pour les classes des écoles primaires une séance d'initiation à l'astronomie. Celle-ci a pour principal objectif d'ouvrir les yeux de l'enfant sur le monde fascinant de l'espace. D'une durée de 2 heures, cette animation s'articule en plusieurs séquences abordant les grands thèmes de l'astronomie : le système solaire, la Terre et la Lune, les étoiles, les instruments d'observations.

Voici un aperçu du déroulement de la séance, celle-ci étant adaptée en fonction du niveau de la classe :

- Une projection de diapositives sur le thème : " Voyage dans le système solaire " : A l'aide de 50 diapositives, découvrez une à une, en partant du Soleil (notre étoile) les différentes planètes du système solaire ;
- Jeux : " Le système solaire à l'échelle " : Animation à l'extérieur avec une maquette de 20 mètres de long représentant, à l'échelle, les distances et la taille des planètes dans le système solaire ;
- La banlieue de la Terre : " Le système Soleil - Terre - Lune " : A l'aide d'un module animé, visualisez les mouvements de la Lune autour de la Terre, de la Terre autour du Soleil ;
- Le principe des éclipses de Lune et de Soleil.
Animation sur ordinateur ;



- Astronomie pratique : " Lunettes et télescopes " : les différents types d'instruments utilisés en astronomie, principe de fonctionnement et manipulation d'un télescope et d'une lunette astronomique ;
- Découverte des " constellations " : apprendre à lire une carte du ciel, distribution de la carte du ciel du mois ;
- Questions - Réponses : profitez de l'occasion pour poser vos questions ;
- Quelques planches récapitulatives sont remises à l'instituteur. Un animateur peut présenter ce module à l'extérieur dans un rayon de 30 km autour de Spa moyennant défraiement pour déplacement.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Initiation
animation scolaire
lune
soleil
éclipse

Discipline : Astronomie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : Dans les locaux du Foyer Culturel de Spa

Disponibilités : Activité permanente

21.6. Par discipline Science du vivant

21.6.1. Espace des Biotechnologies



CENTRE DE CULTURE SCIENTIFIQUE

Il offre trois grands espaces d'exposition :

- **L'Espace d'exposition temporaire** qui accueille deux à trois fois par an une exposition originale sur des thèmes variés relevant tant des sciences exactes que des sciences humaines. Ces expositions sont élaborées par des chercheurs et enseignants de l'ULB ou louées à des centres scientifiques européens réputés. Les sujets sont décortiqués sous la loupe scientifique et présentés de manière à intéresser le public le plus large, se déclinant en panneaux didactiques, supports multimédia et interactivité.
-
- **L'Espace des Biotechnologies**, lieu de découverte, d'expérimentation et de réflexion dont les objectifs sont d'initier un large public à la biologie moléculaire et à ses techniques, de donner aux jeunes le goût d'une carrière dans ce secteur et de susciter la réflexion sur les implications de ces technologies dans notre société. Cet espace est associé à un laboratoire d'initiation qui permet de découvrir la biologie et ses techniques au travers d'activités passionnantes et variées.

- **L'Espace interactif** où l'on peut manipuler des expériences amusantes ou intrigantes pour découvrir quelques principes scientifiques.

L'Espace de Biotechnologies du Centre de Culture Scientifique de l'ULB nous initie de manière attrayante et interactive à la biologie moléculaire et à ses techniques. Qu'est-ce qu'un gène, de l'ADN, un OGM ? Nos actions sont-elles entièrement déterminées par nos gènes ? Où en est-on avec le clonage ? Quels sont les avantages ou les dangers de ces nouvelles techniques ? L'exposition aborde les fondements de ces technologies et leurs applications en criminologie, en santé humaine, dans l'alimentation, ou dans l'environnement. Les propos de l'exposition sont adaptés au "tout public", à partir de 14 ans.



Catégorie d'activités : Exposition

Thèmes : Biologie moléculaire

ADN et gène

clonage

santé

bioéthique

Discipline : Sciences du vivant

Technologies

Ecologie

Catégorie public cible : Etudiants de l'enseignement supérieur

Public familial

Lieu : Centre de Culture Scientifique

21.6.2. Le sol, milieu vivant

PARC NATUREL

Développons des actions de sensibilisation à la protection de la nature et de l'environnement : conférences, promenades guidées, expositions et spectacles à caractère pédagogique. Organisons des animations pédagogiques dans les écoles. Elles s'adressent essentiellement aux élèves du niveau primaire (ainsi qu'à ceux de 3ème maternelle pour certaines). Elles sont axées sur la découverte des nombreuses ressources du Parc - biologiques, géologiques, paysagères, culturelles - ainsi que sur la protection de l'environnement. Enfin, nous participons à de nombreux événements tels que la semaine de la mobilité, le week-end du bois, la semaine de l'arbre, la Journée "Place aux Enfants", les journées fermes ouvertes.



Cette animation débute par une sortie de terrain permettant l'observation et l'identification des composants de la litière et de l'humus, la récolte d'animaux du sol (observation dans des

pots loupes et classification en fonction du nombre de pattes) et la mise en évidence des horizons du sol.

L'animation se termine par l'explication du cycle de la matière et la diffusion d'un film didactique.

Catégorie d'activités : Animation

Discipline :

Sciences du vivant
Sciences de la Terre

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

21.7. Par discipline Sciences de la Terre

21.7.1. A la découverte des fossiles

Après une brève introduction sur les modes de fossilisation, les relations entre les fossiles et le vivant, la présentation de quelques grands groupes (poissons, oursins, lamellibranches, céphalopodes, arthropodes...), les participants sont dirigés vers la fouille expérimentale où ils apprennent à reconnaître les fossiles. Leur récolte est ramenée en laboratoire où ils peuvent se familiariser avec les techniques de nettoyage (ultrasons...) et la détermination avec l'aide des animateurs. Les fossiles identifiés constitueront la base de leur collection.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Paléontologie
Fossiles
Fouilles



Discipline : Sciences de la Terre

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle

Lieu : Maison des Sciences de la Vie et de la Terre

Disponibilités : Toute l'année sur rendez-vous.

21.7.2. Les mercredis de la géologie

Ces ateliers qui se déroulent le mercredi après-midi s'adressent aux 7 - 15 ans.

Les participants découvrent les sciences de la Terre grâce à des ateliers basés sur différents thèmes.

Par exemple :

- Découvrir la terre par une série d'expériences (l'érosion, la déformation des roches, l'eau souterraine, le volcanisme...)
- Paléontologie et minéralogie (les dinosaures ; les requins, des fossiles vivants ; calcaires et récifs de coraux, les chercheurs d'or, fabriquer ses cristaux...)

Catégorie d'activités : Atelier

Thèmes :

Paléontologie
minéralogie

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences de la Terre

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle

Lieu : Maison des Sciences de la Vie et de la Terre

Disponibilités : Deux mercredis après-midi par mois pendant la période scolaire, de 14 à 17h.

21.8. Par discipline Technologie

21.8.1. Printemps des Sciences

Le Printemps des Sciences est la semaine de sensibilisation aux sciences. Elle a lieu chaque année, traditionnellement en mars. Le Printemps des Sciences a pour objectif de rendre à la culture scientifique sa place au sein de la culture générale, de faire découvrir au public les apports de la science, les applications concrètes et les enjeux notamment en termes de développement économique, de bien-être et de création d'activités nouvelles et susciter des vocations en stimulant la curiosité et la créativité des plus jeunes.

En pratique :

Le Printemps des Sciences propose notamment :

- des expositions interactives;
- des travaux pratiques en laboratoire;
- des visites de laboratoires de recherche;
- des cafés des sciences;
- pour les plus jeunes, des activités d'éveil scientifique.

Le Printemps des Sciences permet à chacun, partout, de rencontrer des scientifiques, de visiter des laboratoires de recherche, d'écouter, de voir et même de manipuler.

Catégorie d'activités : Evènement

Thèmes : sciences

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré
Elèves de l'enseignement spécial
Etudiants de l'enseignement supérieur
Public familial
Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire
Enseignants du niveau supérieur
Groupes hors contexte scolaire

Disponibilités : Activité programmée chaque année en mars

21.8.2. Le petit expérimentateur

Très ludique et pédagogique, ce programme plonge les enfants à la découverte du monde scientifique et de la biodiversité.

Programme type :

- **Lundi :**

Expériences sur le thème de l'air et de l'eau. Six expériences spectaculaires sont proposées aux enfants en suivant la démarche scientifique : observation, expérimentation, conclusion. Mini-labo sur le thème de l'air. Sous forme de quatre ateliers, on découvre les différentes propriétés de l'air : résistance de l'air (essais de parachutes), pression de l'air (3 expériences), poids de l'air (fabrication d'une balance à air), rapport air chaud, air froid (création d'un moulin à chaleur).

Début de la fabrication d'une fusée.

- **Mardi :**

Création d'une station météo :

Les enfants construisent les différents instruments de mesure - anémomètre, pluviomètre, baromètre, girouette - ensuite, ils partent installer leur station et prennent les différentes mesures - température, vitesse du vent, direction du vent, pression atmosphérique.

Voyage au fil de l'eau : jeu sur le thème de l'eau, de son cycle et de ses propriétés.

Pénétrer les secrets de la lumière : fabrication d'une boîte à image et d'une toupie qui change de couleur.

Fin de la construction de la fusée.

- **Mercredi :**

Surfer sur les ondes : aborder le son et ses propriétés par l'expérience du téléphone.

Grand jeu qui rappelle les différentes notions vues.

Décollage des fusées.

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Discipline :

Physique
Sciences du vivant
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Disponibilités : Sur réservation

21.9. Par discipline Ecologie

21.9.1. Jeux éducatifs pour les groupes scolaires (4-12 ans)

MAISON DU PARC NATUREL

Pendant les week-ends et les jours fériés, des promenades guidées à travers landes, tourbières et forêts sont proposées sur des thèmes variés tels que l'eau, la faune, la flore et les haies. Des promenades peuvent également être organisées sur demande. Aux classes et aux groupes de jeunes de tout âge, le Centre nature propose un programme complet et diversifié "Education à l'environnement" incluant des classes vertes. Différents thèmes sont repris sous forme de jeux et de sentiers didactiques, d'études du milieu. La découverte par l'apprentissage ludique est au centre de ces programmes.

Des jeux didactiques sont proposés aux enfants de 4 à 12 ans :

- **Le jeu des 5 sens :** J'ai deux yeux pour regarder, deux oreilles pour écouter, deux mains pour toucher... Tout mon corps pour faire connaissance avec la nature et la forêt.
 - Age: de 8 à 12 ans
 - Durée: 3 heures
- **La mini-réserve naturelle :** Découverte d'une petite réserve naturelle, ainsi que de sa flore et de sa faune.
 - Age: de 8 à 12 ans
 - Durée: 3 heures
- **Mon ami, l'arbre :** Les arbres sont les seigneurs du Royaume de la forêt. Les enfants choisissent un arbre comme ami et découvrent son milieu de vie.
 - Age: de 6 à 10 ans
 - Durée: 3 heures
- **Dans la forêt des lutins :** Les lutins invitent les enfants à découvrir leur habitat, la forêt naturelle et à devenir leurs amis.

Informations pratiques :

- Minimum 13 et maximum 25 enfants par groupe
- Les lutins : minimum 20 et maximum 35 enfants par groupe; prévoir un accompagnant par 5 à 7 enfants.
- Tarifs : 5 € par jeu et par enfant

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Jeux
nature
forêt

Discipline :

Sciences du vivant
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Centre nature

Disponibilités : de mars à novembre - Réservation obligatoire

21.9.2. Sentiers didactiques pour groupes scolaires (8-14 ans)

Des sentiers didactiques sont proposés aux enfants de 8 à 14 ans :

- **Parcours d'orientation :** après une introduction théorique, chaque groupe reçoit le matériel et les instructions précises qui lui indiqueront le parcours à suivre.
 - Durée: 4 heures
 - Age: de 10 à 14 ans
- **"Le vieux chêne" :** un parcours varié à travers fagne et forêt aide les enfants à découvrir les nombreux secrets de la nature.
 - Durée: 4 - 5 heures
 - Age: de 8 à 12 ans
- **"Le Rocher du diable" :** équipés d'un questionnaire et d'une carte de terrain, les élèves partent en mission pour découvrir les marais fagnards.
 - Durée: 3-4 heures
 - Age: de 10 à 14 ans
- **Au fil de l'eau :** les enfants suivent un ruisseau fagnard depuis sa source jusqu'au confluent. Par équipe, ils observent et prennent des mesures.
 - Durée: 4 heures
 - Age: de 9 à 12 ans

Informations pratiques :

- Minimum 13 et maximum 25 élèves par groupe
- Excursion à pied (avec sac à dos et carnet de notes)

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Sentier didactique
fagne
école
nature
écosystème

Discipline :

Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré

Lieu : Centre Nature

Disponibilités : De mars à novembre. Réservation obligatoire

21.9.3. Journées écologiques (pour les 12 à 18 ans)

Des journées écologiques sont proposées aux les élèves de 12 à 18 ans :

- **L'écologie de l'eau :** Nous étudions la différence entre un ruisseau de type fagnard et un ruisseau de type ardennais à l'aide de différentes techniques.
 - Age: de 15 à 18 ans
 - Durée: 4 - 5 heures
- **L'écologie des tourbières :** Nous analysons la couverture végétale d'une lande et/ou tourbière et évaluons l'impact du piétinement sur le sol tourbeux.
 - Age: de 15 à 18 ans
 - Durée: 4 - 5 heures
- **Sources et tourbières :** Nous allons analyser et contrôler la qualité et l'acidité de l'eau des sources et ruisseaux fagnards.
 - Age: de 12 à 14 ans
 - Durée: 4 heures
- **Landes et forêts :** Les élèves, munis de clé de détermination et d'instruments de mesure étudient 10 postes en fagne et en forêt.
 - Age: de 12 à 14 ans
 - Durée: 4 heures
- **Informations pratiques :**

Minimum 13 et maximum 25 étudiants par groupe

Excursion à pieds ou en vélo (avec supplément pour la location du vélo)

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Journée didactique
eau
tourbière
fagne
école

Discipline :

Sciences du vivant
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré

Disponibilités : Tous les jours de 10h à 18h, de mars à novembre. Réservation obligatoire.

21.10. Par type d'activité Animation

21.10.1. Animations "Environnement et découvertes"

ENVIRONNEMENT ET DECOUVERTES

Notre association a pour objectif de faire découvrir aux enfants, aux adolescents et aux adultes les différentes facettes de leur environnement proche ou lointain, de les aider à bien comprendre tous les mécanismes qui le régissent et de leur donner des idées d'actions en vue de l'améliorer ou de le protéger.

Pour ce faire nous avons développé de nombreuses activités qui cherchent à :

- apprendre à découvrir le « merveilleux » de la nature
- remettre en contact avec les éléments naturels
- apprendre à respecter les êtres vivants, les écosystèmes, les paysages, ...
- découvrir les liens qui existent entre les êtres vivants et avec le non vivant
- découvrir l'importance et les clés de la biodiversité
- faire découvrir l'impact des actions de l'homme sur l'environnement
- découvrir les possibilités d'actions humaines pour diminuer cet impact
- découvrir les clés du développement durable de notre planète.

Notre équipe de quatre animateurs met sur pied des animations destinées aux différents publics scolaires et élaborent du matériel pédagogique (jeux, décors, montage multimédia, ...). Elle organise également des stages pendant les vacances scolaires.

Notre pédagogie est plurielle et nous traitons tous les sujets par :

- l'approche sensorielle
- l'expérimentation
- l'observation, la prise de mesure et la modélisation
- la créativité.

Nous participons également à des évènements tels que le Festival Science

Des animations destinées aux publics scolaires de la maternelle à l'enseignement supérieur pédagogique sont organisées dans les écoles ou dans notre centre nature à Mons (Cil y).

Les enseignants peuvent choisir un thème parmi les nombreux proposés : la mare, la rivière, la forêt, les insectes, les fleurs, les champignons, les fossiles, les principes d'éco-consommation, les énergies, les déchets, le développement durable, la météo, l'énergie...

Thèmes :

Développement durable
Faune
Flore
Energie

Discipline :

Chimie
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Enseignants du niveau primaire

Lieu : Dans nos locaux

Disponibilités : Sur rendez-vous exclusivement.

21.10.2. Animations dans le cadre scolaire

LES PETITS DBROUILLARDS

Nous organisons :

- **Des activités dans le cadre scolaire :** notre équipe d'animateurs va dans les classes avec le matériel nécessaire pour que chaque enfant puisse réaliser lui-même l'expérience. Mis en situation, il se pose des questions, émet des hypothèses et les vérifie par d'autres expériences. Chaque enfant emporte les expériences réalisées à la maison où parents et amis sont invités à devenir spectateurs de ses recherches.
- **Des activités extrascolaires :** en collaboration avec différents partenaires (écoles, associations de parents, associations,...) nous organisons l'accueil des enfants, une fois par semaine, dans des ateliers hebdomadaires de découvertes scientifiques. Les animateurs formés à la démarche Petits Débrouillards animent un groupe d'enfants en adoptant un projet pédagogique basé sur la recherche expérimentale.
- A la fin de l'année, les enfants se réunissent pour présenter leur travail au Festival des Sciences des Petits Débrouillards pendant le mois de mai. Cette rencontre, où la diversité de projets offre aux enfants l'occasion de tisser des liens, de dialoguer, d'échanger des idées, ainsi que de dévoiler leur savoir-faire et les compétences acquises auprès des amis, parents et du grand public.
- **Des ateliers pour devenir animateurs Petits Débrouillards :** ces ateliers sont adressés aux adolescents désireux de concevoir ou d'approfondir des activités d'éveil scientifique,

aux animateurs socioculturels, aux éducateurs, aux mouvements associatifs, adultes amateurs.

- **Des stages pendant les congés scolaires :** des stages en externat sont organisés pendant les vacances scolaires dans plusieurs communes de la Région : Anderlecht, Ville de Bruxelles, Etterbeek, Jette, Koekelberg, Schaerbeek, Uccle,... Des camps en internat sont organisés pendant les vacances d'été, en juillet et août ;
- **Des formations des enseignants de l'enseignement maternel, primaire et secondaire :** les Petits Débrouillards proposent aux enseignants des modules de formation " in situ " à l'éveil scientifique pour l'ensemble de l'équipe pédagogique. Ces modules sont organisés en une, deux ou trois journées. Les enseignants sont mis en situation d'apprentissage en vue de se réapproprier les attitudes propres à la démarche scientifique : le doute, la curiosité, la mise en place de protocoles d'expérimentation, l'analyse de résultats expérimentaux, l'émission d'hypothèses, la confrontation des idées.
- **Des campagnes de sensibilisation au grand public :** à la demande de différentes institutions, nous travaillons dans la conceptualisation, la didactique et la mise en pratique de campagnes de sensibilisation adressées au grand public sur des problématiques telles que la propreté en ville, l'énergie, la qualité de l'air, le climat, la santé,.....

Dans un langage clair et accessible qui pourra attirer l'attention des enfants et des parents et éveiller leur curiosité. L'objectif est de dégager de la thématique exposée une impression vivante, qu'elle caresse joyeusement les esprits, comme une brise chargée d'agréables promesses.

- **Des fêtes de quartier :** la participation aux fêtes de quartier est un moment unique pour susciter le débat avec les habitants sur la culture scientifique et technique de manière simple et ludique, tout en s'amusant. Dans la bonne humeur, le public familial, particulièrement composé d'enfants, est plus disposé à intégrer les éléments plus techniques.
- **Enfin, nous participons au développement du réseau des Petits débrouillards au niveau international :** depuis une trentaine d'années, dans différents pays surgissent des Clubs de Petits Débrouillards au niveau local. C'est ainsi qu'aujourd'hui, nous sommes actuellement représentés dans un réseau de 47 pays.

Notre équipe d'animateurs va dans les classes avec tout le matériel nécessaire pour que chaque enfant puisse réaliser lui-même l'expérience. Mis en situation, il se pose des questions, émet des hypothèses et les vérifie par d'autres expériences. Chaque enfant emporte les expériences réalisées à la maison où parents et amis sont invités à devenir spectateurs de leurs recherches.

Aperçu des animations proposées :

- Pour le cycle I.- 5-8 ANS : DECOUVERTE DES COULEURS, FABRICATION DE JOUETS, JEUX AVEC DES AIMANTS, LES 5 SENS
- Pour le cycle II.- 9-10 ANS : LES 5 SENS, EXPERIENCES SUR L'EAU, EXPERIENCES SUR L'AIR, EXPERIENCES DE CHIMIE, ELECTRICITE, DECOUVERTE DU CORPS HUMAIN, LES DIFFERENTES FORMES D'ENERGIE
- Pour le CYCLE III.- 11-12 ANS : LA PHYSIQUE DES EQUILIBRES, EXPERIENCES DE CHIMIE, EXPERIENCES D'ELECTRICITE, DECOUVERTE DU CORPS HUMAIN, L'ENERGIE

Catégorie d'activités : Animation

Discipline :

Chimie
Physique

Sciences du vivant
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : En classe

Disponibilités : Sur demande

21.10.3. Animations scientifiques dans les écoles

Une animation scientifique permet:

- **Pour les enfants :**
 - d'expérimenter individuellement au sein de la classe différents thèmes scientifiques
 - de reprendre chez eux les expériences réalisées en classe.
- **Pour les enseignants :**
 - de développer les savoirs, savoir-faire et savoir- être décrits dans les Socles de Compétences de la Communauté Française de Belgique
 - d'exploiter le thème via un fascicule reprenant la théorie, les expériences, des pistes d'exploitation.

Pour les classes maternelles: Première approche ludique des sciences en ateliers

Pour les classes primaires: choix parmi 25 animations scientifiques abordant les êtres vivants, l'énergie, la matière, l'air, l'eau, les éléments, la technologie.

Catégorie d'activités : Atelier

Thèmes :

Couleurs
lumière
électricité
manipulations
éveil scientifique

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Dans votre école

Disponibilités : A convenir

21.10.4. Animations scientifiques en classes vertes (pour les 3 - 8 ans)

Nous organisons des animations scientifiques dans le cadre de classes vertes en collaboration avec les Gîtes d'étapes. Pour les sections maternelles et le cycle 5-8ans: *Expériences amusantes sur l'air et l'eau*

- **L'eau (densité et Archimède)**

Flotte et coule : recherche de 5 objets qui flottent, 5 qui coulent. Construction d'un bateau le plus efficace. Défi de l'aluminium : faire couler l'aluminium. Le mouchoir sec. Construction d'un sous-marin

- **L'air et les objets volants**

Le frottement de l'air : lancement de 2 feuilles de même masse mais de formes différentes. Construction du parachute le plus efficace (qui descend le plus lentement). Construction d'hélicoptères. Le poisson volant

- **L'eau, tension superficielle et distribution de l'eau**

Le verre qui ne déborde pas. L'aiguille qui flotte. Jeu du liquide vaisselle. Le bateau qui avance tout seul. La capillarité de l'eau : la fleur qui s'ouvre toute seule. Filtrer l'eau : la station d'épuration. Système supplémentaire par rapport à la station d'épuration. Construction d'un pulvérisateur

- **L'air**

Construction de fusées à air. Le moulin à vent

- **L'eau**

Le ludion

- **Soirée d'histoires d'eau et d'air** : animation conte ou jeu sur le thème de l'air et de l'eau en soirée

Le séjour des enfants peut être couplé avec des visites ou d'autres activités et s'étendre sur 4 ou 5 jours, ou il peut être composé uniquement d'activité scientifique sur 3 jours.

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Thèmes :

Eau
air
classes vertes
expériences

Discipline : Physique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré

Lieu : local

Disponibilités : A convenir

21.10.5. Animations scientifiques en classes vertes (pour les 6 - 12 ans)

Nous organisons des animations scientifiques dans le cadre de classes vertes en collaboration avec les Gîtes d'étapes. Nos animateurs expérimentés vous proposeront de mettre les enfants dans la peau de véritables petits chercheurs durant 3 jours ou une semaine! Chaque classe verte contient au minimum 15 expériences toutes réalisées par les enfants!

Pour les sections primaires:2 possibilités

Construction d'une station météo par chaque élève

- La météo et la température :

Mise en évidence des concepts, mise en question du thème, explications des animations.
Observation de thermomètres. Comment faire varier la température d'un thermomètre ? Lecture de la température. Construction d'un thermomètre et d'un abri à thermomètres.

- **La météo, l'eau et les nuages**

Réflexion sur le cycle de l'eau (les nuages, la pluie, ...). Construire un nuage. Construction d'un pluviomètre. Les sources et le siphon de Tantale. Construction d'un hygromètre. Réflexion sur le cycle de l'eau.

- **La météo, l'air et le vent**

Petite expérience sur le vent. Construction d'une girouette. Construction d'un anémomètre

- **La météo, l'air et la pression**

Le verre renversé. La bouteille farceuse. De drôles de ballons. Le défi du papier journal. Explications des concepts de haute et basse pression, expérience pour mettre en évidence la différence de pression. Construction d'un baromètre. Bilan et réponses aux questions

- **Animation en soirée :** conte sur le thème de l'air, l'eau et la météorologie ou observation des étoiles.

Les énergies renouvelables

- Introduction de la notion d'énergie
- Connaissances des enfants, sources, transformation, conservation, renouvelables/fossiles. Observation d'une pile. Construction d'un circuit électrique simple. Transformation d'une énergie chimique en énergie électrique: pile au citron. Transformation d'une énergie électrique en énergie calorifique: grille-pain. Principe de conservation de l'énergie: construction de la voiture à élastique, la bouteille boomerang.
- Notion de chaleur, d'énergie et de conservation d'énergie
- Observation d'un thermomètre. Test de transfert de chaleur (expérience avec eau chaude et gouttelette de cire). Test de matériaux isolants et conducteurs. Expérience sur le sachet de thé. Observation du radiomètre. Construction d'un four solaire
- Transformation d'énergie
- Utilité et construction d'un barrage. Construction d'une roue à eau et essais. Explication et démonstration d'un moteur électrique. Application du moteur sur la roue à eau. Construction d'un moteur électrique
- Synthèse
- Construction d'une mini-éolienne. Construction d'une maison verte.
- Soirée : Animation, conte ou jeu sur le thème des énergies renouvelables en soirée.

Le séjour peut être couplé avec des visites ou d'autres activités et s'étendre sur 4 ou 5 jours, ou il peut être composé uniquement d'activité scientifique sur 3 jours.

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Thèmes :

Eau
air
station météo
classes vertes
expériences

Discipline :

Physique
Astronomie
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Eupen,

Disponibilités : A convenir

21.10.6. Animations sur différents thèmes en rapport avec l'eau

MUSEE DE L'EAU ET DE LA FONTAINE

Comment préserver l'eau ?

Quelles sont les techniques pour la traiter ?

Comment bénéficier de son potentiel tout en la respectant ?

Quels sont les mythes et légendes liés à l'eau ?...

Prendre conscience des défis actuels. En ce début de 21^{ème} siècle, la protection de l'eau est devenue une préoccupation essentielle.

Le côté scientifique :

- L'eau et la santé.
- L'eau et la pollution.
- L'eau et la vie.
- L'apparition de l'eau sur la terre.
- La molécule d'eau.
- Les phénomènes de l'eau.
- La météo.

Le Musée de l'Eau et de la Fontaine propose diverses animations pour les enfants de 8 à 12 ans

1. La Météo :

Comment doit-on s'habiller ce matin ? Pouvons-nous prévoir une sortie à vélo ? Va t'il pleuvoir ou risque t'il d'y avoir un orage ? C'est quoi un nuage ? Pourquoi la grêle en été ? Et l'arc-en-ciel ?... Qui le dessine dans le ciel ?...

La météo est un domaine passionnant mais très vaste. Pendant une journée, Le Musée de l'Eau et de la Fontaine vous propose de venir vous plonger dans cet univers: l'atmosphère, le vent, les nuages, la pluie, le soleil,...

Nous aborderons également le bulletin météo et nous observerons les données météo du jour avec les instruments de mesure de notre station. De plus, au terme de la journée, un dossier pédagogique composé de fiches théoriques sur les différents thèmes météo, de fiches pratiques (expériences, exercices) et d'un mode d'emploi pour la construction d'une station à l'école, sera remis aux élèves.

2. La pollution :

Où vont les eaux sales et les eaux polluées ? Qui et quoi pollue le plus ? Comment fonctionne une station d'épuration ? Quels gestes simples peut-on faire aujourd'hui pour protéger l'eau de demain

3. L'eau du robinet

D'où vient l'eau que l'on boit ? Comment ça marche un château d'eau ? Qu'est-ce qui pollue le plus ? Elle va où l'eau des égouts ? Qu'est-ce qu'on peut faire pour préserver l'eau ? Au fil de la journée, les enfants trouveront les réponses à toutes ces questions essentielles sur l'eau que l'on utilise tous les jours.

La journée se présente en deux parties :

- Le matin : visite du musée et animation sur le thème : « l'eau du robinet, d'où vient-elle et où va-t-elle ? »
- L'après midi : visites sur le terrain à la station de captage de la Mante line et à la station d'épuration de Rosières

4. L'eau du petit scientifique

Densité, tension superficielle, incompressibilité, vases communicants, principe d'Archimède... Autant de mots compliqués qui s'appliquent à l'eau... Venez aborder toutes ces notions au travers de petites expériences amusantes !

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Météo
vent
atmosphère
instrument de mesure

Discipline :

Physique
Astronomie
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : Avenue

21.10.7. Animations scientifiques en classe

Aperçu des animations proposées :

- Pour le cycle I.- 5-8 ANS : DECOUVERTE DES COULEURS, EXPERIENCE SUR L'AIR, EXPERIENCE SUR L'EAU, FABRICATION DE JOUETS, JEUX AVEC DES AIMANTS, LE CORPS HUMAIN, L'ELECTRICITE STATIQUE
- Pour les cycles II et III.- 9-12 ANS : DECOUVERTE DU CORPS HUMAIN, EXPERIENCES SUR L'EAU, EXPERIENCES SUR L'AIR, EXPERIENCES DE CHIMIE, ELECTRICITE, NATURE ET ENVIRONNEMENT, LA
- LUMIERE, L'ELECTRICITE STATIQUE

Catégorie d'activités : Animation

Discipline :

Chimie
Physique

Sciences du vivant
Sciences de la Terre

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : En classe

Disponibilités : Sur demande

21.10.8. Animations en sciences naturelles

Les animations en Sciences naturelles proposent 11 thèmes au choix centrés sur les sciences de la terre et la zoologie. L'objectif est de mettre les participants en contact direct avec les richesses du muséum, de manipuler des échantillons géologiques récoltés sur le terrain et de donner un aperçu du travail de recherche effectué " en coulisse " à l'Institut. Grâce à ces outils pédagogiques, une approche interactive et un dialogue ouvert avec les participants sont suscités. Chacun reçoit un document résumant la matière vue. Utilisation du binoculaire, du microscope et des médias modernes.



Public :

Minimum 12 ans.

Groupe de 10 à 25 participants

Durée : 2 h

Catégorie d'activités : Animation

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Public familial

Lieu : centre

21.10..9. Journées d'animation à thèmes dans le cadre scolaire

OSE LA SCIENCE

Notre objectif est également de susciter chez les jeunes la joie de découvrir, de créer, d'inventer tout en s'affirmant, en se risquant à des travaux d'équipe, en communiquant les uns avec les autres, dans le respect des différences d'intérêt et de compétence. Un Club "Science", des journées à thèmes, un concours et une exposition annuelle de projets scientifiques, ainsi que des séminaires pour les jeunes, portant plus particulièrement sur les enjeux de société liés aux progrès scientifiques, constituent les principales activités que nous proposons. Nous animons également des ateliers scientifiques dans le cadre scolaire pour les élèves du niveau primaire. Ose la Science organise des ateliers scientifiques dans le cadre scolaire pour les élèves du niveau primaire. Les thèmes proposés sont variés et laissés au choix de l'enseignant.

Un dossier pédagogique est remis à l'enseignant sur le thème de l'activité.

Il s'agit pour nous de faire connaître notre pédagogie basée sur le projet et "les îlots de savoir" de telle sorte que l'enseignement des sciences dans les classes puisse être davantage dynamique et innovant. Il y a moyen par ce biais, de rejoindre les programmes scolaires tout en ayant un bien plus grande ouverture sur l'extérieur et en sortant des chemins battus. C'est du moins ce que nous essayons de promouvoir.

Voici une liste non-exhaustive de nos activités :

- **Reconnaissance des grands arbres** de nos régions (en saison) + discussion sur les usages du bois, le monde de la forêt,...
- Introduction au microscope / observations de microorganismes
- **Introduction au binoculaire** / observations d'insectes et autres invertébrés (possibilité d'activité sur la reconnaissance des grands groupes d'insectes en saison)
- Construction de jeux électroniques simples (Docteur Maboul, boîte antivol, parcours d'adresse,...)
- **Introduction à l'électricité** : montage de circuits électriques, branchement en série et en parallèle, comment fonctionne une ampoule, un moteur, fabriquer des piles avec des produits chimiques ou avec des fruits et légumes, les matériaux conducteurs et isolants,...
- **L'électricité statique** : expériences
- **La chimie amusante** : expériences spectaculaires d'oxydoréduction, de précipitation, de combustion, fumigènes,...
- **La physique amusante** : la Poussée d'Archimède
- **La physique amusante** : la pression atmosphérique
- **La magie expliquée par les sciences**
- Les états de la matière (solide, liquide, gaz) au travers de manipulations interactives
- Lampe magique avec LDR et transistor (montage électronique)
- Interrupteur crépusculaire (électronique)
- Contrôle d'humidité pour pot de fleurs (électronique)
- Construction d'une station météo
- Les rapaces
- Optique (réflexion, réfraction, mirage)
- L'audiométrie (test d'audition pour les enfants) et les sons
- Action et réaction
- Les math amusantes
- Le rôle des insectes dans les enquêtes criminelles
- Les adaptations des animaux à la vie urbaine
- Les petits animaux vivant dans la maison

Ces activités peuvent selon les cas être organisées dans nos locaux, en classe ou en extérieur.

Thèmes :

Science
biologie
physique
chimie
mathématique

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Disponibilités : Sur demande durant l'année scolaire

21.10.10. Formation d'animateurs

Les Petits Débrouillards du Brabant Wallon recherchent tout au long de l'année des étudiants et des animateurs vacataires ou bénévoles pour les aider dans leurs différents projets. Une formation est assurée par un de nos animateurs. Une rémunération est accordée en fonction des prestations.

Catégorie d'activités : Animation

Thèmes :

Sciences
animateurs
bénévoles
étudiants

Discipline :

Chimie
Physique
Technologies

Catégorie public cible : Etudiants de l'enseignement supérieur



21.10.11. Parrainage de projets scientifiques dans les écoles primaires

L'objectif principal des animations d'éveil aux sciences dans les écoles primaires est d'initier les jeunes à la démarche scientifique. Nous estimons que les animations telles que nous les proposons actuellement ne répondent pas pleinement à cet objectif. Il n'est en effet pas toujours possible de présenter, en 1h30, une démarche scientifique complète (observations, émissions d'hypothèses,

vérifications de celles-ci par des expériences et interprétation des résultats). Nous pensons qu'il est plus efficace d'intégrer ces animations dans une démarche de réalisation d'un projet scientifique en classe. Ce projet s'intègre à la classe, voire à l'école. Les élèves sont ainsi amenés à participer à l'élaboration et à la mise sur pied d'un projet, soutenus par leur instituteur et parrainés par notre équipe d'animateurs scientifiques. Il permet d'intégrer, bien sûr, des notions scientifiques (biologie, chimie, physique, mathématiques ...), mais aussi d'autres branches, comme, par exemple le français qui intervient lors de la présentation orale ou écrite des résultats du projet, ou l'histoire qui permet de resituer les sciences dans leur contexte historique

En quoi consiste le parrainage ? Quel sera notre rôle ?

Notre rôle est d'apporter à l'enseignant tout l'appui nécessaire (soutien scientifique et apport de matériel spécifique si nécessaire). Nous lui apportons une aide lors de la phase d'élaboration du projet et nous proposons une série de séances au sein de la classe afin d'aider à préparer au mieux sa réalisation et sa présentation. Ces séances se déclinent à la carte en fonction de l'évolution du travail : il peut s'agir d'animations ayant pour but la réalisation d'expériences, de certains montages techniques ou encore d'animations plus " théoriques " sur les sujets traités.

Déroulement pratique :

1. l'enseignant contacte, au début de l'année scolaire, le secrétariat des Jeunesses Scientifiques en précisant le thème général qu'il désire aborder. Le cas échéant, l'équipe d'animateurs scientifiques aidera à trouver un sujet adapté à sa classe.
2. un premier entretien est planifié entre l'enseignant et l'animateur scientifique (et la classe) pour fixer les grandes lignes du projet et l'élaboration d'une charte de participation.
3. l'instituteur introduit le sujet avec ses élèves (et l'animateur) et rassemble les premiers documents.
4. nous intervenons alors plusieurs fois, en classe, en fonction des besoins et selon un programme établi avec l'enseignant et sachant que les élèves doivent avoir travaillé sur le projet entre deux de nos interventions.
5. présentation du projet lors de la " Science Kids Expo ". (Inscription : 2,5 euros/enfants)
6. une bonne idée d'excursion scolaire pour les autres élèves de l'école : les classes ne montant pas de projet viennent encourager leurs camarades et ainsi visiter Expo-Sciences. Nous organisons également des visites extérieures (Planétarium, Mira, ...).

Catégorie d'activités : Animation

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Technologies

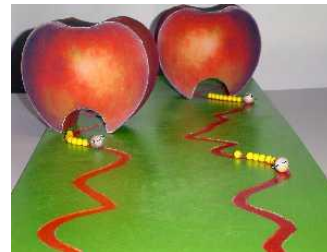
Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Disponibilités : Activité programmée chaque année, tout au long de l'année scolaire.

21.11. Par type d'activité Atelier

21.11.1. Atelier de physique pour les élèves du primaire



L'Expérimentarium propose :

- de parcourir les grands chapitres de la physique : mécanique, électrostatique, électromagnétisme,...sans formalisme ni équation et en n'oubliant pas le côté ludique ;
- des expositions à thème : la Physique dans la maison, la Physique en vacances, Physique et énergie, Physique et Nature ;
- des séances de laboratoire pour les étudiants du secondaire supérieur ;
- des visites guidées thématiques ;
- des conférences et des ateliers.

L'Expérimentarium organise des ateliers de physique pour les élèves du primaire. La classe est divisée en 2 groupes, un groupe visite l'Expérimentarium et l'autre groupe participe à un atelier avec permutation à la moitié du temps.

Discipline : Physique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle

Lieu : centre

Disponibilités : Sur réservation

21.11.2. Ateliers en école

Cap Sciences propose une série d'ateliers pour les écoles fondamentales de toute la Communauté française centrés sur différents thèmes :

- Le corps humain
- Les cinq sens
- Les couleurs
- La chaleur,
- La lumière
- L'électricité
- Electricité statique et magnétisme
- Premiers pas en chimie expérimentale
- L'air
- L'eau



- Les forces
- L'environnement

Les animations ont lieu en classe et ont une durée approximative de 1h40. Leur déroulement par étapes est respectueux de la démarche scientifique : partant d'une énigme, les élèves sont amenés à émettre des hypothèses et à les vérifier par le biais d'expériences scientifiques. De 3 à 5 expériences sont prévues par atelier. Elles sont réalisées individuellement ou en mini-groupes et guidées par le formateur. Chaque expérience est suivie d'une phase de questionnement qui mène à la formulation de nouvelles hypothèses et ainsi de suite jusqu'à la synthèse générale réalisée en fin d'activité avec la classe. Les ateliers peuvent être proposés à une ou plusieurs classes durant la même journée ou demi-journée. Plusieurs formules sont proposées : 1 atelier (l'après-midi), 2 ateliers sur une demi-journée, 3 ateliers sur une journée. Des ateliers peuvent même être organisés sur plusieurs jours ou même une semaine de "Sciences en fête".

Catégorie d'activités : Animation Atelier

Thèmes :

Corps humain
air
électricité
eau
chimie

Discipline :

Chimie
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement spécial

Lieu : Dans les écoles

Disponibilités : Sur réservation

21.11.3. Ateliers en science pour les classes du primaire

Ces ateliers permettent d'aborder de manière active des disciplines telles que la chimie, la physique, la biologie, la géographie, les technologies de l'information et de la communication par le biais de différents thèmes :

- Ces champignons qui nous entourent
- Le petit cabinet d'histoires naturelles
- Les Lichens et la qualité de l'air
- Mange, respire, circule et élimine
- Que nous disent les macro-invertébrés sur la qualité de l'eau ?
- Sur les traces de Volta: réalisons des piles étonnantes
- Observation des paysages par satellite
- Charges électriques, conducteurs et isolants
- Physique des liquides : qui coule? Qui flotte? Pourquoi?
- Découvrir et comprendre Internet
- L'eau, c'est la vie

21.11.4. En sciences pour les classes du secondaire

L'équipe de Science infuse vous propose d'aborder les thèmes suivants, sous la forme d'ateliers interactifs :

En biologie :

- La cellule
- Le Petit Cabinet d'histoires naturelles
- Les lichens et la qualité de l'air
- La mitose
- Produis ton énergie : mange, respire, circule et élimine
- Que nous disent les macro-invertébrés sur la qualité de l'eau

En chimie :

- A la découverte d'un ester, l'acétate d'iso amyle
- Acide-basicité et vie quotidienne
- Analyse chimique de l'eau
- Bulles, mousse et savon
- Energie et développement durable
- Expérimentons les plastiques d'aujourd'hui et de demain
- Introduction au tableau périodique des éléments
- Oxydoréduction, électrolyse et piles
- Piles et accumulateurs
- Réactions passionnantes en chimie
- Synthèse et dosage de l'aspirine

En physique :

- A la découverte des circuits électriques
- Agitation moléculaire et force de cohésion
- Charges électriques, conducteurs et isolants
- Courants alternatifs: principes de base et application techniques
- Electromagnétisme
- Introduction au monde nucléaire

Autres thèmes :

- Découvrir et comprendre Internet
- Ce que racontent les roches. De l'œil nu au microscope polarisant.

21.11.5. Ateliers et visites guidées dans les laboratoires

Plusieurs unités de recherche des FUNDP accueillent les professeurs de l'enseignement secondaire accompagnés de leurs élèves pour des ateliers et visites guidées :

En physique sur internet

Pour les 5^{ème} et 6^{ème} années

Expériences élémentaires d'électricité

De la 4^{ème} à la 6^{ème} année

En biologie Quelle est donc cette plante ?

De la 1^{ère} à la 6^{ème} année

Initiation à la microscopie optique, cellule végétale et cellule animale Pour les 3^{ème} et 4^{ème} années

En géologie Séance d'identification des roches

Pour les 5^{ème} et 6^{ème} années

La datation par les cernes des arbres
6^{ème} années

Pour les 5^{ème}

Fossiles et fossilisation
6^{ème} années

Pour les 5^{ème}

**En médecine Visite du laboratoire d'anatomie
et éthologie des animaux**

De la 1^{ère} à la 6^{ème} année

Vétérinaire Visite du Centre d'Insémination et de Sélection

De la 1^{ère} à la 6^{ème} année

21.11.6. Ateliers en astronomie

CERCLE ASTRONOMIQUE

Notre association, établie, regroupe des astronomes amateurs de tous âges.

Nous organisons toute une palette d'activités dont le contenu varie en fonction du public participant. Elles peuvent comprendre selon les cas un ou plusieurs des éléments suivants:

- Une visite guidée de l'observatoire et de l'exposition qui y est associée,
- Un exposé sur un thème particulier (Introduction générale, le soleil, la lune, le système solaire, se repérer dans le ciel, Le ciel du mois),
- La découverte du chemin des planètes, maquette du système solaire à l'échelle
- Une observation sous coupole à l'observatoire,
- Une observation dans divers télescopes et lunettes sur le terrain,
- Un atelier (par exemple, construire un cadran solaire, un planétarium, un nocturlabe)
- Une démonstration de logiciels d'astronomie.

Nous organisons régulièrement des journées Portes ouvertes en partenariat avec l'Association d'Astronomie et/ou la Fédération Francophone d'Astronomes Amateurs. Outre la désormais célèbre Nuit des Etoiles du mois d'août, elles couvrent des événements célestes faciles d'accès pour le grand public. Enfin, nous organisons des conférences. Traitant de thèmes généraux ou d'actualité

Les participants réalisent un atelier sur un thème déterminé à l'avance, à sélectionner parmi différentes possibilités :

- **Mathématiques pour astronome**

Rappel des notions de base : les opérations fondamentales, la notation scientifique, puissances et racines, trigonométrie. Et exercices ...

- **Saisons & zodiaque**

Les mouvements de la Terre, le mécanisme des saisons, le zodiaque astronomique et le zodiaque astrologique. Construction d'un anneau zodiacal.

- **Construire un cadran solaire**

Le mouvement apparent du Soleil au cours de la journée et au cours de l'année. Heure solaire et heure légale. L'équation du temps. Fabrication d'un cadran solaire horizontal.

- **Système solaire à l'échelle**

Rappel des notions d'échelle. Calcul de la représentation à l'échelle des diamètres des planètes et de leur distance au Soleil, en prenant pour base la représentation de ce dernier par une bille, un pamplemousse, ... Extrapolation à la représentation de la distance d'étoiles.

- **La Grande Ourse en 3D**

A partir de mesures faites par le satellite Hipparques, une vision en relief d'une des constellations les plus connues de l'hémisphère boréal.

- **Mouvements des planètes**

Mouvements apparents des planètes, mouvements rétrogrades, transits. Représentation graphique de ces phénomènes.

- **Photo: Calculateur exposition**

Fabrication d'un outil de calcul de la vitesse d'exposition nécessaire pour photographier un objet céleste (Soleil, Lune dans ses différentes phases, planètes, ...) en tenant compte de la sensibilité du film et du rapport focal du dispositif optique.

- **Construire un nocturlabe**

Le nocturlabe était utilisé par les navigateurs du XVI^e au XVIII^e siècle pour déterminer l'heure locale la nuit, calculer le moment de la marée haute et mesurer la latitude. Fondement astronomique, caractéristiques et utilité, fabrication d'un instrument, comment l'utiliser.

- **Lois de Kepler**

Qui était Kepler ? L'historique de l'établissement des lois. L'ellipse et ses propriétés. Les 3 lois. Vérification de la 3^{ème} loi dans le système solaire. Pourquoi les lois de Kepler sont-elles si importantes en mécanique céleste? Champ d'application et exemples.

- **Construire un planétarium**

Rappel du mouvement apparent des astres. Calcul des dimensions à donner aux différents éléments et réaliser un planétarium de chambre permettant de projeter les principales constellations visibles sous nos cieux. Ces ateliers ne sont organisés que sur rendez-vous. Ils sont accessibles moyennant un montant forfaitaire pour un groupe de maximum 10 personnes. Au-delà de cette taille, un supplément par personne sera demandé.



21.11.7. Ateliers de découverte de la médecine pour les 8 - 12 ans

Ces ateliers consistent en une mini-visite du Musée de la Médecine et la mise en application de gestes médicaux simples tels que la pose d'attelle, l'utilisation de la ventouse mais aussi des techniques médicales beaucoup plus complexes comme, par exemple, la trépanation.

21.11.8. Atelier de microbiologie

L'objectif est d'ouvrir le jeune public à la perception du monde microbien et de le sensibiliser à l'implication des microbes dans la vie de tous les jours, en particulier pour la santé et l'alimentation. Cet atelier s'adresse en priorité aux élèves de l'enseignement primaire (tous niveaux confondus). Il est organisé en deux séances de 40 à 50 minutes espacées de 3 à 4 jours et se déroule en classe.

21.11.9. Atelier de biologie moléculaire "Bactériologie et génie génétique"

Les élèves réalisent une expérience de transformation bactérienne d'une durée de trois à quatre heures. Cette manipulation fait appel à des notions de biologie moléculaire (l'ADN et ses propriétés fondamentales) et de microbiologie. Elle permet également d'introduire le thème du génie génétique. Concrètement, l'expérience proposée consiste à « fabriquer un OGM » via le transfert artificiel d'un plasmide (ADN circulaire) porteur de gènes particuliers, d'une bactérie « donneuse » vers une bactérie qui, au départ, ne possède pas ces gènes (bactérie « receveuse »). Les gènes transférés sont choisis en raison de leur caractère ludique et visuel.

L'atelier est organisé en deux séances:

La première séance dure 3 à 4 heures et se déroule à l'ASBL Nivelles Laboratoires;

La deuxième séance dure 50 minutes et se déroule en classe.

21.11.10. Atelier de biochimie alimentaire

Réservé aux enfants de 10 à 14 ans, cet atelier permet d'ouvrir les élèves à la perception des molécules présentes dans notre alimentation. Il permet d'appréhender de manière générale tant leur structure globale que leurs fonctions biologiques. La notion de réaction chimique est également abordée de manière succincte, notamment dans le contexte de la digestion ou des techniques agroalimentaires (fabrication de fromage).



L'objectif sous-jacent de cet atelier est d'amener les enfants à prendre conscience de l'importance d'une alimentation équilibrée. L'atelier est organisé en une séance de 2 heures environ (qui peut éventuellement être scindée en deux parties) et se déroule en classe.

21.11.11. Atelier "zoologie & anthropologie" pour les 7 -12 ans

Les ateliers enfants sont organisés les mercredi après-midi durant l'année scolaire ou sur demande des enseignants.

Les enfants reçoivent un cahier didactique, visitent le musée et réalisent des bricolages. Les sujets les plus fréquemment abordés sont les grands groupes d'animaux, les arthropodes, la classification,... mais un thème souhaité peut être demandé.

Disponibilité : 2 ateliers simultanés (10 enfants chacun)

Durée : 2h30

21.11.12. Atelier "Découverte" sur la cellule et l'ADN

En cette période où la technologie de l'ADN envahit notre vie quotidienne, nous proposons aux écoliers de l'enseignement primaire (à partir de la quatrième année) de partir à la découverte de la « recette du vivant », en démontant, étape par étape, l'organisme, l'organe, les cellules puis en séparant les molécules (extraction d'ADN). Au travers de cet atelier, il s'agit de donner du sens aux différents niveaux d'organisation du vivant, et surtout de les associer à une réalité concrète.

La séance dure 1 heure 30 et se déroule en classe.

21.11.13. Ateliers scientifiques "Bio-explorateurs"

Chaque année, la Furax organise des ateliers scientifiques "Bio-explorateurs".

Ces ateliers s'adressent aux classes de 5^{ème} et 6^{ème} secondaire.

Domaines:

- Sciences agronomiques
- Sciences et Technologies de l'Environnement
- Chimie et Bio-industries

21.11.14. Ateliers scientifiques (extrascolaires) pour les jeunes

L'ASBL Créa-Sciences organise des ateliers scientifiques les mercredis après-midi.

Ils sont ouverts à tous les jeunes qui ont envie de découvrir les sciences, d'expérimenter (réaliser un clown qui s'illumine, extraire le sucre d'une betterave, changer l'eau en vin puis le vin en eau, fabrication de fumigènes, ...). Ces ateliers touchent les différents domaines des sciences : chimie, biologie, physique, géographie, astronomie, électronique...

21.11.15. Ateliers sur le thème de la botanique pour les écoles primaires

Les enfants effectuent une visite guidée du jardin et participent ensuite à des activités ludiques autour du thème choisi (jeu de rôle, bricolage, etc.) Prochain atelier : Reconnaître les arbres en hiver.

21.11.16. Ateliers sur le thème de l'eau

L'Amusette organise différents ateliers sur le thème de l'eau :

L'atelier ludique

Différents jeux y sont proposés aux enfants :

- Le jeu de l'oie : Les enfants y jouent en équipe. Ce jeu qui est une adaptation du jeu de l'oie traditionnel a cependant une particularité : lorsque le pion tombe sur une case contenant un poisson rouge, l'équipe doit répondre à une question ou faire un gage.
- Le triptyque des eaux de surface : Ce décor montre l'évolution des cours d'eau de la source jusqu'à la mer. Les enfants reçoivent chacun une plaquette imagée (par exemple un héron) qu'ils doivent remettre à l'endroit adéquat.
- Les jeux d'eau : Des bassins remplis d'eau, des pailles, des verres en plastique... et les enfants font de la musique, imitent la pluie, font des petits jeux de reconnaissance de sons, touchent l'eau...
- Colin Maillard : Les enfants sont assis en cercle sauf un, placé au centre, les yeux bandés. Un des autres enfants possède un bâton de pluie qu'il doit secouer, celui qui se trouve au centre doit se diriger vers le bruit.
- Les sons aquatiques : avec des bouteilles, des tubes en plastique et du souffle, les enfants peuvent exercer leurs talents de musiciens. Cette activité très ludique est fort appréciée des enfants.



L'atelier scientifique

Diverses expériences scientifiques sont proposées aux enfants et notamment le fonctionnement de l'écluse, le bouillant de Franklin, la densité des objets, les états de l'eau, l'observation au binoculaire.

La science est aux petites mains

Les sciences vous tentent mais vous paraissent un tantinet difficiles ?

L'Amusette a créé un nouvel atelier scientifique ainsi qu'une animation “ météo ”

Cet atelier offrira la possibilité d'expérimenter, de manipuler, de jouer et de s'imaginer dans la peau d'un grand savant. Il s'adresse aux enfants de 10 à 12 ans qui pourront aborder de façon ludique et interactive des notions de chimie, de biologie et de physique tout à fait digestes.

21.11.17. Excursion Arts et Sciences

La Fondation Folon et Cap Sciences conjuguent leurs activités pour offrir à vos élèves de la 1^{ère} à la 6^{ème} primaire une excursion inoubliable à la Ferme du Château de La Huppe.

Une visite guidée du Musée vous fera découvrir plus de 300 œuvres de Folon dans une scénographie poétique et originale. Des ateliers d'éveil scientifique, en lien avec l'activité culturelle, compléteront le programme de cette journée :



- **Le mystère des couleurs (activité intérieure) :**

Recompose la palette de couleurs de Jean-Michel Folon en décomposant des couleurs par chromatographie (mise à nu de M&Ms, pigments végétaux, ...) et en recomposant des mélanges et gammes de couleurs à l'aide d'éprouvettes.

- **Grand jeu didactique (activité extérieure)**

"A la découverte des arbres" : calcul de l'âge et de la hauteur d'un arbre, identification de différents types de feuilles, réalisation d'empreintes d'écorce, lecture d'un plan.

Catégorie d'activités : Animation Atelier

Thèmes :

Air
sens
électricité
optique
eau

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel
Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement spécial

Lieu : Fondation

Disponibilités : Activité proposée de septembre à juin, sur réservation uniquement.

21.11.18. Excursion Espace & Sciences

Cap Sciences et l'Euro Espace Center vous invitent à un voyage dans les étoiles. Découvrez notre nouvelle excursion au cœur des Ardennes.

- Visite-spectacle de l'Euro Espace Center
- Entraînez vos élèves dans une odyssée fantastique: du Big Bang aux projets les plus futuristes de l'exploration spatiale. Couleurs, sons et projections d'images seront au menu de ce spectacle multi-sensoriel!
- Atelier d'expérimentation scientifique
- Animation Cap sciences sur la force de l'air. Expériences originales appliquées aux moyens de transport: construction d'une voiture à propulsion, d'un aéroglisseur, d'une montgolfière et d'un modèle de fusée!

La journée Espace & Sciences s'adresse à des groupes de minimum 20 et maximum 60 élèves.

Catégorie d'activités : Animation Atelier

Discipline

Chimie
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement spécial

Lieu : Centre

Disponibilités : De septembre à juin sur réservation uniquement

21.11.19. Club sciences

Cap Sciences organise des ateliers hebdomadaires, à l'Ecole Fondamentale Martin V à Louvain-la-Neuve, pour tous les enfants entre 7 et 11 ans mordus de sciences. Venez nombreux faire des expériences amusantes avec de vrais scientifiques. Chaque semaine, vous rapportez



le fruit de vos découvertes à la maison.

Au programme:

Réalisation d'une installation électrique de phare de voiture ; découverte et construction de différents satellites; expériences de chimie: fabrication de fil de nylon,... ; découverte du monde de l'infiniment petit grâce à des microscopes... Tu deviendras le chef-coq du futur en créant des plats gastronomiques étranges; tu seras invité à relever notre défi scientifique!

Catégorie d'activités : Animation Atelier

Thèmes :

Air
électricité
eau
optique

Discipline :

Chimie
Physique
Astronomie
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Lycée

Disponibilités : Le mercredi, de 14h à 16h, sauf pendant les vacances scolaires

21.12. Par type d'activité Classes de sciences

21.12.1. Classe Nature, Sciences & Découvertes

Dans un superbe domaine arboré de 18 hectares, le Domaine du Castel les Sorbiers accueille vos classes nature tout au long de l'année. Encadrés par des professionnels de l'animation des asbl Cap Sciences et la Leçon verte, vos élèves partiront à la découverte des richesses de la faune et de la flore de la Haute-Meuse.

Programme :

- **2 demi-journées "découverte nature"**

Exploration de l'écosystème forestier qui entoure le domaine

Observation de la faune du sol (à la loupe et au binoculaire) et identification de la flore

Approche multi sensorielle de la nature

- **3 demi-journées "expérimentation scientifique"**

Expériences sur les caractéristiques physiques de l'air: construction d'une montgolfière,...

Initiation à la microscopie: observation et préparation de coupes microscopiques

Atelier du petit chimiste: fabrication de slice et de pâte à modeler

- **2 demi-journées "défis sportifs"**

Randonnée en VTT

Chasse au trésor dans le parc du Castel les Sorbiers

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Thèmes :

Air
électricité
eau
optique
sens

21.12.2. Classe Sport & Sciences "Archè sciences"

Sciences s'associ.ent pour offrir aux élèves de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire 5 journées d'animation ludiques et instructives au Centre de Mons.

Programme :

Deux ateliers au musée :

- Visite guidée à l'animation (2ème primaire) (3ème à 6ème primaire).
- Ateliers "techniques d'autrefois" : tissage, céramique et archéologie.

Trois demi-journées d'éveil scientifique

- Recomposition d'un squelette découvert durant la fouille archéologique
- Identification des types d'os
- Observations au microscope

- Analyse de pelotes de réjection
- Détermination des caractéristiques des dents de mammifères

Cinq demi-journées sportives : Activités sportives au choix

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Discipline :

Chimie
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Sciences du vivant
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Centre

Disponibilités : Sur réservation

21.12.3. Classe Sport & Sciences "Laissez parler les pierres"

L'ADEPS et Cap Sciences s'associent pour offrir aux élèves de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire, 5 journées d'animation ludiques et instructives au Centre de Mons.

Au programme de cette semaine :

- 2 visites de sites remarquables:
- Visite guidée de la carrière souterraine de la Malone et du terroir de l'Hélibus
- Découverte de la préhistoire et réalisation de peintures pariétales
- 3 demi-journées d'expérimentation scientifique:
- Manipulations et réalisations d'empreintes
- Expériences sur la tectonique des plaques
- Simulation d'éruptions volcaniques
- Reconnaissance des roches et cristaux
- Fabrication d'un cristal
- 5 demi-journées sportives:
- Activités sportives au choix



Catégorie d'activités : Classes de sciences

Thèmes :

Discipline : Sciences de la Terre

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Centre

Disponibilités : Sur réservation

21.12.4. Classe Sport & Sciences "Les chambres noires"

Sciences s'associent pour offrir aux élèves de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire, 5 journées d'animation ludiques et instructives au Centre ADEPS de Seneffe.

Au programme de cette semaine :

- 2 visites de sites remarquables:
- Visite et atelier au château de Seneffe : Préparation et dégustation du chocolat à la mode du XVIII^e siècle
- Visite interactive et ateliers au Musée de la photographie de Charleroi : réalisation de photogrammes en chambre noire.
- 3 demi-journées d'expérimentation scientifique:
- Manipulations et expériences sur la lumière
- Conception et réalisation d'un périscope
- Expériences sur le fonctionnement de l'œil
- Observations au microscope
- Construction d'une "camera obscure"
- 5 demi-journées sportives:
- Activités sportives à choisir parmi un vaste éventail de possibilités



Catégorie d'activités : Classes de sciences

Discipline : Physique Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

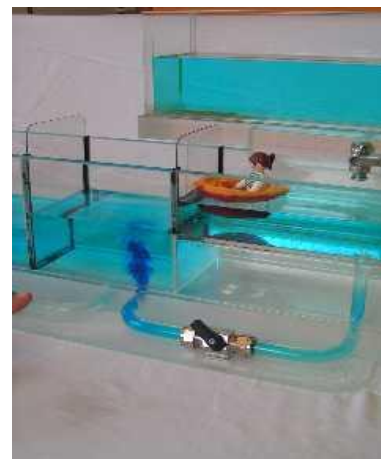
Lieu : Centre

Disponibilités: Sur réservation

21.12.5. Classe Sport & Sciences "Au fil de l'eau"

Sciences s'associent pour offrir aux élèves de la 3^{ème} à la 6^{ème} primaire, 5 journées d'animation ludiques et instructives au Centre de la Ferme du Château à Lover val.

Au programme de cette semaine :



- 2 visites à caractère scientifique:

L'ascenseur funiculaire de Steph-Thiru.

Le Centre de Culture Scientifique de l'ULB à Parent ville

- 3 demi-journées d'expérimentation scientifique :

Le principe d'Archimède

Expérimentation sur la forme des coques de navires

Conception et élaboration d'un ascenseur d'1 mètre de haut

Découverte du principe des vases communicants

Manipulation d'écluses miniatures

- 5 demi-journées sportives:

Activités sportives à choisir parmi un vaste éventail de possibilités

Catégorie d'activités : Classes de sciences

Thèmes :

Eau

air

électricité

optique

sens

Discipline :

Chimie

Physique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Centre

Disponibilités : Sur réservation

2.1.13. Par type d'activité Concours

21.13.1. Olympiades de biologie, chimie et physique

Les Olympiades sont des compétitions annuelles, destinées aux élèves des 5^{ème}s, 6^{ème} et 7^{ème} années de l'enseignement secondaire supérieur général et technique (enseignement organisés, subventionné ou reconnu par la Communauté française Wallonie-Bruxelles ou la Communauté germanophone, en ce compris les écoles européennes).

Pourquoi les Olympiades ? Le but des Olympiades, c'est :

- de stimuler l'intérêt des jeunes pour la science, dans ses aspects les plus prometteurs ;
- de créer une émulation ayant la science pour objet ;
- de permettre le développement des compétences de chacun, par un travail personnel ;
- de développer la clairvoyance et l'esprit critique ;
- de permettre aux élèves de se situer parmi les étudiants du même niveau d'études issus de tout le pays ;
- de donner l'occasion aux mieux classés de montrer leur savoir-faire dans les différentes Olympiades européennes et internationales ;
- de favoriser l'ouverture des jeunes sur le monde, par des contacts internationaux.

En effet, les mieux classés sont proclamés lauréats. En sixième, les meilleurs d'entre eux représentent, chaque été, la Belgique à l'Olympiade Internationale de chaque discipline. Les moins de 17 ans peuvent aussi décrocher une participation à l'Olympiade scientifique de l'Union européenne (EUSO). L'engagement des candidats se fait de préférence à l'initiative de leurs professeurs de sciences. Les compétitions se déroulent sur une base individuelle et non par équipe d'école. En raison d'une éventuelle sélection pour un niveau international, les candidats devraient avoir une connaissance honorable de l'anglais.

Catégorie d'activités : Concours

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant

Catégorie public cible : Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré

Disponibilités : Activités programmées chaque année

21.13.2. Olympiade de Mathématique

Le but poursuivi en organisant cette olympiade est triple :

- fournir aux professeurs un choix d'exercices non triviaux, d'un type différent de ceux figurant dans la plupart des manuels
- mettre l'accent sur l'importance des problèmes dans la formation mathématique des élèves (problèmes qui font appel à la créativité, à l'imagination, aux capacités réelles de raisonnement)
- intéresser les élèves à l'activité mathématique par le biais d'une compétition, grand jeu qui les passionne. Les questionnaires donnent aux participants l'occasion de contrôler, de manière attrayante, leurs connaissances et leurs capacités de raisonnement.

Les Olympiades s'adressent à tout étudiant de l'enseignement secondaire.

Catégorie d'activités : Concours

Thèmes : Olympiade

Discipline : Mathématique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré

Lieu :

Les éliminatoires ont lieu dans les écoles, la demi-finale dans les centres régionaux et la finale à Namur. La proclamation des résultats se fait dans une institution non permanente.

Disponibilités : Chaque année de février à mai.

21.13.3. Concours littéraire "Quelles sciences pour notre Terre?"

Info sciences réitère son concours littéraire pour les écrivains en herbe. Mêlant sciences et littérature, ce concours est une tribune ouverte aux jeunes du 2ème et 3^{ème} degrés secondaires afin de leur permettre d'exprimer leur vision des sciences pour notre Terre.

Catégorie d'activités : Concours

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré

21.13.4. Concours Jeunes Bâtisseurs

Organisé par la Faculté Polytechnique de Mons depuis 1993, ce concours a pour objectif de promouvoir les sciences et de faire découvrir une des facettes des métiers de l'ingénieur. Le challenge consiste à réaliser une maquette en carton collé qui doit être capable de supporter la plus grande charge possible tout en restant la plus légère possible.

En effet, l'objectif est de réaliser une structure esthétique offrant le plus grand rapport possible entre la charge de ruine et son poids propre. Chaque année, des prix spécifiques (ordinateur portable...) récompensent les étudiants les plus imaginatifs lors de la semaine "FPMs Jeunes"

organisée durant les vacances de Pâques à la Faculté Polytechnique de Mons. Ce concours est organisé avec le soutien de la Région Wallonne et de la Province du Hainaut.

Conditions d'inscription :

Le concours est réservé aux étudiants régulièrement inscrits dans un établissement d'enseignement secondaire. L'inscription peut être individuelle ou par équipe. Toutefois, une équipe ne peut comporter plus de 5 membres. L'inscription est enregistrée lors du dépôt de la maquette. Une catégorie spéciale est par ailleurs réservée aux étudiants de l'enseignement supérieur (bacheliers).

L'inscription est gratuite !

Lors du dépôt, chaque maquette sera identifiée par un nom ne faisant aucune référence à son concepteur et accompagnée d'un formulaire d'inscription dûment complété placé dans une enveloppe fermée. Ce formulaire est téléchargeable sur le site du concours. Les maquettes ne remplissant pas ces critères seront disqualifiées. Les maquettes doivent être déposées au plus tard le lundi 11 février 2008, soit à Mons dans les locaux de la Faculté Polytechnique - 9, rue de Houdain, soit à Charleroi - Campus de Charleroi, 1^{er} étage - 38-40 Boulevard Joseph II (Mme A. Beernaert 071/32.17.90).

Un jury académique évaluera les maquettes participantes. La remise des prix aura lieu à la Faculté Polytechnique de Mons le 3 avril 2007, à l'occasion du drink de clôture des Stages FPMs Jeunes. Le premier prix du concours est récompensé par un ordinateur portable. D'autres prix récompenseront la structure la plus originale, faisant preuve d'esthétique ou d'innovation.

Catégorie d'activités : Concours

Discipline : Mathématique Physique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1^{er} degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2^{ème} degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3^{ème} degré
Etudiants de l'enseignement supérieur
Enseignants du niveau secondaire
Enseignants du niveau supérieur

Disponibilités : Les maquettes doivent être déposées au plus tard

21.13.5. Rallye mathématique

Le Rallye Mathématique propose aux classes de l'enseignement primaire de :

- pratiquer la mathématique en résolvant des problèmes
- s'initier au débat scientifique en proposant et en discutant de solutions
- développer des capacités de travailler en équipe
- se confronter à d'autres classes.

Il offre une source particulièrement riche de résultats, d'observations et d'analyses didactiques.

Catégorie d'activités : Concours

Discipline : Mathématique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré

Lieu : Les deux 1ères épreuves ont lieu dans les classes de l'école où les élèves suivent leur scolarité. La finale et la remise des prix ont lieu à la Haute Ecole de Nivelles.

Disponibilités : Chaque année, d'octobre à mai

21.14. Par type d'activité Conférence-café des sciences

21.14.1. Conférences pour les classes du secondaire

Des spécialistes viennent dans votre école pour des exposés illustrés par des films ou de petites expériences : l'environnement, les manipulations génétiques, l'expérimentation animale, l'Univers au cœur de l'atome, le laser, les cyclones et les tornades, les animaux et les plantes transgéniques et bien d'autres thèmes...

Description détaillée des activités et informations pratiques

Catégorie d'activités : Conférence-débat/Café des Sciences

Discipline :

Mathématique

Physique

Sciences du vivant

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré

Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré

Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré

Lieu : Au sein des établissements scolaires

Disponibilités : Sur réservation

21.14.2. Conférences pour les élèves du secondaire

ATOUT SCIENCES

Cellule de diffusion des sciences se veut un relais entre tous les partenaires de l'Université et le monde extérieur. Véritable pont entre les jeunes, leurs parents, les enseignants, d'autres professionnels et les différentes disciplines des sciences enseignées a pour objectif de coordonner, valoriser et créer des initiatives qui tentent de rendre à la science sa juste place dans l'intérêt des jeunes et de la société. A titre d'exemple, l'unité organise des activités telles que le Printemps des Sciences, des Cafés des Sciences Junior, des ciné-débats, des conférences ...

Des conférences à destination des classes de l'enseignement secondaire peuvent être organisées à la demande :

En mathématique

Gravitation, Big Bang, trous noirs : Tout est géométrie Pour les 5^{ème} et 6^{ème} année

En géologie

Gestion et protection des nappes aquifères De la 1^{ère} à la 6^{ème} secondaire

En médecine vétérinaire

L'évolution des relations

Entre l'homme et l'animal de compagnie De la 4^{ème} à la 6^{ème} secondaire

La peur chez le chien De la 4^{ème} à la 6^{ème} secondaire

Prévention des problèmes de comportement du chien De la 4^{ème} à la 6^{ème} secondaire

Catégorie d'activités : Conférence-débat/Café des Sciences

Discipline :

Mathématique
Sciences du vivant
Sciences de la Terre

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 1^{er} degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 2^{ème} degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 3^{ème} degré

Disponibilités : Sur demande

21.14.3. Café des Sciences

CENTRE DE DIDACTIQUE DES SCIENCES

Le Centre de Didactique des Sciences (CDS) constitue l'interface privilégiée entre la communauté scientifique de l'UMH, les enseignants, les jeunes, et le grand public. Il organise et coordonne un large panel d'activités vouées à la diffusion des sciences et de la culture scientifique : Cafés des Sciences, festivals scientifiques, expositions interactives de Physique, rencontres autour des

sciences de la Vie, conférences, ateliers pour les enfants, travaux pratiques de chimie, stages en sciences pour les rhétoriciens.

A l'heure où notre société est de plus en plus confrontée à des problèmes où Sciences, Politique et Ethique sont intimement mêlées, les rencontres-débats proposées par le Café des Sciences de l'Université sont une occasion unique de rétablir un dialogue entre citoyens et scientifiques : spécialistes de renom, caricaturiste, ambiance conviviale, échanges, le tout autour d'un bon verre de bière !

Catégorie d'activités : Conférence-débat/Café des Sciences

Discipline :

Chimie
Histoire des sciences et des techniques
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré
Etudiants de l'enseignement supérieur
Public familial
Enseignants du niveau secondaire
Enseignants du niveau supérieur

Lieu : centre

2.14.4. Cafés des sciences juniors

Atout Science s'attache à sensibiliser les jeunes aux métiers scientifiques. De nouvelles activités sont donc proposées, celles-ci devant mener, à tout le moins, à développer une certaine connaissance scientifique ! L'objectif avoué est de générer un débat citoyen, où seront évoquées les questions sociales, éthiques, mais aussi politiques, qui émaillent la recherche et l'innovation technologiques.

Depuis quelques années déjà, Atout Science a adapté le concept au jeune public : une classe prépare le débat, les autres y sont conviés.

Pratiquement, ce sont les élèves de la classe préparatoire qui choisissent un thème, ainsi que le type d'orateurs qu'ils souhaitent rencontrer (bio éthicien, neurologue, physicien nucléaire, mathématicien, ...). Leur préparation donne lieu à une présentation du sujet (posters, séquences vidéo, micro-trottoir ...), qui est l'occasion pour eux de définir leurs connaissances du sujet traité. Diverses pistes de réflexion communes sont ouvertes. Le thème étant ainsi introduit, le débat peut commencer. Et celui-ci peut avoir lieu tant à l'école que dans un lieu public, tant en journée qu'en soirée, en fonction des desiderata des jeunes et de leur enseignant.

Thèmes :

N'importe quel thème à caractère scientifique
Le SIDA
Les manipulations génétiques
Les virus biologiques et informatiques

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Etudiants de l'enseignement supérieur

Disponibilités : Sur demande

21.14.5. Cafés des sciences Senior

Atout Science s'attache à sensibiliser le grand public à ce que les sciences apportent à la société en général. Il s'agit bien de montrer combien les sciences appartiennent à notre quotidien, et combien elles doivent être maîtrisées afin de se construire un avenir meilleur... en toutes connaissances de cause. Et surtout combien il est important d'être informés des questions de sciences pour se positionner en citoyen responsable. Dans le cadre d'Inter reg III, projet transfrontalier à l'échelle européenne, mais aussi par exemple au cœur des programmes développés par la Fondation Roi Baudouin, Atout Sciences et plusieurs partenaires coordonnent les « Cafés des Sciences ».

L'objectif avoué est de générer un débat citoyen, où seront évoquées les questions sociales, éthiques, mais aussi politiques, qui émaillent la recherche et l'innovation technologiques.

Un thème est fixé au préalable (comme dans une grande conférence) des acteurs scientifiques, économiques, politiques sont conviés, le débat étant souvent animé par un journaliste et "croqué" par un dessinateur de presse à l'humour indéniable. Mais la rencontre ne vaut que par l'apport du public ! Pas question ici d'avoir un public attentiste, mais bien de l'aider à mieux cerner une problématique à caractère scientifique

Thèmes : N'importe quel thème scientifique (le SIDA, les manipulations génétiques, l'alimentation, le développement durable, ...)

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Technologies

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Etudiants de l'enseignement supérieur
Public familial
Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire
Enseignants du niveau supérieur

Disponibilités : Consultez l'agenda sur le site d'Atout Sciences

21.15. Par type d'activité Événements

21.15.1. La Nuit des étoiles filantes

ASTRONOMIE CENTRE

Nos objectifs :

- Créer un espace de rencontres et de réflexion.
- Apprendre et partager les enseignements de la science astronomique le plus largement possible.
- Utiliser collectivement du matériel dont le coût rend l'acquisition à titre personnel difficile pour beaucoup.

Le 14 août de chaque année, Astronomie Centre Ardenne organise une manifestation gratuite destinée au grand public : la «Nuit des Etoiles Filantes».

Au programme:

- Jeux et animations pour les enfants ;
- Expositions ;
- Exposés scientifiques (accessibles à tous et plus particulièrement aux enfants) ;
- Observations en soirée (étoiles filantes mais aussi les objets remarquables du ciel : nébuleuses, galaxies, étoiles, Lune, planètes, etc...).

Catégorie d'activités : Evènement

Thèmes :

Observation
étoiles filantes
exposition
exposés

Discipline : Astronomie

2.1.15.2. Printemps des Sciences

Le Printemps des Sciences est la semaine de sensibilisation aux sciences Elle à lieu chaque année, traditionnellement en mars. Le Printemps des Sciences a pour objectif de rendre à la culture scientifique sa place au sein de la culture générale, de faire découvrir au public les apports de la science, les applications concrètes et les enjeux notamment en termes de développement

économique, de bien-être et de création d'activités nouvelles et susciter des vocations en stimulant la curiosité et la créativité des plus jeunes.

En pratique :

Le Printemps des Sciences propose notamment :

- des expositions interactives;
- des travaux pratiques en laboratoire;
- des visites de laboratoires de recherche;
- des cafés des sciences;
- pour les plus jeunes, des activités d'éveil scientifique.

Catégorie d'activités : Evènement

Thèmes : sciences

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique
Histoire des sciences et des techniques
Astronomie
Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Technologies
Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré
Elèves de l'enseignement spécial
Etudiants de l'enseignement supérieur
Public familial
Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire
Enseignants du niveau supérieur
Groupes hors contexte scolaire

Disponibilités : Activité programmée chaque année en mars.

21.15.3. Portes ouvertes au Cercle Astronomique

Elles sont essentiellement organisées en partenariat avec l'Association des Astronomes Amateurs. Outre la désormais célèbre "Nuit des Etoiles" du mois d'août, elles couvrent des événements célestes faciles d'accès pour le grand public et sont très médiatisées.

Typiquement, le programme d'une porte ouverte est le suivant:

- Visite de l'observatoire,
- Exposition,
- Exposé(s),
- Observation sous coupole dans l'observatoire,
- Observation dans divers télescopes et lunettes sur le terrain,
- Démonstration de logiciels d'astronomie.

En cas de mauvais temps, l'observation est remplacée par une séance de projection commentée d'images. Aucune réservation n'est nécessaire. Accès gratuit, la condition sine qua non de l'organisation de l'activité dans le cadre du réseau de stations.

Catégorie d'activités : Evènement

Thèmes :

Portes ouvertes
astronomie
observatoire
visite
exposé

Discipline :

Physique
Astronomie
Technologies

Catégorie public cible : Public familial

Lieu : Cercle Astronomique

21.16. Par type d'activité Exposition

21.16.1. "La science fait parler l'art" - Exposition

L'Embarcadère du Savoir vous invite à découvrir du 02 juillet 2008 au 11 novembre 2008 l'exposition « La science fait parler l'art ». Science et art, deux disciplines en apparence éloignées, mais qui sont en harmonie lorsque l'une se met au service de l'autre pour la conservation et la restauration d'œuvres. Visites guidées sur réservation auprès de l'asbl Art&fac - Université de Liège. Découvrez également les événements proposés dans les musées de l'Embarcadère du Savoir

- A la Maison de la Métallurgie et de l'Industrie de Liège, l'exposition temporaire "L'art fait parler l'Industrie"

- A l'Aquarium-Muséum, une série d'événements sur le thème "La dimension artistique ajoutée aux collections de Sciences naturelles"

Catégorie d'activités : Exposition

Discipline :

Chimie
Mathématique
Physique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème degré
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème degré
Elèves de l'enseignement spécial
Etudiants de l'enseignement supérieur
Public familial
Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire
Enseignants du niveau supérieur
Groupes hors contexte scolaire

Lieu : centre du Savoir

Disponibilités : Durant toute l'année

21.16.2. Exposition permanente consacrée à la botanique (Visite guidée)

Des parcelles expérimentales illustrent des thèmes de recherche développés au laboratoire de Génétique et écologie végétale notamment sur les espèces résistantes aux pollutions par les métaux lourds.

Les visites guidées ont lieu avec ou sans rendez-vous:

- Sans rendez-vous : tous les jeudis et le 2ème samedi du mois à 14h30 de mai à octobre (le Jardin Massât au fil des saisons)
- Sur rendez-vous : tous les jours (week-end compris) pour les groupes constitués (écoles primaires, secondaires, supérieures, associations,... etc.).

Catégorie d'activités : Exposition

Discipline : Sciences du vivant Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle



Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Etudiants de l'enseignement supérieur
Public familial
Groupes hors contexte scolaire

Lieu : centre

21.16.3. Exposition sur le thème de la biodiversité

Cette exposition sur la biodiversité, proposée par le Musée d'histoire naturelle de Mons, permet de découvrir à travers une vingtaine de panneaux toute l'importance de sauvegarder la biodiversité pour les générations à venir. On y aborde des thèmes comme les animaux disparus, la richesse de la nature en Wallonie. Le musée est accessible gratuitement.

Des visites guidées pédagogiques peuvent être organisées gratuitement sur réservation pour les groupes scolaires. Un dossier pédagogique et un questionnaire sont à la disposition des enseignants. La durée de la visite varie entre 1h30 et 2 heures.

Catégorie d'activités : Exposition

Thèmes : Biodiversité Animaux disparus

Discipline : Sciences du vivant Ecologie

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Etudiants de l'enseignement supérieur
Public familial

Lieu : centre

Disponibilités : Le musée est ouvert du lundi au vendredi de 8 h 30 à 12 h et de 13 h à 17 h.
Fermé les jours fériés

21.16.4. Exposition permanente (visite guidée)

Notre Muséum est riche d'une dizaine de salles permanentes où l'on peut admirer entre autres, même si des travaux de rénovation sont en cours, une collection d'iguanodons uniques au monde, une salle sur l'évolution de l'Homme, un vivarium d'araignées et d'invertébrés spectaculaires ou des baleines géantes. Le Muséum accueille également de grandes expositions temporaires qui sont, chaque fois, un vif succès. Exercice interactif d'observation et de déduction, la visite



guidée est un outil efficace d'apprentissage. Les guides, par leur connaissance approfondie des collections, vous dévoilent les nombreuses salles du Muséum. Ils s'adaptent à l'âge moyen du groupe. Un guide accompagne 15 personnes. L'organisation des visites guidées dépend du nombre de guides disponibles.

- **Raconte-nous : pour les 3ème maternelle et 1ère primaire**

Du conte à la réalité, une manière ludique de faire découvrir la richesse des différentes salles du Muséum : Inodore, Tyran no le terrible, pourquoi les araignées mangent les mouches, le chant des baleines, pourquoi le zèbre est rayé (couleurs et mimétisme), le serpent à fenêtre (les animaux d'Afrique), le renard et les poissonniers (les animaux dans la ville), de la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête... (les animaux dans la ville), pourquoi la mer est salée ? Des feuilles de coloriage sont distribuées aux enfants.

Durée : 1h

- **Pour les plus grands :**

- Les dinosaures : à partir de 7 ans

Les Iguanodons de Bernissart.

- L'évolution de l'homme : à partir de 7 ans
- Le mode de vie des ancêtres de nos régions, les animaux et la dernière glaciation.
- Les insectes et le vivarium : à partir de 7 ans
- L'anatomie d'un insecte, les principales familles d'insectes, le camouflage et le mimétisme, les mygales et les scorpions vivants.
- Les mammifères : à partir de 7 ans
- Caractéristiques des mammifères et leur classification
- Copains cachés : les animaux dans la ville : à partir de 7 ans
- La nature dans la ville et ses différents biotopes.
- Les animaux menacés : à partir de 7 ans
- Une sélection d'animaux menacés principalement parmi la faune belge et exotique.
- Les pôles et les baleines : à partir de 7 ans
- Les animaux des pôles dans leur environnement ainsi qu'une des plus belles collections de baleines d'Europe.
- Les coquillages : à partir de 12 ans
- Les premières formes de vie : les bactéries, les éponges, les méduses, les vers, les mollusques.
- Les minéraux : à partir de 12 ans
- Les météorites, les roches et les minéraux, quelques tests de détermination des minéraux et leur classification.
- Visite générale du Muséum : à partir de 8 ans
- Architecture et histoire du Muséum : à partir de 15 ans

Durée : 1h15'

Catégorie d'activités : Animation Exposition

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement maternel

Elèves de l'enseignement fondamental - 1er cycle

Elèves de l'enseignement fondamental - 2ème cycle

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 2ème cycle
Elèves de l'enseignement secondaire - 3ème cycle
Etudiants de l'enseignement supérieur

Public familial
Groupes hors contexte scolaire

Lieu : musée

Disponibilités : Du mardi au vendredi de 9h30 à 16h45. Le samedi, le dimanche et les vacances scolaires

21.17. Par type d'activité Formation

21.17.1. Stages pour enseignants : apprenez à faire découvrir la nature aux enfants

A qui s'adresse cette formation ?

- aux futurs enseignants (instituteurs maternels, primaires ou régents en sciences naturelles);
- aux futurs éducateurs;
- aux élèves des sections socio-éducatives de l'enseignement secondaire aux enseignants motivés qui ont envie d'aborder ces sujets de manière différente.

Une formation de base courte est articulée sur deux jours :

Le 1^{er} jour : découverte de 2 milieux naturels sur le terrain, la mare et le petit bois.

- découverte et mesure des facteurs abiotiques des milieux (le non-vivant)
- découverte, capture respectueuse et détermination des êtres-vivants des milieux (règne végétal et animal)
- recherche des traces de passages d'êtres vivants
- mise en évidence des liens trophiques et des liens de refuges dans chacun des milieux
- recherche des facteurs limitant les populations.

Le 2^{ème} jour : les aspects pédagogiques

- Apprendre ou revoir la classification des êtres vivants de manière ludique,
- Découvrir du matériel adapté à l'éducation relative à l'environnement,
- Apprendre à réaliser une animation de découverte de la nature.

En fonction du public,

- Choisir les objectifs et compétences à atteindre,
- Choisir parmi les différentes "entrées" possibles pour sensibiliser les enfants à la nature (sensoriel, mesure, expérimentation, modélisation, créativité, ...),
- Elaborer un jeu pour découvrir la nature,
- Conception et réalisation d'une activité réelle.

D'autres formules (de plus de 2 jours) sont possibles : programme et prix sur demande.

Organisation pratique :

- Une journée sur le terrain à Ciply (Mons) ou dans un autre lieu similaire où existent une mare et un petit bois.
- Une journée à l'intérieur à Ciply ou directement dans l'établissement scolaire
- Logement possible à 4 km du Centre à L'auberge de Jeunesse de Mons (activités supplémentaires possibles le soir).
- Prix pour la formation de 2 jours : 24 euros par participant (minimum 12 inscrits); dossier pédagogique au prix unitaire de 5 euros (facultatif).

Catégorie d'activités : Formation

Thèmes :

Classification des êtres vivants
découverte nature

Discipline : Sciences du vivant

Catégorie public cible :

Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire

Disponibilités : Sur réservation exclusivement.

21.18. Par type d'activité Outil Pédagogique

21.18.1. Plate-forme pédagogique pour les enseignants

Dans le cadre de nos expositions temporaire, des séquences de cours sont mises en ligne sur une plate-forme d'apprentissage à distance avec forums de discussion permettant d'améliorer ces séquences par les critiques que les professeurs voudront apporter à celles-ci. La participation des enseignants est donc indispensable. Ces séquences sont toujours liées aux expositions temporaires présentées par la Maison de la Science.

Exemple de séquences d'apprentissage proposées :

1. Exposition "De la Tuberculose au Sida
2. découverte du bacille de Koch, théâtre, bactérie.
3. Exposition "Femmes, sciences et technologies"
4. Sciences la génétique au service de la police la technique des sauts de fréquence sciences économiques et sociales, la recherche dans les domaines des sciences: un métier d'homme?

Catégorie d'activités : Outils pédagogiques

Thèmes :

Forum
plate-forme
enseignement

Discipline :

Chimie
Physique
Sciences du vivant

Catégorie public cible :

Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire

Lieu : Accessible sur le Web

Disponibilités : Activité permanente organisée dans le cadre des expositions temporaires

21.18.2. Outils pédagogiques pour découvrir la physique

Vous êtes institutrices ou instituteurs ? Vos enfants ont envie de faire de la physique à la maison ? Chaque dossier est composé de fiches pour les enfants et d'un dossier pour l'adulte accompagnateur.

- Magique ? Non, électrique ! En faisant des tours de magie étonnants, vous comprendrez dans quelles conditions apparaissent les orages, vous ferez dévier de l'eau sans la toucher, vous découvrirez le principe de fonctionnement de la pile, de l'interrupteur ou encore du fusible... Vous construirez aussi un jeu (questions-réponses) appelé communément « électro ».
- Magique ? Non, atmosphérique ! Ici vous apprendrez à éteindre une bougie sans souffler dessus, à faire entrer un œuf dans un récipient sans le toucher avec vos doigts, vous comprendrez le mécanisme de la respiration, vous lancerez une fusée et construirez un aéroglisseur...
- Si simples, mais si pratiques, ces machines ! Comment se servir efficacement d'un pied-de-biche ? Comment fonctionne l'essoreuse à salade ? Pourquoi, en roulant à bicyclette, est-il intéressant de changer de vitesse en montant ou descendant une route ? Ce dossier répondra à toutes ces questions, et bien d'autres encore.

Catégorie d'activités : Outils pédagogiques

Thèmes :

Physique
Electricité
Atmosphère
Leviers
Poulies

Discipline : Physique

Catégorie public cible :

Elèves de l'enseignement fondamental - 3ème degré
Elèves de l'enseignement secondaire - 1er degré
Enseignants du niveau primaire

21.18.3. Outils pédagogiques sur le climat et le changement climatique

NATURE

Organisation bien connue de protection de la nature, est présent dans une centaine de pays à travers le monde. Il y met en œuvre des projets visant la protection de la nature - animaux, forêts, océans, rivières -, la limitation du réchauffement climatique, la réduction de la pollution et du gaspillage. Au niveau elle met notamment en œuvre des actions de sensibilisation à l'égard du grand public ainsi que des outils pédagogiques pour les enseignants des écoles primaires et secondaires.

Le WWF met à la disposition des enseignants des niveaux primaires et secondaires, divers outils pédagogiques autour des thèmes du climat et du changement climatique.

- LA VALIS'AIR

La "Valais' AIR" contient le matériel nécessaire à la réalisation d'une dizaine d'expériences simples et de proximité pour comprendre les phénomènes globaux et complexes liés à la qualité de l'air et au changement climatique. Elle s'adresse plus particulièrement aux enfants de 8 à 12 ans dans un cadre scolaire.

Objectifs : Faire découvrir à l'enfant le lien qu'il entretient avec l'air, mettre en évidence quelques polluants, appréhender l'influence de toute combustion sur la qualité de l'air et le caractère transfrontalier des pollutions. La Valise 'AIR permet également de réaliser une série de relevés météorologiques.

- "LE CLIMAT, C'EST NOUS" : cassettes vidéo et dossier pédagogique. Qu'est-ce que le climat ? Comment l'influons-nous ? Quel effet sur la biodiversité ? Ces questions sont abordées au travers de deux cassettes vidéo et d'un dossier pédagogique très complet (disponible en ligne).
- OZONE TROPOSPHERIQUE ET STRATOSPHERIQUE

De la lecture de graphiques à la constitution de dossiers de presse, de la leçon d'histoire au jeu de rôles, 19 activités sur l'ozone de basse et de haute altitude pour les 12-15 ans.

- MINI-ANIMATIONS EN COLLABORATION AVEC LA FONDATION POLAIRE

14 mini-animations interactives ont été développées en collaboration avec la Fondation Polaire.

Catégorie d'activités : Outils pédagogiques

Thèmes : Changement climatique

Discipline :

Sciences du vivant
Sciences de la Terre
Ecologie

Catégorie public cible :

Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire

Disponibilités : Via le site <http://www.wwf.be>

21.18.4. Outils pédagogiques pour les enseignants

CENTRE DE RECHERCHE DE LA NATURE, DES FORETS ET DU BOIS

Nos activités scientifiques sont orientées dans trois directions :

- La biologie forestière (amélioration et conservation des essences et la gestion des milieux forestiers)
- La technologie du bois (valorisation de la production ligneuse et utilisation rationnelle du bois)
- La nature, la chasse et la pêche (étude de la flore et de la faune en Wallonie)

Outre la recherche proprement dite, nous proposons au public - via d'autres associations - une série d'activités en lien avec nos compétences :

Stages, animations, conférences, expositions, formations, symposium. Le type de public varie en fonction de ce qui est proposé par les partenaires. Enfin, nous vous donnons accès via notre site à toute une série de fiches, renseignements scientifiques, dossiers pédagogiques... sur l'environnement, la faune et la flore, avec des liens vers d'autres sites, pour les professeurs, les élèves, le grand public

Quelques exemples:

- **A l'Eau! A l'Eau! - Site pédagogique sur l'eau**

Site pédagogique destiné aux enfants à partir de 10 ans et aux enseignants. Il a pour thème l'eau en Wallonie. De manière ludique, les jeunes peuvent (La suite) A l'eau: L'Eco-Consommation.

- **Forêts de Spa.** Présentation des forêts de la région de Spa (histoire, aménagement, peuplements forestiers, ...) et de l'arboretum de Spa-Tahanfagne (carte et description des parcelles). Guide - Gérer les déchets ménagers.
- **L'effet de serre et la Forêt**

Synthèse sur l'effet de serre en relation avec la forêt. Ce document se base sur les posters présentés par la DGRNE lors d'une exposition pédagogique.

Catégorie d'activités : Outils pédagogiques

Thèmes :

Biodiversité
espèces
habitats
faune
flore

Discipline :

Sciences du vivant
Ecologie

Catégorie public cible : Enseignants du niveau primaire
Enseignants du niveau secondaire
Enseignants du niveau supérieur

CHAPITRE : XXX

LES ACTIVITES D'EVEILS SCIENTIFIQUES DES CLUBS DES PETITS DEBROUILLARDS DANS LES ECOLES

1. La philosophie du club des petits débrouillards comme un Jeu à caractère éducatif et scientifique.

1.1. Le Concept <<PETITS DEBROUILLARDS>> est une Amusante

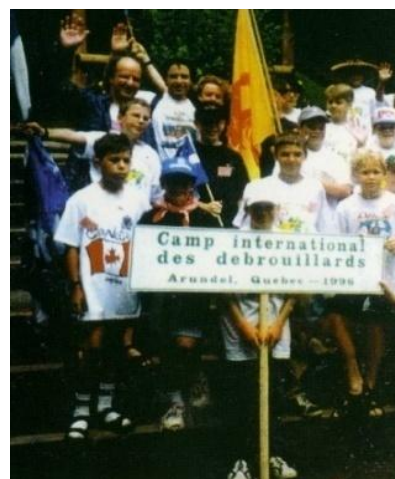
1°) Pour les jeunes et les moins jeunes. Le professeur scientifique invite les jeunes à se familiariser avec le monde scientifique puisées au cœur du quotidien.

Les expériences sont simples et divertissantes, elles captivent les jeunes et sollicitent leur sens :

- De l'observation
- Leur coopération
- Leur esprit analytique
- Leur dextérité
- Leurs habiletés intellectuelles

2°) À appliquer la démarche scientifique ainsi, les jeunes prennent conscience que la science est :

- Un mode de pensée
- Une culture
- Une façon d'approcher les réalités du monde.



1.1. Les Activités (PETITS DEBROUILLARDS) :

1°) Deviennent rapidement l'occasion privilégiée pour enfants et les adolescents d'expérimenter eux mêmes et de découvrir des réponses aux questions qu'ils se posent face à certains phénomènes de leur vie. Les activités sont un des moyens possibles pour rendre concret ce qui pourrait paraître mystérieux ou incompréhensible.

Les Activités (PETITS DEBROUILLARDS)

2°) Tient à sa souplesse; il permet la découverte de divers aspects du monde scientifique en respectant le rythme d'apprentissage et les intérêts des jeunes.

3°) En somme, le concept est un processus actif d'apprentissage favorisant le développement de :

L'esprit critique

Des habiletés d'expérimentation

Des habiletés intellectuelles

Tout en respectant les intérêts personnels des jeunes.

1.2. Les Activités et expériences auxquelles participent les jeunes doivent :

- 1°) Permettre le développement de l'autonomie chez l'enfant.
- 2°) Proposer à l'enfant des activités amusantes, stimulant son intérêt et son émerveillement.
- 3°) Favoriser une ouverture de l'enfant aux phénomènes scientifiques qu'il rencontre dans son environnement quotidien.
- 4°) Développer la curiosité et l'esprit critique de l'enfant.
- 5°) Avoir des effets d'entraînements au niveau familial, scolaire et social.
- 6°) Cette philosophie invite les **PETITS DEBROUILLARDS** à s'ouvrir à la solidarité internationale tout en devenant citoyen du monde le professeur le scientifique est **L'INVENTEUR DE LA PETITE DEBROUILLE**

1.3. Les petits débrouillards

La section des « Petits Débrouillards » a pour objet de contribuer à l'éveil scientifique des enfants **(9-14 ans)**, à développer leur curiosité, à stimuler leur sens de l'observation et à encourager leurs activités dans les domaines technologiques. Cette démarche cible, en premier lieu, le développement de l'état d'esprit de l'enfant, elle favorise l'application des connaissances acquises et la mise en œuvre de ses idées novatrices. Les enfants participent dans ce cadre à des activités multidisciplinaires, soit dans les clubs membres de l'association tout au long de l'année scolaire, soit dans les camps scientifiques d'été (Juillet-Août).

Les activités des clubs sont souvent axées sur la mise en application de projets scientifiques qui allient le caractère éducatif à celui de la distraction et de l'amusement.

2. LE LOISIR SCIENTIFIQUE, UN CONCEPT EN MUTATION

2.1. À PROPOS DU LOISIR SCIENTIFIQUE

Le loisir scientifique est un concept qui a vu le jour au début des années **70**. À cette époque furent créées de nombreuses initiatives pour permettre à des jeunes de se regrouper pour réaliser librement, dans un contexte de choix, des activités scientifiques en dehors du cadre scolaire. Des camps scientifiques, des clubs de sciences, des ateliers d'activités scientifiques, des stages d'initiation en sciences dans certains domaines scientifiques (astronautique, astronomie, biologie, biochimie, écologie...) sont alors mis sur pied pour rejoindre une clientèle de jeunes mordus de la science. C'est aussi durant cette période que sont organisées les premières expo-sciences. Nous en reparlerons plus loin. Pour sa part, la composante technique s'est jointe au concept dans les années **80** pour répondre à l'élaboration des activités de nature technologique¹.

2.2. Le Club des débrouillards

La philosophie du Club est la suivante:

- Apprendre en s'amusant, c'est tout à fait possible.
 - Il faut rendre accessible la culture scientifique aux enfants provenant de tous les milieux socio-économiques.
 - Le programme doit aller au-delà de la simple transmission de connaissances en permettant aux enfants de développer leur sens critique, leur sens des valeurs.
- Les principes de base se définissent ainsi:
- Se situant dans un contexte de loisir, l'intervention ne se veut pas pédagogique.

Bien qu'encadrées, les activités d'animation du club sont entièrement à caractère ludique. L'enfant apprend en s'amusant.

- Le programme vise d'abord l'éveil aux sciences par différentes approches.
- Les activités d'animation du Club demeurent un outil complémentaire à l'école. En ce sens, elles complètent bien la formation scolaire en favorisant une ouverture aux sciences, lesquelles sont enseignées en classe. Les activités d'animation sont basées sur l'expérimentation et la participation active de l'enfant.

Présentement cinq formules d'animations sont offertes:

- les ateliers: des activités d'une heure pendant 10 semaines;
- les animations volantes: une activité ponctuelle offerte sur demande;
- les camps de jour ou de séjour: où s'allient sciences, vacances, activités sportives et de plein air;
- les laboratoires: programme d'animation offert sur une année complète pour les jeunes qui veulent aller plus loin;
- la Journée nationale annuelle: elle se déroule pendant une journée. C'est une grande fête pour les jeunes qui réalisent des jeux et des activités scientifiques en groupe.

2.3. Les expo-sciences

Les expo-sciences connaissent un engouement remarquable.

Tous les printemps, des jeunes scientifiques de 12 à 20 ans et de partout dans la province viennent présenter les résultats de leurs travaux et de leurs recherches réalisés dans les périodes extrascolaires.

Les objectifs de ce programme se résument ainsi:

- permettre aux jeunes d'échanger entre eux, de présenter leurs travaux au public et de discuter de leurs projets avec des spécialistes;
- permettre aux participants de vivre une expérience scientifique valable dans le contexte parascolaire;
- véhiculer et promouvoir la pratique d'activités scientifiques auprès des jeunes;
- contribuer à développer les goûts et les aptitudes des jeunes afin qu'ils s'orientent vers les carrières scientifiques.

2.4. La pénétration des programmes de loisir scientifique dans les écoles.

La pratique accrue des activités de loisir scientifique dans le milieu des écoles primaires et secondaires a créé des collaborations avec les différents intervenants du milieu de l'éducation. Un travail d'harmonisation est en cours pour développer une forme de complémentarité entre le loisir scientifique et l'école.

2.5. Les réalités sociales que vivent les jeunes.

Les nouveaux modèles de vie créés par l'évolution de notre société entraînent de nouveaux besoins chez les jeunes. D'après des études réalisées au cours des dernières années, les jeunes d'aujourd'hui et principalement les adolescents, n'ont pas toujours la vie facile. Ils vivent de nombreuses tensions créées par les exigences des parents, de l'école, de la société.

Ils sont démotivés au sujet de l'avenir, ils n'ont pas vraiment de lieu pour s'exprimer, pour être écoutés. De plus, ils ont besoin de découvrir qui ils sont, de se retrouver dans leurs valeurs. Ils cherchent des défis intéressants mais n'en trouvent pas. Le décrochage scolaire et les nombreux

autres problèmes sociaux sont d'ailleurs la résultante de tous ces maux qui entourent l'adolescence

3. CONTRIBUTION À LA CULTURE SCIENTIFIQUE

La culture se définit comme le développement de certaines facultés de l'esprit par des exercices intellectuels appropriés. C'est aussi l'ensemble des connaissances acquises qui permettent de développer le sens critique, le goût, le jugement. Ainsi, l'activité scientifique, telle qu'elle se vit dans l'univers du loisir scientifique, est une source d'enrichissement sans limite pour le jeune individu. Parce qu'il vient la réaliser tout à fait librement, par choix en s'amusant, il en retient quelque chose, donc il développe sa culture personnelle.

3.1. Les Clubs Petits Débrouillards

Les Petits Débrouillards interviennent régulièrement dans les centres d'animation et les maisons de jeunes dans le cadre des Clubs Petits Débrouillards. Les enfants, qui ont en général entre 4-16 ans, s'inscrivent à cette activité pour l'année. L'animateur développe ainsi avec le groupe un projet autour d'un thème spécifique sur l'année ou par trimestre, en cohérence avec les souhaits et envies des jeunes.

3.2. Une démarche expérimentale accessible

L'objectif de l'association est de contribuer à développer les capacités **des 4-16 ans** à élaborer des connaissances à partir de faits d'expérience. Sa démarche, mise au point à l'initiative de chercheurs, d'enseignants, d'étudiants et d'animateurs, s'appuie sur l'étude approfondie des concepts, se nourrit des réflexions contemporaines sur l'éducation, l'apprentissage et les loisirs.

Les Petits Débrouillards proposent donc aux enfants de découvrir les sciences et les techniques à l'aide d'expériences simples et amusantes ne nécessitant que du matériel d'usage courant ou très peu coûteux. Cette approche, par ses côtés ludiques et pratiques, par la simplicité et l'efficacité des moyens mis en jeu, permet aux enfants de se forger leur propre conception du monde, depuis leur environnement proche jusqu'à l'univers.

3.3. Mieux nous connaître

Les Petits Débrouillards existent dans de nombreux pays à travers le monde. Ce mouvement regroupe de nombreuses structures, la plupart du temps associatives, dont le but commun est de faire partager la curiosité scientifique au plus grand nombre. Ces associations sont organisées en réseau dont le but est de proposer une appropriation sociale des sciences". Ainsi, ces associations s'adressent à tous les publics (adultes et enfants).

Historiquement, elles s'adressaient aux enfants de 6 à 12 ans en leur proposant de réaliser des expériences ludiques, façon science amusante. Aujourd'hui, ces associations produisent des expositions, des expositions interactives, des livres, des CD-ROM ; elles participent également à la formation professionnelle continue, proposent une expertise didactique et réalisent des outils pédagogiques.

4. La charte des petits débrouillards

Charte adoptée par l'ensemble des associations Petits Débrouillards

4.1. Qui sont les Petits Débrouillards ?

C'est un mouvement associatif de l'éducation populaire qui offre aux enfants et aux adultes des activités scientifiques et techniques, qui participent de manière significative aux débats de société, qui contribue à former des citoyens actifs capables d'opinions réfléchies et critiques, acteurs de la construction du monde de demain.

Depuis 1984, les Petits Débrouillards proposent **aux 7-14 ans** des activités scientifiques et techniques. La réalisation d'expériences simples et amusantes donne aux jeunes de tous les horizons l'occasion de se forger un regard curieux et informé sur le monde qui les entoure, mais aussi former des citoyens actifs, capables d'opinions réfléchies et critiques.

La démarche Petits Débrouillards se nourrit de réflexions contemporaines sur l'éducation, l'apprentissage et les loisirs.



N'utilisant que du matériel de récupération ou peu coûteux, les Petits Débrouillards entendent **diffuser la culture scientifique** et technique **partout** et **pour tous**

L'action des petits débrouillards auprès des enfants est guidée par un ensemble de convictions et de valeurs éducatives dont voici les grandes lignes :

4.2. Nos objectifs éducatifs inscrits dans la Charte sont :

- Faire découvrir la science en s'amusant
- Cultiver le plaisir de comprendre
- Donner à l'enfant le goût de la démarche scientifique
- Développer le sens du partage, de la solidarité et du respect de l'autre

Faire découvrir la science en s'amusant, afin de créer une relation durable entre l'enfant et la culture scientifique.

Cultiver le plaisir de comprendre, d'échanger, de s'exprimer et de débattre.

Donner à l'enfant le goût de la démarche scientifique, faite de curiosité, de recherche de vérité, de liberté et d'initiatives ; démarche qui se veut expérimentales, se référant au quotidien, invitant à prendre conscience de la portée et des limites de ses propres affirmations. Une démarche autorisant à tout remettre en question, faite de doutes, d'ouverture et de générosité.

Développer le sens du partage, de la solidarité et du respect de l'autre en favorisant l'implication active dans la vie de la société et dans un esprit d'ouverture au monde.

4.3. Quel est votre principal public?

Ce sont **les 7-12 ans** mais depuis ces dernières années nous avons été sollicités afin de travailler avec d'autres tranches d'âge. Pour cela nous avons créé de nouveaux outils et adapté notre démarche à ces publics : maternelle, primaire, collégien, lycéen, famille, adulte, étudiant, public en situation de handicap...

4.4. Qu'apporte la culture scientifique et technique dans le développement de l'enfant ?

Elle crée une relation durable entre l'enfant et la démarche scientifique. Elle développe le plaisir de comprendre, d'échanger, de s'exprimer et de débattre. Elle développe la curiosité, la recherche de solution, la prise d'initiative. Elle ancre dans le quotidien la compréhension de notre environnement.

Elle permet de prendre conscience de la portée et des limites de nos propres affirmations. Elle induit une démarche favorisant la remise en question sur nos certitudes. Elle favorise l'ouverture, la générosité, le partage, le respect de l'autre. Elle favorise l'implication active dans la vie de la société et dans un esprit d'ouverture du monde.

4.5. Comment se passent les stages et les animations ?

Dans nos séances, nous abordons l'expérience par le biais d'un défi, d'une question ou d'un outil qui nous sert à susciter le questionnement, l'interrogation chez l'enfant. Nous mettons à la disposition des enfants un certain matériel en quantité et en diversité afin de développer son imagination pour qu'il puisse proposer et expérimenter ses solutions. En fait l'animateur accompagne l'enfant dans la démarche expérimentale qui est faite de questionnement, d'hypothèses, d'expérimentation, d'observation et de tâtonnement.

Il favorise la discussion, l'argumentation, la formulation d'observation auprès des enfants et il permet aux enfants d'en déduire des conclusions qui renvoient parfois à une autre interrogation. L'animateur utilise du matériel de récupération et de la vie quotidienne au maximum afin que l'enfant puisse refaire l'expérience chez lui, avec ses copains et du coup il diffuse lui aussi la culture scientifique et technique. Cela permet aussi qu'il soit sensibilisé à la vie des objets, à la consommation et à la valorisation des déchets.

4.6. Quelles sont les activités de l'association ?

Nos activités sont très variées. Nous avons nos activités propres : Club Petits Débrouillards, Mini stages thématiques qui s'adressent aux enfants de 6 à 12 ans tout au long de l'année. Nous avons aussi des projets comme le Club Debout les Terriens, Cité Débrouillarde, Samedi Science pour un public issu de quartiers inscrits dans la politique de la ville.

4.7. Nous intervenons :

- au sein des structures de loisirs sur leur demande ainsi que dans les écoles par le biais du dispositif des classes à PAC (projet d'éducation artistique et culturelle).
- dans le cadre des dispositifs d'interclasse et d'accompagnement à la scolarité (CLAS : Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité);
- sur des animations de quartier, des manifestations grand public et au sein de réseau œuvrant autour des sciences et techniques ou de l'environnement. L'Association crée et diffuse des ressources pédagogiques à destination des professionnels de l'animation, de l'enseignement et du grand public (encyclopédies Petits Débrouillards, CD-ROM, Débrouillothèque...).

4.8. Nous avons aussi un volet formation :

- Animation Petits Débrouillards
- Sensibilisation à la culture scientifique et technique et à la démarche expérimentale
- Accompagnement de projets autour de la culture scientifique et technique
- Formation thématique à la demande de professionnel de l'animation, de l'enseignement...

Et enfin nous mettons en place des temps de vie associative avec nos adhérents autour de

formation continue, soirée d'information sur un thème, temps de débat sur un sujet...Alexandra, nous vous remercions pour cette présentation et nous vous laissons le mot de la fin : A l'opposé d'un doute paralysant ou d'un questionnement stérile. Les Petits Débrouillards cherchent à faire avancer un questionnement "productif". Il s'agit d'amener les publics les plus larges à s'interroger pour plus de connaissance, plus d'implication de chacun mais aussi d'avantage d'actions. Affirmer, c'est rappeler qu'il n'est pas de question qui ne mérite d'être posée, préalable nécessaire à ce que la science devienne enfin l'affaire de tous.

4.9. Des valeurs éducatives fortes

L'objectif est de fournir aux jeunes de tous horizons l'occasion de se forger un regard curieux et informé sur le monde qui les entoure afin qu'ils deviennent des citoyens actifs, capables d'opinions réfléchies et critiques. Extraits de la charte nationale :

- Faire découvrir la science en s'amusant afin de créer une relation durable entre l'enfant et la culture scientifique.
- Cultiver le plaisir de comprendre, d'échanger, de s'exprimer et de débattre.
- Donner à l'enfant le goût de la démarche scientifique.
- Développer le sens du partage, de la solidarité et du respect de l'autre.

Cette approche, nourrie des réflexions contemporaines sur l'éducation populaire, l'apprentissage et les loisirs, se caractérise :

- * Par l'étude approfondie des concepts scientifiques,
- * Par ses aspects ludiques et pratiques,
- * Par la simplicité et l'efficacité des moyens mis en œuvre,
- * Par la diversité des thèmes abordés (eau, énergies, son, lumière, réchauffement climatique, développement durable, et...)

4.10. Animations ponctuelles et évènementielles

En fonction des événements scientifiques et culturels qui ponctuent la vie de nos villes et campagnes normandes, les Petits Débrouillards sont amenés à intervenir dans le cadre d'animations scientifiques et techniques sur des thèmes variés : alimentation, santé, écologie, transports. Dans le cadre de l'Année Polaire Internationale 2007-2008, les Petits Débrouillards proposent une animation sur le thème des pôles, allant d'une journée à une semaine d'animation.

5. C'est quoi la Débrouillothèque ?

5.1. Un parcours d'expériences et d'animations sur le développement durable et l'écocitoyenneté.

La Débrouillothèque s'inscrit dans un véritable projet en réflexion avec l'animateur de structure, formé à cet outil ponctuel et à la démarche d'animation expérimentale.

La Débrouillothèque offre, au sein de 3 espaces à explorer, des outils pédagogiques qui incitent le public (enfants, jeunes et parents) à entreprendre une démarche expérimentale :

- **L'exploratoire** est un espace libre de découverte de manipulations où les enfants circulent en autonomie et qui permet de sensibiliser à la démarche scientifique
- **Le laboratoire**, où les participants sont accompagnés par un animateur et réalisent des expériences ludiques qui permettent d'approfondir la thématique.

- **Le centre de ressources** met à disposition des ouvrages durant l'animation.

5.2. Nouvelle tête

La Débrouillothèque sur le Développement Durable s'est refait une beauté.

Nous travaillons sur le contenu mais aussi sur la forme. Une ligne graphique unifiée va voir le jour et le contenu sera organisé autour de thématiques mieux définies. Le contenu sera renouvelé en fonction des informations actuelles. Deux animateurs Petits Débrouillards ont animé le Débrouillobus, par le biais d'expériences scientifiques ludiques. A bord du Débrouillobus !

Les Petits Débrouillards proposent des ateliers scientifiques et techniques itinérants à bord du Débrouillobus, pour les jeunes **de 6 à 16 ans**. Le Débrouillobus est une camionnette qui circule dans les quartiers des villes, notamment en milieu rural. le Débrouillobus s'installe ainsi au sein d'un quartier et les animateurs scientifiques Petits Débrouillards proposent aux enfants et à leur famille des activités ludiques et expérimentales.



Le Débrouillobus en pleine effervescence :

Autour d'une table, les enfants réfléchissent à la construction d'un nichoir à oiseaux puis sont invités à monter à bord du Débrouillobus pour consulter le centre de ressources sur le développement durable et l'écologie.

5.3. Une Année Polaire Internationale : pourquoi faire ?

On s'intéresse aux régions polaires parce qu'il s'y passe beaucoup de choses. Une année polaire, c'est l'occasion d'en parler.

Mais qu'est-ce qu'on y fait aux pôles ?

- De l'astronomie.

Il fait jour pendant près de 6 mois en Arctique et les 6 mois suivant, il fait jour en Antarctique, c'est bien pratique pour observer le soleil par exemple.



- On installe des radars.

La terre est entourée d'une sorte de manteau qui la protège des rayons du soleil. Ce manteau a des ouvertures aux pôles, il laisse passer des rayons qui créent de magnifiques aurores boréales au nord et australes au sud. On implante donc des radars pour analyser ces rayons.

- On observe le gaz.

Au pôle sud, l'atmosphère est très sèche, cela permet à des rayons de soleil qui sont habituellement arrêtés par la vapeur d'eau contenue dans l'air de devenir "visibles". On peut donc mieux recevoir les informations des étoiles. En somme, les zones polaires sont des endroits où l'on peut récupérer des informations venant de l'espace plus facilement qu'ailleurs.

5.4. Le Défi Scientifique : Invente un Moyen de Communication

Devenez les inventeurs de demain ! Imaginez et construisez Communication un Moyen de Communiquer, avec un maximum de matériel de récupération et du kit pédagogique fourni. Le projet Défi Scientifique permet aux enfants et jeunes sensibles au thème des sciences et techniques, de participer à un concours de réalisation technique pour fabriquer un Moyen de Communiquer.

Ce projet est porté par les Petits Débrouillards et est destiné à des groupes de jeunes de 6 à 14 ans. La participation est ouverte aux groupes d'enfants qui suivent les ateliers périscolaires dans leurs écoles et aux groupes de jeunes de la ville, notamment des collégiens. vices de la ville sur le plan de la présentation et de la communication, ils mettront en œuvre un accompagnement par groupe participant inscrit. Le projet sera présenté sur les supports de communication de la ville. Le soutien des Petits Débrouillards aux participants s'effectuera par 2 visites par groupe et des échanges mail. Comment participer ? Pour participer, chaque groupe remplit une fiche d'inscription, indiquant le nom des participants et le descriptif de leur projet.



6. Formation à la démarche expérimentale et à l'animation scientifique et technique « Petits débrouillards »

6.1. Qui sont les Petits Débrouillards ?

Le réseau des Petits Débrouillards est un mouvement d'éducation populaire qui s'est progressivement constitué autour d'une conviction : chacun porte en lui, quelle que soit son origine sociale ou culturelle, la capacité à comprendre le monde qui l'entoure et contribuer à son amélioration.



Durant cette formation, il s'agit pour les participants d'acquérir des techniques pédagogiques, d'intégrer les projets scientifiques et techniques dans des projets d'animation, d'éducation à l'environnement, de loisirs afin de réfléchir à la contribution des sciences dans le développement et la formation de l'enfant et du citoyen.

6.2. Contenu

Phase 1 : la découverte d'outils pédagogiques d'animation, d'expériences diverses autour des sciences

Phase 2 : l'appropriation de la démarche expérimentale

Phase 3 : la conception de projet d'activités sciences et techniques

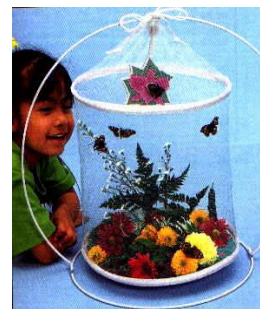
6.3. Moyens pédagogiques

expérimentation,
mise en situation,
débat,
apports d'informations

7. L'animation d'expériences scientifiques avec les enfants

7.1. A- Pourquoi?

L'enfant apprend par l'expérimentation. C'est en agissant sur



l'environnement, en constatant les effets de l'environnement sur lui et sur les autres éléments qu'il apprend comment fonctionne cet environnement. Faire des expériences, ça nous amène à cela.

7.2. B- à quel âge on peut faire des expériences?

À tout âge mais il y a des façons de faire qui seront différentes dépendant du niveau de développement des enfants.

Ainsi de façon générale:

- les tout-petits vont vivre des expériences qui vont s'accumuler les unes sur les autres.
- Les 3/6 ans pourront constater les résultats faire des liens sans qu'il y ait nécessairement des explications très poussées.
- Les 6/9 ans voudront constater les transformations, trouver des explications qui devront rester très concrètes.
- Les 9/12 ans voudront comprendre le pourquoi...

● La question:

Toute démarche scientifique part d'une question, expérimenter c'est vouloir répondre à une question. Cette étape est donc très importante car elle aide l'enfant à situer ce qu'il va faire et le motive à agir sur son environnement.

Principes reliés aux questions:

- 1- Accepter les réponses provoquées par les questions (questions ouvertes on a plusieurs réponses possibles, y est-on prêt?)
- 2- Savoir attendre la réponse (pas être trop pressé, c'est la démarche de l'enfant pas la nôtre.)
- 3- Autant que possible aider l'enfant à trouver lui-même des réponses à ses questions plutôt que de lui donner constamment les réponses de l'adulte.

Types de question: Vrai pour les expériences mais aussi pour toutes les activités avec les enfants la question c'est l'instrument privilégié de l'animatrice, elle stimule, organise et même dirige mais laisse la liberté à celui qui y répond.

2 sortes de question

1-Questions fermées, convergentes:

Elle appelle 1 ou un petit nombre de réponses, ces questions sont importantes pour aider les enfants à mémoriser, appliquer des étapes, identifier. Un second groupe à ce niveau amène l'enfant à comprendre, déduire... si ce deuxième groupe de questions peut sembler différents il appelle tout de même une petite possibilité de réponses. - Quels sont les étapes pour faire cela? De quel objet as-tu besoin? Qu'est-ce que c'est?

2- Les questions ouvertes, divergentes:

Elle amène plusieurs réponses dont on ne peut prévoir le contenu. Elle est souvent pertinente pour déclencher: La créativité, la motivation, la recherche de solutions, la production d'idées... Ex.: Qu'est-ce qu'on pourrait faire avec ça? Qu'est-ce que tu en penses? Qu'est-ce qui arriverait si... Donc de façon générale les questions ouvertes servent pour déclencher, motiver, produire et les questions fermées servent à mémoriser, expliquer, vérifier la compréhension...

7.3. Les étapes de la démarche scientifique:

Faire des expériences c'est chercher le pourquoi donc attention au "c'est magique", qui souvent arrête la démarche, le questionnement.

Les étapes:

1- La motivation:

Comme pour tout autre activité l'enfant doit être d'abord motivé à expérimenter, il faut donc situer un contexte, créer une mise en situation afin de permettre à l'enfant d'insérer l'expérience dans un tout plus global. Cette mise en situation peut être imaginaire: inventer un personnage, une histoire, apporter des ressources, des photos pour aider l'enfant à concrétiser le sujet de notre expérience... à cette étape donc on se sert des questions ouvertes, on peut trouver des analogies tout cela pour favoriser l'émergence de questions de la part des enfants et éventuellement la naissance d'hypothèses.

2- L'hypothèse:

Ce sont les tentatives de réponses des enfants. Important à cette étape que l'adulte ne censure pas les hypothèses même si elles sont farfelues. Chez les plus jeunes cette étape est très courte et liée au # 4. Chez les plus vieux ça peut être intéressant de confronter les hypothèses aux ressources. Dans tous les cas ça nous emmène à l'expérimentation.

3- L'expérimentation:

Important de permettre à chacun d'agir, éviter le plus possible les démonstrations. Puisqu'il y a souvent un déroulement précis, les questions vont devenir plus précises donc fermées. Important d'accompagner la démarche de l'enfant par des questions de façon à favoriser ses observations. Quelquefois pour des expériences à plus long terme, il peut être intéressant de noter les résultats, transformations et...

4- Constater le résultat:

Confronter les résultats avec les hypothèses de départ, si il y a des différences essayer de voir pourquoi.

5- Expliquer :

Retour à des analogies, d'autres situations pour expliquer la transformation... Permettre à l'enfant de refaire l'expérience pour constater encore et encore.

Et voilà bonnes expériences!

8. EXPERIENCES SCIENTIFIQUES

8.1. CHIMIE AMUSANTE



La mer et les rivières :

Le petit chimiste
Petit savant
Les plantes et les arbres
Charade (décore ton gâteau)
Herbier facile
Tampons. Pomme de terre
Fais tes propres boutures

La mer et les rivières

A TOI DE JOUER

8.1.1. Le petit chimiste

*Vérifie chez toi que l'eau salée pèse plus lourd que l'eau douce...



- 1- Remplis d'eau plusieurs pots de yaourt en verre, et teinte différemment le contenu de chaque pot (avec un peu de sirop de fruit ou de l'encre).
 - 2- Mets du sel dans chaque pot :
1 cuillerée dans le premier, 2 dans le deuxième, 3 dans le troisième.
 - 3- Attends que le sel soit dissout (cela peut prendre une journée !) et remue le contenu des pots.
 - 4- verse les liquides de couleur dans un récipient cylindrique (bouteille d'eau coupée), en commençant par celui qui contient le plus de sel.
- Utilise une cuillère et verse doucement, sans plonger ta cuillère, sinon les liquides vont se mélanger. Tu obtiendras une superposition de liquides de différentes couleurs...

8.1.2. PETIT SAVANT



- Il faut : un grand verre ; un entonnoir ; un morceau de tissu très fin (mousseline) ; différents matériaux qui serviront de « filtres » et que tu numérotteras :
- N° 1 sable ; n° 2 gravier ; n° 3 grains de riz ; n° 4 lessive en poudre.
- 1- Place dans le verre, l'entonnoir dans lequel tu auras disposé la mousseline. Verses-y environ 3 cm du filtre n° 1 (le sable). Complète l'entonnoir en le remplissant d'eau à ras bord, et regarde bien le temps que met l'eau à s'écouler.
 - 2-Recommence l'opération avec les autres filtres. Tu pourras ainsi dresser une liste des différentes matières utilisées, de la plus perméable à la moins perméable.

*La plus perméable est, bien sur, celle que l'eau aura traversée le plus rapidement !

Les plantes et les arbres

8.1.3. Décore ton gâteau

Il faut :



Des pétales de roses
Un blanc d'œuf
Du sucre en poudre
Une feuille de papier sulfurisé

Mélange le blanc d'œuf avec 1/2 cuillerées d'eau.

Trempe dedans chaque pétale, dans le blanc d'œuf puis dans le sucre.
Dispose les pétales sur une feuille de papier sans qu'ils se touchent, et fait sécher à four très doux (sous le contrôle d'un adulte)

Une heure après, saupoudre de sucre et remets au four (thermostat minimum) et

recommence jusqu'au moment où les pétales sont cristallisés...

Bon appétit car les pétales se mangent aussi.

8.1.4. Herbier facile

Une promenade en forêt, c'est toujours l'occasion de ramasser quelques feuilles d'arbre. Pour le collectionner, suis ces conseils faciles.



IL faut :

Des feuilles d'arbres
Un pinceau
Du papier journal
Deux gros livres (bottins, encyclopédie...)
Du papier cartonné

Nettoie délicatement tes feuilles à l'aide du pinceau.

Place-les une à une entre deux feuilles de papier journal pour les faire sécher.

Place le tout entre deux livres très épais pendant aux moins deux semaines. Colle tes feuilles séchées sur du papier cartonné et inscris leurs noms dessous.

*Range ta collection dans une pochette à dessin.

8.1.5. Tampons –pommes de terre



Il faut :

Quelques pommes de terre
Un couteau, un pinceau
Une planche à découper
Des secoues avec de la gouache
Une feuille de papier.

Coupe une pomme de terre en deux, sur une moitié, fait un dessin. Pour le mettre en relief, dégage-le avec ton couteau : c'est un tampon.

Dans une secoue, dilue la gouache avec de l'eau. Trempe le tampon dedans.

8.1.6. Fait tes propres boutures

Il faut :

1 boîte à œufs en carton



6 coquilles d'œufs vides (prennent celles de tes œufs mangés à la coque)
Du terreau et du sable
Des boutures de cactus (Han di en Arabe) et de plantes grasses
De la peinture.

1- Choisis une couleur vive pour peindre ta boîte à œufs.

2- Remplis les coquilles d'un mélange de terreau et du sable. Dispose les coquilles dans la boîte peinte que tu laisseras ouverte. Demande à tes parents

de te couper quelques tiges de 5 à 7 cm sur leurs plantes grasses, ou achète des petits cactus dans une jardinerie.

3- Plante-les dans les œufs. Arrose très légèrement de manière à humidifier la terre.

8.2. PHYSIQUE AMUSANTE

Le ciel et les étoiles

Bonjour ! Certaines planètes
A la recherche de météo rites
Quel temps va-t-il faire ?

La vie et la terre

Fabrique un pluviomètre

Richesses de la terre

Papier complice « technique des services secrets »
Fabrique ton moulin à vent

Les montagnes et les volcans

Une force de la nature
Boussole improvisée !
Liquide visqueux ou solide ?

Le ciel et les étoiles

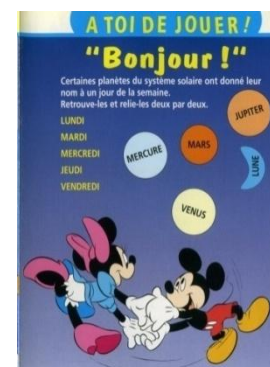
8.2.1. BONJOUR ! CERTAINES PLANETES

Planètes du système solaire ont donné leur nom à un jour de la semaine. Certaine planète

1°) Retrouve-les et relie-les deux par deux.

Mercure
Venus
Lune
Jupiter
Mars

LUNDI



MARDI
MERCREDI
JEUDI
VENDREDI

8.2.2. A la recherche de météorites !



A son tour d'explorer les étoiles, ou plus précisément les grains de météorites apportés sur la terre par la pluie.

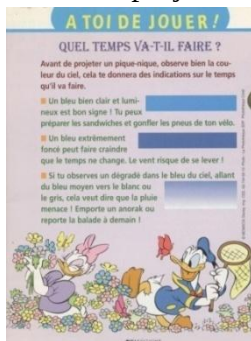
Il faut : Une bassine et un aimant.

1- Recueille de l'eau de pluie dans la bassine et laisse-la s'évaporer. Il reste un dépôt de poussière.

2- Passe un aimant dans la poussière.

8.2.3. QUEL TEMPS VA-T-IL FAIRE ?

Avant de projeter un pique-nique, observe bien la couleur du ciel, cela te donnera des indications sur le temps qu'il va faire.



1-Un bleu bien clair et lumineux est bon signe ! Tu peux préparer les sandwichs et gonfler les pneus de ton vélo.

2-Un bleu extrêmement foncé peut faire craindre que le temps ne change. Le risque de lever ! Si tu observes un dégradé dans le bleu du ciel, allant du bleu moyen vers le blanc ou le gris, cela veut dire que la pluie menace ! Emporte un anorak ou reporte la balade à demain !

LA VIE ET LA TERRE

8.2.4. FABRIQUE UN PLUVIOMETRE

Un pluviomètre est instrument qui mesure la quantité de pluie tombée. Amuse-toi à en fabriquer un.

1- Coupe à mi hauteur une bouteille d'eau vide que tu vas « graduer » tous les demi centimètres.

2- Place ta bouteille dans un endroit non abrité et note tous les jours, le niveau de pluie recueillie.



LES RICHESSES DE LA TERRE

8.2.5. PAPIER COMPLICE

Technique des services secrets



1- Nous, on a un truc pour transmettre des informations secrètes ! On presse un jus de citron et on y trempe le stylo à plume avec lequel on écrit le message. Comme le jus de citron est transparent, le message est invisible !

2- Celui qui reçoit la lettre approche prudemment la feuille d'une source de chaleur (par exemple, un radiateur bien chaud). Le jus de citron, en chauffant, fonce, et le message apparaît ! Magique, non ?

8.2.6. FABRIQUE TON MOULIN À VENT

Il te faut :



Un crayon gomme

Deux feuilles de papier de couleurs différentes

Une épingle à tête ronde

Une petite perle

1- Trace et découpe deux carrés de papier de même taille, mais de couleurs différentes.

2- Trace sur chaque carré deux diagonales qui se croisent au centre.

3- Découpe ces lignes sur les deux tiers seulement.

4- Pose tes deux carrés l'un sur l'autre.

5- Replie 1 angle sur 2 vers le centre et tiens les angles pliés avec ton pouce.

6- Enfin une épingle à travers les quatre angles repliés, puis dans la perle, et plante l'épingle dans la gomme du crayon.

LES MONTAGNES ET LES VOLCANS

8.2.7. Une force de la nature



Rien ne résiste à la marche d'un glacier ! Observe la force de la glace.

Il te faut :

Un verre supportant la température du congélateur, une assiette, un poids d'au moins 1kg.

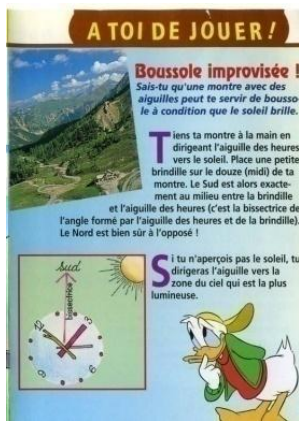
1- Remplis le récipient avec de l'eau, jusqu'à ras bord.

2- Recouvre-le avec une assiette et pose le poids dessus.

3- Place le tout au congélateur pendant au moins 24 heures. Tu constateras qu'en se changeant en glace, l'eau a pris bien sûr du volume et ainsi soulevé le poids !

8.2.8. BOUSSOLE IMPROVISEE !

Sais-tu qu'une montre avec des aiguilles peut te servir de boussole à condition que le soleil brille.



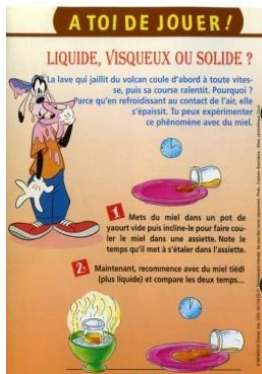
1°) Tiens ta montre à la main en dirigeant l'aiguille des heures vers le soleil. Place une petite brindille sur le douze (midi) de ta montre.

Le sud est alors exactement au milieu entre la brindille et l'aiguille des heures (c'est la bissectrice de l'angle formé par l'aiguille des heures et de la brindille). Le Nord est sûr à l'opposé !

2°) Si tu n'aperçois pas le soleil, tu dirigeras l'aiguille vers la zone du ciel qui est la plus lumineuse.

8.2.9. LIQUIDE, VISQUEUX OU SOLIDE ?

La lave qui jaillit du volcan coule d'abord à toute vitesse, puis sa course ralentit. Pourquoi ? Parce qu'en refroidissant au contact de l'air, elle s'épaissit. Tu peux expérimenter ce phénomène avec du miel.



1- Mets du miel dans un pot de yaourt vide puis incline-le pour faire couler le miel dans une assiette. Note le temps qu'il met à s'étaler dans l'assiette.

2- Maintenant, recommence avec du miel tiédi (plus liquide) et compare les deux temps.

3°) Il te fera enfin comprendre comment les divers corps chimiques peuvent être mélangés, de façon à ce qu'ils se combinent entre - eux et forment de nouveaux produits chimiques, que nous utiliserons dans notre vie

quotidienne. Pyrogravure" : on utilise uniquement des frites avec lesquelles on forme des mosaïques suivant un motif choisi.

9. Le coin des sciences

► L'eau sous toutes ses formes

► L'encre invisible

► La mémoire des sons

► La capillarité

► La gravité

► Les mélanges et la densité

► L'électricité statique

► Les moisissures

► Ça flotte, ça coule

► Les éclairs et le tonnerre

► La propagation du son

► Le ciel dans un verre

► La chaleur

► Les empreintes

► Les fleurs et l'eau

► Les tourbillons

► L'eau salée

► Le goût

- Le goût
- L'odorat
- Le toucher
- Mi liquide, Mi solide
- Eau chaude, Eau froide : le plus lourd ?
- Globule et l'arc-en-ciel

Le coin des sciences

Globule s'interroge...

Sous combien de formes différentes peut-on observer l'eau ?

9.1. Expérience : L'eau sous toutes ses formes



Hypothèses :

Posez aux enfants les questions suivantes : Sous combien de formes différentes peut-on observer l'eau ? Qu'est-ce que la glace ? Comment l'eau peut-elle se transformer en glace ? L'eau existe-t-elle sous d'autres formes ? (Neige, vapeur...)

Matériel :

- Un glaçon par enfant, dans une petite assiette
- Un contenant de plastique pour faire des glaçons
- Une bouilloire
- De l'eau

Manipulations :

1. Ton éducatrice te remettra une petite assiette contenant un cube de glace. Prends-le dans tes mains. Qu'observes-tu ? Pourquoi le glaçon se met-il à fondre ? *** Amenez les enfants à parler de la chaleur des mains qui fait fondre le glaçon.
2. Essaie de récupérer l'eau de ton glaçon dans l'assiette.
3. Comment pourrais-tu lui faire reprendre sa forme initiale ? Remplis le contenant de plastique avec de l'eau du robinet et place-le au congélateur. Tu devras attendre plusieurs heures avant de voir le résultat. L'eau gelée aura pris la forme du contenant.
4. Maintenant que tu as vu la phase solide (glace) et la phase liquide (eau), crois-tu qu'il existe d'autres formes que pourrait prendre l'eau ?
5. Ton éducatrice doit effectuer les manipulations pour cette étape de l'expérience. Elle versera une quantité d'eau (1 à 2 tasses) dans la bouilloire et la fera bouillir.
ATTENTION! Ne t'approche pas de la bouilloire, c'est très chaud !
6. Que se passe-t-il ? Qu'est-ce qui sort de la bouilloire ? Peux-tu nommer cette autre phase de l'eau ? On l'appelle la vapeur.

7. Laisse l'eau bouillir jusqu'à ce qu'il ne sorte plus rien de la bouilloire. La bouilloire est maintenant vide. Où toute l'eau est-elle passée ?

Explications :

Toutes les matières appartiennent à l'une de ces trois catégories : liquide, solide ou gaz (vapeur). On appelle cela les **états de la matière**. Il est possible de faire changer une matière d'état. Tu as pu l'observer durant l'expérience. Pour ce faire, il faut faire changer la température de cette matière. Avec de l'eau (liquide) à la température ambiante, tu as pu abaisser la température au congélateur pour la rendre solide.

Ensuite, toujours à partir de l'eau (liquide) à la température ambiante, tu as pu la chauffer et créer de la vapeur d'eau. Celle-ci s'est dissipée dans l'air. Une forme assez fréquente sous laquelle tu peux observer l'eau de pluie est la neige. En fait, les flocons de neige sont de minuscules cristaux de glace, donc la phase solide de l'eau.

Globule s'interroge...

Comment faire apparaître un dessin sur une feuille blanche ?

9.2. Expérience : L'encre invisible

Hypothèses :

Demandez aux enfants de quelle façon ils pourraient faire un dessin sur une feuille blanche, sans que les autres le voient... même en regardant la feuille ! Et comment pourraient-ils le faire apparaître par la suite ?

Matériel :

- Une feuille blanche par enfant.
- Un cure-dent ou coton-tige (Q-tips) par enfant.
- Du lait 3,25% ou du jus de citron dans un petit bol (plusieurs liquides peuvent servir d'encre invisible. Voir les Explications, plus bas, pour d'autres suggestions).
- Une bougie et un briquet.

Manipulations :

1. À l'aide d'un cure-dent ou d'un coton-tige imbibé de lait ou de jus de citron, trace un dessin sur une feuille blanche.
2. Laisse sécher complètement. Ton dessin sera totalement invisible.
3. Ton éducatrice allume la chandelle. « **ATTENTION** » : tu dois toujours demeurer assis et calme en présence de feu. Ce sont les adultes qui manipulent les allumettes ou le briquet.
4. Tour à tour, ton éducatrice passe les dessins de chacun des amis au-dessus de la flamme, en prenant bien soin de ne pas brûler le papier.
5. Observe bien, tu verras les dessins réapparaître, comme par magie !

Explications :

As-tu déjà remarqué comment un aliment prend une couleur brune lorsqu'on le fait cuire dans la poêle, le four ou le grille-pain ? En fait, les aliments sont constitués de divers nutriments (dont les sucres et les protéines) qui brunissent lorsqu'ils sont chauffés. C'est ce même phénomène qui s'est produit lorsque ton éducatrice a passé ton dessin au-dessus de la flamme. Avec la chaleur, les sucres du jus de citron et les protéines du lait ont bruni. Ainsi, tu t'imagines bien qu'il existe une multitude d'aliments qui pourraient servir d'encre invisible.

En voici quelques-uns avec lesquels tu pourras tenter l'expérience : jus de différents fruits, jus d'oignon, blanc d'œuf dilué dans de l'eau, vinaigre, etc.

Tu peux même t'amuser à découvrir d'autres encres invisibles !

Globule s'interroge...

Comment fait-on pour se souvenir de quelque chose ?

9.3. Expérience : La mémoire des sons

Hypothèses :

Demandez aux petits s'ils savent comment fonctionne leur mémoire. Comment peuvent-ils reconnaître un son sans qu'ils ne voient d'où il provient (par exemple, le jappement du chien du voisin) ?

Matériel :

- Un ordinateur
- Le logiciel Power Point (habituellement compris avec Microsoft Office)

Manipulations :

1. L'éducatrice devra placer l'ordinateur de façon à ce que tous les enfants puissent entendre les sons SANS VOIR L'ÉCRAN.
2. Avant de commencer, assurez-vous que le volume des haut-parleurs est à une bonne intensité afin que chacun entende bien.
3. Ouvrez le document Power Point « **La mémoire des sons** ».
4. Dans la barre du menu, en haut de l'écran, cliquez sur Diaporama, et ensuite sur Visionner le diaporama. Le document apparaîtra en plein écran. Appuyez sur la barre d'espacement pour débiter ou pour passer à la page suivante.
5. Vous verrez deux écrans de 25 images chacun. Chacune de ces images est accompagnée d'un petit icône représentant un haut-parleur. Il faudra cliquer sur ces haut-parleurs pour entendre les sons.
6. Les enfants doivent tenter d'identifier les sons qu'ils entendent.

Explications :

Essayons d'expliquer ce qui se passe dans ton cerveau lorsque tu cherches à identifier un son que tu as déjà entendu. Premièrement, imaginons que ton cerveau soit une grande forêt. Chacun des sons que tu connais est caché à un endroit bien précis dans cette forêt. Lorsque tu entends un son, tu dois prendre un sentier dans cette forêt pour arriver jusqu'au souvenir que tu as stocké et enfin le reconnaître.

Globule s'interroge...

Comment l'eau peut-elle monter du sol jusqu'aux pétales d'une fleur?

9.4. Expérience : La capillarité

Hypothèses :

Demandez aux enfants s'ils savent comment l'eau se rend jusqu'aux pétales des fleurs. Est-ce qu'elles boivent directement de la pluie qui tombe sur les pétales ou est-ce qu'elles prennent l'eau dans le sol? Demandez-leur de vous dire ce qu'il se produit si une fleur manque d'eau.

Matériel :

- Une feuille de papier
- Un crayon
- Une paire de ciseaux
- Un bac d'eau

Manipulations :

1. Sur une feuille de papier, dessine une fleur à 4 pétales. Tu peux utiliser le modèle présenté ci-contre ou en créer un de ton cru. Tu peux utiliser du papier de couleur ou des crayons pour la rendre plus jolie! (**ouvrir PDF modèle de fleur à découper**)
2. Avec tes ciseaux à bouts arrondis ou avec l'aide de ton éducatrice, découpe ta fleur en suivant le tracé.
3. Ensuite, replie les pétales de ta fleur vers le haut, comme si elle n'était pas ouverte.
4. Dépose ta fleur à la surface du bac d'eau et observe ce qui se produit.

Explications :

Le papier est une matière qui semble bien lisse, mais qui, en fait, est composée de minuscules fibres qui s'entrecroisent, un peu comme un chandail de laine tricoté. Ces fibres sont tellement petites que l'on ne peut pas les voir à l'œil nu : nous aurions besoin d'un microscope puissant pour les apercevoir. De plus, le papier est une matière qui est attirée par l'eau, c'est-à-dire que lorsqu'elles se rencontrent, ces 2 matières s'accrochent ensemble par une force d'attraction.

Lorsque tu déposes ta fleur dans le bac, l'eau réussit à grimper dans ces fibres et à se hisser assez haut dans les pétales de papier. L'eau fait gonfler les fibres et les rend plus lourdes, ce qui fait déplier et ouvrir les pétales!

Les vraies fleurs sont également composées de toutes petites fibres que tu ne peux pas voir. Ainsi, l'eau qui est dans la terre monte dans les racines, puis dans la tige jusqu'aux pétales par ce même phénomène qu'on appelle la **CAPILLARITÉ**.

Globule s'interroge...

Pourquoi un objet lancé dans les airs retombe toujours sur le sol ?

9.5. Expérience : La gravité

Hypothèses :

Demandez aux enfants pourquoi tout ce qu'on lance dans les airs retombe toujours sur le sol. Demandez-leur de supposer qu'est-ce qui touchera le sol en premier si on laisse tomber un livre et une feuille de papier en même temps. Et si on froisse la feuille de papier, le résultat sera-t-il le même? Demandez-leur pourquoi les objets retombent toujours au sol et ne flottent pas dans les airs.

Matériel :

- Une chaise
- Un livre qu'un enfant peut tenir avec une seule main
- 2 feuilles de papier de même taille que le livre ou un peu plus petites
- Autres objets de poids différents (caillou, balle, crayon...)

Manipulations :

1. L'éducatrice choisit un enfant qui se tiendra debout sur la chaise.
2. Tous les autres amis s'assoient par terre à une distance raisonnable de la chaise.
3. L'enfant sur la chaise tient les 2 premiers objets (livre + feuille non froissée) devant lui à la même hauteur et à l'horizontale.
4. Au signal de l'éducatrice, il les lâche simultanément.
5. Observe bien la feuille qui virevolte en tombant. Comme tu l'avais probablement prédit, le livre touche le sol avant la feuille.
6. Maintenant, un autre ami monte sur la chaise et refait l'expérimentation avec le même livre et la même feuille mais en faisant une petite boule avec la feuille. Le résultat est-il différent?
7. Ensuite, un autre ami grimpe sur la chaise. Il place la deuxième feuille (non froissée) sur le livre et laisse tomber le tout. Et alors, que se passe-t-il?
8. Tu peux essayer avec toute sorte d'autres objets!

Explications :

Au début, tu croyais sûrement que le livre toucherait le sol en premier car il est plus lourd que la feuille. Par contre, si tu froisses la feuille, les deux objets arrivent au sol en même temps! Pourtant, c'est la même feuille et le livre est toujours plus lourd! En fait, tout est une question de forme. Quand la feuille n'est pas froissée, elle expose une grande surface à l'air qui est en dessous et cet air ralentit sa chute.

Globule s'interroge...

Pourquoi certains liquides se mélangent ensemble et d'autres ne se mélangent pas ?

9.6. Expérience : Les mélanges et la densité

Les mélanges

Hypothèses :

Demandez aux enfants s'ils ont déjà remarqué que les différents ingrédients de la vinaigrette ne restent pas mélangés si on laisse la bouteille reposer quelques minutes. D'après eux, pourquoi en est-il ainsi ?

Matériel :

- Vinaigre
- Eau
- Huile végétale
- Colorant alimentaire (vert et rouge, ou 2 autres couleurs différentes)
- 4 verres transparents
- 2 cuillères

Manipulations :

1ere partie

1. Dans un verre, verse un peu de vinaigre avec quelques gouttes de colorant vert. Mélange bien.
2. Dans un deuxième verre, verse un peu d'eau avec quelques gouttes de colorant rouge. Mélange bien.
3. Verse le contenu d'un des verres dans l'autre et brasse. Le vinaigre et l'eau se mélangent bien, on ne les distingue plus séparément.

2e partie

1. Dans un verre, verse un peu de vinaigre avec quelques gouttes de colorant vert. Mélange bien.
2. Dans un deuxième verre, verse un peu d'huile.
3. Verse le contenu d'un des verres dans l'autre et brasse. Le vinaigre et l'huile semblent se mélanger mais si on attend quelques minutes, les liquides se séparent et reposent l'un sur l'autre.

Explications :

Certains liquides sont plus « lourds » (denses) que d'autres. Lorsque tu tentes de mélanger 2 liquides qui n'ont pas la même densité, ils se séparent lorsque tu cesses de brasser. Le plus « lourds » se dépose au fond et le plus « léger » reste au dessus. Dans la pile de liquides, la mélasse est la substance la plus dense et l'alcool est la moins dense.

Expérience : La densité

Matériel :

- Mélasse
- Sirop de maïs
- Huile végétale
- Savon à vaisselle
- Eau + colorant rouge
- Alcool + colorant bleu
- 1 verre transparent

Manipulations :

1. Ton éducatrice fera la démonstration d'une pile de liquides.
2. Dans un verre elle verse TRÈS délicatement les liquides en commençant par la mélasse, ensuite le sirop de maïs, l'huile végétale, le savon à vaisselle, l'eau colorée rouge et finalement, l'alcool coloré bleu..

Explications :

Certains liquides sont plus « lourds » (denses) que d'autres. Lorsque tu tentes de mélanger 2 liquides qui n'ont pas la même densité, ils se séparent lorsque tu cesses de brasser. Le plus « lourds » se dépose au fond et le plus « léger » reste au dessus. Dans la pile de liquides, la mélasse est la substance la plus dense et l'alcool est la moins dense.

Globule s'interroge...

Qu'est-ce que l'électricité statique ?

9.7. Expérience : électricité statique

Hypothèses :

Demandez aux enfants s'ils savent ce qu'est l'électricité statique, ou plus fréquemment appelée simplement «statique». Demandez de nommer des situations où ils ont pu l'observer. Par exemple, les vêtements sortant de la sècheuse, les éclairs lors d'un orage, les petits chocs qu'on attrape en touchant la main d'un ami, etc.

Matériel :

- Un peigne en plastique
- Des confettis ou des petits bouts de papier
- Un morceau de feutrine par enfant (environ 10cm x10cm)
- Un ballon par enfant

Manipulations :

1. Rassemble les confettis sur une surface non métallique, sur une table de bois ou de plastique par exemple.
2. Passe le peigne dans tes cheveux qui doivent être secs à plusieurs reprises (pendant environ 2 minutes).

3. Approche ensuite le peigne des confettis placés sur la table.
4. Observe ce qui se passe.
5. Demande l'aide de ton éducatrice pour gonfler ton ballon et en nouer l'extrémité.
6. Frotte-le énergiquement avec le morceau de feutrine.
7. Place le côté du ballon que tu as frotté avec la feutrine au mur et lâche-le.
Il colle comme par magie!
8. Tu peux aussi essayer en frottant le ballon dans tes cheveux.

Explications :

Lorsque tu frottes l'objet de plastique, tu le charges d'électricité. Cette charge crée une attraction lorsque tu approches l'objet (peigne ou ballon) d'un autre objet qui n'est pas chargé (confettis ou mur). L'attraction dure un certain temps, ensuite l'objet se décharge graduellement et tombe. S'il se décharge trop rapidement, c'est la décharge électrique! On perçoit une étincelle ou on ressent un choc. Lorsque la charge est plus grande, la décharge peut résulter en un éclair lumineux. C'est le cas de la foudre!

Globule s'interroge...

Qu'est-ce que la moisissure ?

9.8. Expérience : Les moisissures

Hypothèses :

Demandez aux petits s'ils ont déjà observé des moisissures. Demandez-leur qu'est ce que c'est et comment ça se forme.

Matériel :

- 3 tranches de pain
- 3 petites assiettes
- 3 sacs de plastique (ZI ploc)
- De l'eau
- Une pincée de sucre
- Marqueur noir indélébile

Manipulations :

1. Dans la première assiette, mets 2 cuillères à table d'eau et une pincée de sucre.
2. Déposes-y une tranche de pain et laisse-la s'imbiber.
3. Dans la deuxième assiette, mets 2 cuillères à table d'eau seulement.
4. Déposes-y une tranche de pain et laisse-la s'imbiber.
5. Dans la troisième assiette, dépose simplement la dernière tranche de pain sèche.
6. Laisse reposer les tranches de pain à l'air libre jusqu'à demain.
7. Le lendemain, place les 3 tranches de pain dans 3 sacs de plastiques biens fermés.
8. Ton éducatrice notera sur les sacs ce qu'ils contiennent :
 - eau + sucre + air
 - eau + air
 - air
9. Observe les tranches de pain à tous les jours pendant au moins une semaine, mais n'ouvre pas les sacs car tu risquerais de répandre une odeur désagréable!

Explications :

Les moisissures qui se forment sur le pain sont des champignons VIVANTS! Ils doivent donc se nourrir pour se multiplier. Ils se nourrissent d'eau, de sucre et d'oxygène (qu'on retrouve dans l'air). C'est pourquoi la tranche de pain qui a été imbibée d'eau sucrée contient le plus de moisissures et celle qui a été uniquement exposée à l'air en contient le moins !

Globule s'interroge...

Pourquoi certains objets flottent et d'autres coulent ?

9.9. Expérience : Ça flotte, ça coule

Hypothèses :

Demandez aux enfants qu'est-ce qui fait qu'un objet flotte alors qu'un autre coule? Le poids? La taille? La forme? Toutes ces réponses?

Matériel :

- Un grand bac rempli d'eau
- Bouchon de liège
- Lego
- Caillou
- Pièce de monnaie
- Cuillère de plastique
- Cuillère de métal
- Clou
- Balle en caoutchouc
- Morceau de carton
- Morceau de bois
- Pâte à modeler (en boule et en forme de bol)
- Etc.

Manipulations :

1. Place tous les objets sélectionnés par ton éducatrice sur la table
2. Choisis-en un et laisse-le tomber à l'eau. Est-ce qu'il flotte ou il coule?
3. À tour de rôle, chacun de tes amis laisse tomber un objet dans l'eau jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'objet sur la table.
4. Au fur et à mesure, classe les objets en deux piles : ceux qui flottent et ceux qui coulent.
5. Dans ton entourage, trouve d'autres objets avec lesquels tu pourrais faire l'expérience.
6. Tu peux même essayer de deviner le résultat avant de laisser tomber l'objet

Explications :

Il n'y a pas une seule raison qui peut expliquer pourquoi un objet coule au fond ou reste à la surface de l'eau. Tu as sûrement remarqué que certains objets sont gros mais flottent tandis que d'autres sont petits mais coulent au fond, ou que certains sont lourds et flottent (pense aux gros bateaux!) et d'autres sont légers et coulent (un sou). Ce n'est donc ni la taille, ni le poids qui détermine si un objet flotte ou coule mais LES DEUX caractéristiques ensemble. Ainsi, la forme de l'objet joue un grand rôle dans sa flottabilité. La pâte à modeler en boule coule au fond tandis que la même pâte à modeler façonnée en forme de bol aux parois minces flotte! C'est incroyable, non?

Globule s'interroge...

Comment goûte-t-on les aliments ?

9.10. Expérience : Le goût

Hypothèses :

Posez la question aux enfants et demandez-leur quelles parties du corps sont utiles pour goûter un aliment (La langue? Les joues? Les dents? Le nez? La gorge? L'estomac?...) Demandez-leur s'ils ont déjà remarqué que le goût des aliments est moins prononcé lorsqu'ils sont enrhumés. Proposez-leur de vous nommer des saveurs qu'ils aiment et d'autres qu'ils n'aiment pas.

Matériel :

- Un foulard
- Un pince-nez
- Un miroir
- Un morceau de pomme par enfant
- Un morceau de radis par enfant
- Un verre de plastique avec couvercle à bec contenant de l'eau
- Un verre de plastique avec couvercle à bec contenant du jus de fruit
- ☐ L'expérience peut être effectuée avec n'importe quels aliments qui ont des textures semblables mais des goûts bien différents...

Manipulations :

1. Ton éducatrice te bande les yeux avec le foulard et bouche ton nez à l'aide du pince-nez.
2. Elle te donne, un à la fois, des aliments que tu devras goûter et identifier.
3. Ensuite, tu devras tenter de reconnaître les breuvages de la même façon.
4. Chacun des amis tentera sa chance.
5. N'oublie pas de tenir ta langue et de ne pas révéler l'aliment secret lorsque se sera au tour de ton ami à deviner !

Explications :

Ta langue compte 3000 papilles gustatives qui détectent les saveurs de base : salé, sucré, amer et acide (demandez aux petits s'ils peuvent nommer des aliments dans chacune des catégories... les deux dernières sont plus difficiles mais nos petits génies peuvent souvent nous étonner!) Observe les papilles gustatives sur ta langue à l'aide d'un miroir. Ce sont tous ces petits bossés qui t'aident à goûter ce que tu manges. Par contre, bien des sensations que tu crois dues à ton goût viennent en réalité de l'odorat. Tes narines rejoignent l'arrière de ta gorge, donc après chaque bouchée ou chaque gorgée, l'odeur de la nourriture atteint ton nez. C'est pour cela qu'il était difficile de différencier les aliments les yeux bandés.

Globule s'interroge...

Comment peut-on reconnaître un objet seulement en le touchant ?

9.11. Expérience : Le toucher

Hypothèses :

Demandez aux enfants de quelle façon ils pourraient différencier des objets qu'ils connaissent sans les voir, uniquement à l'aide de leurs mains. Vous pourrez discuter de formes, de textures, de matériaux, de grosseur, de température, etc.

Matériel :

- Un sac opaque avec un cordon pour le fermer
- Plusieurs objets de textures et formes différentes.

Exemple : pompon, papier sablé, sou, boule de pâte à jouer, crayon, brosse à dents, dé, feutrine, petite voiture, morceau d'un sac de plastique, bille, gomme à effacer, cuillère...

Manipulations :

1. Assis-toi par terre en cercle avec tes amis.
2. Ton éducatrice se place au centre et tient un sac rempli de petits objets familiers qu'elle tendra aux amis à tour de rôle.
3. Lorsque ton tour arrive, plonge la main dans le sac.
4. Sans la sortir, essaye de deviner de quel objet il s'agit.
5. Sort l'objet du sac.
6. Si tu as bien identifié l'objet, dépose-le au milieu du cercle. Sinon, remets-le dans le sac.
7. Lorsque tous les objets sont sortis, amuse-toi à les classer par catégories (ex. rugueux, lisse, doux, dur, mou, rond, pointu, etc.)

Explications :

Ta peau est recouverte de petites cellules invisibles à l'œil nu qui envoient des messages à ton cerveau. Ce sont ces cellules qui t'aident à distinguer les objets que tu touches. Ces cellules jouent un rôle très important lorsque vient le temps de faire la différence entre une sensation agréable au toucher et une situation qui pourrait être dangereuse pour toi. Par exemple, si tu touches le rond du poêle chaud, les cellules réceptrices de ta main enverront un signal de danger à ton cerveau pour qu'il la retire immédiatement.

Globule s'interroge...

Qu'est-ce qui est plus lourd, l'eau chaude ou l'eau froide ?

9.12. Expérience : Eau chaude, eau froide

Hypothèses :

Posez la question aux enfants et demandez-leur s'ils se sont déjà baignés dans un lac, s'ils ont déjà remarqué que l'eau en surface était plus chaude que l'eau au fond.

Matériel :

- Un bocal ou un grand vase transparent
- 1 bouteille de plastique contenant de l'eau très chaude, du robinet ou bouillie
- 1 bouteille de plastique contenant de l'eau très froide, préalablement mise au réfrigérateur
- Du colorant alimentaire rouge et bleu

Manipulations :

1. Attention! L'eau chaude peut te brûler, fais cette expérience sous la surveillance de ton éducatrice.
2. Ajoute quelques gouttes de colorant rouge dans la bouteille d'eau chaude et quelques gouttes de colorant bleu dans la bouteille d'eau froide.
3. Verse l'eau froide dans le bocal ou le vase afin que celui-ci soit à moitié rempli.
4. Verse très délicatement l'eau chaude dans le vase, sur l'eau froide, et observe ce qui se passe.

Explications :

L'eau froide reste dans le fond du bocal car elle est plus dense que l'eau chaude, c'est-à-dire que les particules d'eau sont plus rapprochées les unes des autres et elle semble donc plus lourde. À l'inverse, les particules dans l'eau chaude sont plus éloignées donc elle est moins lourde et flotte sur l'eau plus froide!

Globule s'interroge...

Qu'est-ce que la foudre ?

9.13. Expérience : Les éclairs et le tonnerre

Hypothèses :

Demandez aux enfants ce qu'est un éclair. Demandez-leur également s'ils savent pourquoi on entend toujours le tonnerre après l'éclair. Laissez-les échanger sur le sujet. Il peut être intéressant de leur présenter des images d'orages spectaculaires. Vous en trouverez facilement en faisant une recherche d'images sur Internet.

Matériel :

- Une petite assiette à tarte en aluminium.
- Une boule de pâte à modeler.
- Un sac de plastique d'épicerie.
- Une fourchette en métal.

Manipulations :

1. Place la boule de pâte à modeler en plein centre de l'assiette. Appuie très fort afin que la pâte à modeler colle dans l'assiette. À partir de maintenant, tu dois tenir l'assiette uniquement par cette boule. Tu ne dois plus toucher à l'aluminium avec tes doigts.
2. Éteins toutes les lumières dans la pièce. Assure-toi que ce soit assez sombre, mais que tu puisses tout de même voir ce que tu fais.
3. Dépose le sac de plastique sur la table et, en tenant fermement l'assiette par la poignée de pâte à modeler, frotte-la énergiquement sur le sac pendant environ une minute.
4. Soulève ensuite l'assiette et, avec ton autre main, approche la fourchette du bord de l'assiette, sans la toucher.
5. Observe et écoute, tu as recréé un minuscule éclair et un doux coup de tonnerre!

Explications :

En frottant l'assiette sur le sac de plastique, tu as créé de l'électricité statique. Dans la nature, lorsque surviennent de brusques changements de température, les nuages se gonflent d'eau et se chargent de cette même électricité statique. Lorsqu'un nuage est trop rempli d'électricité statique, il doit s'en débarrasser et c'est à ce moment qu'il produit une décharge :

L'éclair. L'éclair est une étincelle identique à celle que tu as produite, mais en beaucoup plus gros. De plus, comme tu l'as remarqué en faisant l'expérience, celui-ci est toujours accompagné d'un bruit : le tonnerre. Ce dernier est identique à celui que tu as entendu, mais en beaucoup plus fort.

Tu te demandes peut-être pourquoi on entend toujours le tonnerre quelques secondes APRÈS l'éclair. Eh bien, la lumière voyage plus vite que le son dans l'air. Ainsi, les deux se produisent au même moment, mais la lumière de l'éclair parvient plus rapidement à ton œil que la détonation du tonnerre parvient à ton oreille. Alors, plus le laps de temps entre l'éclair et le tonnerre est court, plus l'orage est près de toi!

Globule s'interroge...

Comment le son voyage-t-il ?

9.14. Expérience : La propagation du son

Hypothèses :

Demandez aux enfants s'ils savent comment le son se propage. Comment passe-t-il de l'objet qui le produit à nos oreilles ?

Est-ce qu'il voyage seulement dans l'air ou peut-il aussi voyager dans l'eau ou au travers d'un objet solide ? Écoutez attentivement les hypothèses des enfants, mais ne leur donnez pas les réponses tout de suite ! Ils les découvriront lors de leur expérimentation.

Matériel :

- Une cuillère de métal par enfant.
- Un morceau de ficelle par enfant (environ la longueur d'un de ses bras).

Manipulations :

1. Attache ta cuillère en plein milieu de la ficelle à l'aide d'un nœud solide. Si tu as de la difficulté, tu peux demander à ton éducatrice de t'aider.
2. Prends les deux bouts de la ficelle et cogne la cuillère sur la table. Tu entends le son qui voyage dans l'air de la cuillère jusqu'à ton oreille.
3. Maintenant, enroule la ficelle de quelques tours autour de tes index. Tu dois faire le même nombre de tours de chaque côté pour que la cuillère demeure en plein milieu.
4. Place tes index dans tes oreilles.
5. Approche ta tête de la table afin de pouvoir y cogner la cuillère à nouveau en gardant les doigts dans tes oreilles. Comment le son que tu entends est-il différent du premier ? Est-il plus ou moins long ? Plus ou moins fort ? Pourquoi ?

Explications :

Premièrement, le son voyage toujours de la même façon : **par ondes**. Ces ondes sont comme des vagues qui partent de l'objet qui produit le son et se propagent dans toutes les directions. Ton

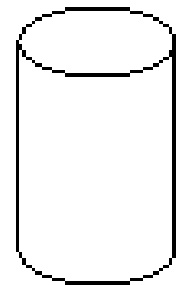
oreille capte une de ces ondes et tu entends le son. Plus tu t'éloignes de l'objet, moins le son est fort puisqu'il y a une perte importante dans l'air.

Schéma : ► Propagation du son dans l'air

Lorsque tu as placé tes doigts dans tes oreilles avec la ficelle, tu as créé un autre chemin pour le son. Il est parti de la cuillère, a voyagé dans la ficelle puis dans tes doigts pour entrer dans ton oreille! Le son voyage beaucoup mieux dans les objets solides que dans l'air, car il y a moins de perte. Voici quelques autres façons de le vérifier :

1. Dépose une montre à aiguilles au milieu d'une table. Écoute le son qu'elle fait dans l'air, puis colle ton oreille sur la table pour écouter le son se propager dans la table.
2. Ce principe est aussi valable pour l'eau. Oui, le son voyage mieux dans l'eau que dans l'air! La prochaine fois que tu prendras ton bain, assis-toi dans la baignoire et cogne un objet métallique dans le fond. Écoute bien le son qui se propage dans l'air. Puis, couche-toi de façon à avoir les oreilles dans l'eau et refais la même manœuvre. Amusant, non?

Essaie de trouver d'autres façons de prouver que le son voyage mieux dans les substances solides ou liquides que dans l'air !



Globule s'interroge...

Pourquoi le ciel est bleu ?

9.15. Expérience : Le ciel dans un verre

Hypothèses :

Demandez aux enfants de vous dire pourquoi, d'après eux, le ciel est bleu. Vous pouvez même pousser la réflexion un peu plus loin en leur demandant d'expliquer pourquoi il devient rouge lors d'un coucher de soleil.

Matériel :

- Un verre ou autre contenant transparent avec des côtés droits
- De l'eau (1 à 2 tasses)
- Du lait ($\frac{1}{2}$ à 1 cuillère à thé)
- Une lampe de poche

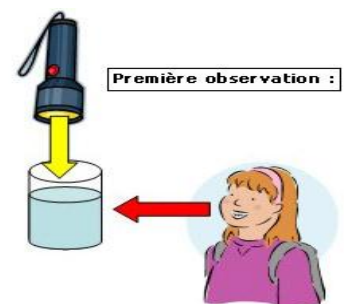
Manipulations :

Remplis le verre environ aux $\frac{3}{4}$ d'eau.

Ajoutes-y le lait et brasse bien.

Pour cette expérience, tu devras utiliser ton imagination. Alors, imagine que l'eau dans le verre représente l'air qu'il y a partout autour de toi et que le lait représente les minuscules particules de

Exemple



poussière qui se retrouvent dans l'air. Ces particules sont tellement petites que tu ne les vois pas... Mais, elles sont bien là!

La lampe de poche que tu utiliseras tiendra le rôle du soleil. Avec ton éducatrice et tes amis, transportez le verre dans une pièce sombre. Une fois dans la pénombre, ton éducatrice allume la lampe de poche et la place au-dessus du verre en dirigeant son faisceau lumineux vers la surface de l'eau. Imagine que le soleil est haut dans le ciel. Observe par le côté du verre (voir schéma, première observation).

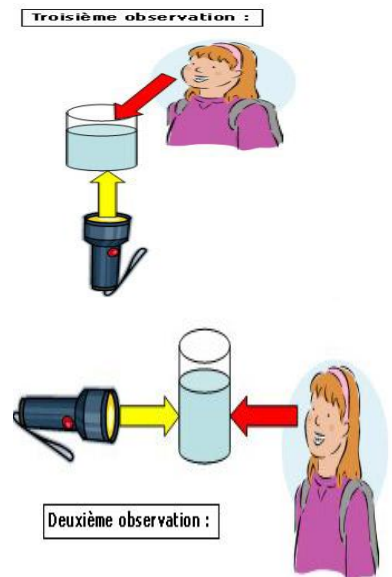
Quelle couleur vois-tu? Regarde bien, c'est une couleur pâle! Pour la deuxième observation, ton éducatrice place la lampe de poche en face de toi. C'est comme quand le soleil descend pour aller se coucher. Quelle couleur observes-tu? Le soleil continue de descendre pour la troisième observation. Tu devrais voir la même couleur que pour la deuxième, mais en plus foncé.

Schémas :

—

Explications :

La lumière blanche de la lampe de poche est en fait une combinaison de toutes les couleurs de lumière. Quand la lumière blanche frappe les petites particules de lait qui sont en suspension dans l'eau, le bleu se sépare des autres couleurs par le côté. C'est pourquoi en regardant par le côté, tu vois du bleu ! C'est le même principe dans l'air, sauf que la lumière du soleil frappe des particules de poussière. C'est pour cette raison que le ciel te semble bleu lorsque le soleil est au-dessus de ta tête ! Mais, lorsque le soleil descend à la hauteur de tes yeux, le ciel t'apparaît rouge, car le bleu est toujours dévié vers le côté, mais tu ne le vois plus puisque tu es directement face au faisceau lumineux.



Globule s'interroge...

Comment peux-tu faire chauffer un ballon sans le faire éclater ?

9.16. Expérience : La chaleur

Hypothèses :

Demandez aux enfants se qui se passerait si l'on plaçait un ballon gonflé au dessus d'une flamme. Est-ce qu'il éclaterait ? Pourquoi ? Et si on le remplissait d'eau, les résultats seraient-ils différents ? Quel bruit ça fait quand un ballon éclate ?

Matériel :

- Une chandelle bien stable
- Un briquet ou des allumettes (qui seront manipulés par ton éducatrice, bien sûr!)
- Quelques ballons de caoutchouc

- De l'eau

Manipulations :

DANGER : Puisque cette expérience comprend des manœuvres dangereuses avec du feu, les manipulations devront être entièrement faites par ton éducatrice. Assurez-vous d'être à une distance raisonnable de la flamme en **TOUT TEMPS**.

1. L'éducatrice place la chandelle allumée à un endroit stable et assez éloigné du groupe d'enfants. Ceux-ci doivent être assis calmement. C'est une bonne occasion pour discuter avec eux des dangers du feu.
2. Elle gonfle un premier ballon et demande aux enfants combien de temps elle pourra le promener au dessus de la flamme sans qu'il n'éclate.
3. Elle le place au dessus de la flamme et les enfants se mettent à compter : 1, 2, 3, 4, 5, 6... power!
4. Ensuite, elle prend un deuxième ballon et y introduit de l'eau en plaçant l'ouverture sur un robinet et en tenant fermement le ballon.
5. Elle gonfle le ballon en s'assurant qu'il y ait au moins un centimètre d'eau au fond du ballon une fois qu'il est gonflé. S'il n'y en a pas assez, il faudra recommencer.
6. Maintenant, elle demande aux enfants combien de temps elle pourra le passer au dessus de la flamme sans le faire éclater.
7. Elle peut le promener sans crainte pendant que les enfants comptent. Ils pourront compter longtemps sans que le ballon n'éclate! Mais faites tout de même attention à ne pas rester TROP longtemps car vous risquez de prendre une douche!

Explications :

La chaleur se transmet d'un objet à un autre par **conduction**. Il y a des matières qui conduisent bien la chaleur et d'autres qui la conduisent mal. Par exemple, si tu mets de l'eau très chaude dans un verre de verre, tu sentiras la chaleur sur ta main. Par contre, si tu mets de l'eau très chaude dans un verre de styromousse, il sera beaucoup moins chaud pour ta main! Tu ne me crois pas ? Essaie-le! Cela s'explique par le fait que le verre est un **bon conducteur** de chaleur (la chaleur est transférée de l'eau au verre) et le styromousse est un **mauvais conducteur** (la chaleur reste dans l'eau, elle n'est pas transférée au styromousse). Dans le cas de notre expérience, le caoutchouc n'est pas un bon conducteur alors la chaleur ne peut pas se répandre dans le ballon.

Globule s'interroge...

Que peut-on découvrir à l'aide d'empreintes ?

9.17. Expérience : Les empreintes

Hypothèses :

Demandez aux petits de vous nommer des endroits où ils ont déjà observé des empreintes (dans le sable, dans la neige, dans une fenêtré...) et ce qui l'avait faite (un pied, une botte, un doigt, une patte de chat, de chien, un insecte...) et comment ils ont pu l'identifier en n'ayant pas vu le coupable!

Matériel :

- Un endroit passant où le sol est sablonneux et où vous pourrez observer de multiples empreintes (le parc, la cour de récréation...)

- Une loupe (facultative)

Manipulations :

1. Promène-toi sur le terrain délimité par ton éducatrice en prenant bien soin de regarder où tu mets les pieds afin de ne pas effacer de belles empreintes.
2. Lorsque tu trouves une empreinte, essaie de deviner qu'est-ce qui pourrait l'avoir faite (un animal, un adulte, un enfant, un vélo...)
3. Après avoir scruté attentivement tout le terrain, amuse-toi avec tes amis à marcher partout sur le terrain afin de laisser derrière toi de belles empreintes de chaussures.
4. Après quelques minutes, ton éducatrice choisit une empreinte bien visible et toi et tes copains, petits détectives en herbe, devez tenter de trouver à qui elle appartient!
5. Alors assoyez-vous par terre et observez les semelles des chaussures de tous les su

Les empreintes digitales

6. Hypothèses :
 7. Demandez-leur s'ils savent ce qu'est une empreinte digitale. Questionnez-les sur les raisons pour lesquelles on utilise souvent les empreintes digitales sur les scènes de crime.
 8. Matériel :
 9. Une feuille blanche par enfant, identifiée à son nom et divisée en 2 lignes de 5 cases chacune
 10. Un tampon d'encre
 11. Manipulations :
 12. Observe bien la feuille que ton éducatrice te remettra. Elle est divisée en 2 rangées de 5 cases pour que tu puisses faire une empreinte de chacun de tes doigts dans une case différente. La rangée du haut sera pour ta main gauche et celle du bas pour ta main droite (pouce, index, majeur, annulaire, auriculaire) ☀ C'est une bonne occasion de revoir le nom des doigts!
-
1. Avec l'aide de ton éducatrice, appuie légèrement sur le tampon d'encre avec le bout de ton premier doigt.
 2. Place ton doigt dans la première case en touchant légèrement la feuille de papier afin d'y laisser l'empreinte de ton doigt.
 3. Fais la même chose pour chacun de tes doigts.
 4. Ensuite, observe bien et essaie de trouver deux empreintes identiques sur ta feuille. Étonnant n'est-ce pas? Elles sont toutes différentes!
 5. Tu peux même observer les feuilles de tes amis, tu t'apercevras que chacun d'entre vous a des empreintes digitales uniques.

Explications :

Les empreintes sont souvent de bons indices pour nous indiquer la présence d'un individu à un endroit précis. Les détectives utilisent toutes les traces possibles pour identifier des malfaiteurs et prouver leur présence sur une scène de crime. Par contre, ce sont les empreintes digitales qui peuvent prouver hors de tout doute la culpabilité d'un individu.

Globule s'interroge...

Comment les fleurs boivent-elles ?

9.18. Expérience : Les fleurs et l'eau

Hypothèses :

Demandez aux enfants avec quoi les fleurs absorbent l'eau de la pluie. Les pétales ? La tige ? Les feuilles ?

Matériel :

- Quelques fleurs blanches (marguerites ou autres)
- Quelques branches de céleri avec les feuilles
- Colorant alimentaire (au moins deux couleurs)
- Quelques petits verres

Manipulations :

1. Verse de l'eau aux trois quarts d'un verre.
2. Ajoutes-y quelques gouttes de colorant et mélange bien.
3. Dépose une fleur dans le verre.
4. Refais la même chose avec d'autres couleurs, tu peux même l'essayer avec une branche de céleri.
5. Il faut attendre plusieurs minutes avant de commencer à voir le résultat de cette expérience, alors soit patient !
6. Laisse les fleurs reposer dans le colorant pendant toute la nuit pour avoir un résultat maximal.

Explications :

Les fleurs boivent l'eau à partir du point le plus bas. L'eau monte lentement dans la tige par de très petits tuyaux jusqu'aux pétales. Comme l'eau est colorée, tu fabriques de jolies fleurs multicolores! Le principe est le même pour tous les végétaux. Ainsi, les arbres vont chercher l'eau dans le sol avec leurs racines et l'eau monte jusqu'aux feuilles les plus hautes.

Globule s'interroge...

Comment se forme un tourbillon ?

9.19. Expérience : Les tourbillons

Hypothèses :

Demandez aux enfants où ils ont pu observer des tourbillons.

En retirant le bouchon du bain, en tirant la chasse d'eau des toilettes... Vous pouvez aussi leur demander quel autre phénomène naturel ressemble à un tourbillon. Les tornades sont des tourbillons de vent.

Matériel :

- 2 grosses bouteilles (2L) de boisson gazeuse en plastique
- Ruban à masquer
- De l'eau
- Colorant alimentaire
- Brillants

Manipulations :

1. Verse de l'eau environ aux trois quarts d'une des deux bouteilles.
2. Ajoute quelques gouttes de colorant alimentaire.
3. Ajoute aussi une petite poignée de brillants.
4. Place la deuxième bouteille qui est vide sur la première, goulot contre goulot.
5. Fixe bien les 2 bouteilles avec le ruban à masquer. Il est important de s'assurer que le tout est bien solide et que l'eau ne pourra pas s'échapper.
6. Maintenant, retourne les bouteilles en leur donnant un mouvement de rotation. Tu as créé un tourbillon!

Explications :

Tout l'air qui est emprisonné dans la deuxième bouteille doit s'échapper lorsque l'on retourne les bouteilles. En faisant tourner les bouteilles, l'eau descend en tournant autour d'un tunnel d'air. Ainsi, l'eau descend en même temps que l'air monte. Que se passerait-il si l'on retournait les bouteilles sans les faire tourner, c'est-à-dire sans laisser de passage pour l'air? Il se formerait de grosses bulles d'air car l'air de la bouteille du bas devrait passer au travers de l'eau pour monter dans la bouteille du haut.

Globule s'interroge...

Pourquoi flottent-t-on dans la mer ?

9.20. Expérience : L'eau salée

Hypothèses :

Demandez aux enfants s'ils connaissent la différence entre la mer (eau salée) et un lac ou une rivière (eau douce). Vous pouvez demander qui s'est déjà baigné dans un lac, dans la mer, dans une piscine, dans son bain...

Matériel :

- Un œuf
- Un grand verre transparent
- 4 à 6 cuillères à table de sel (dépendamment de la taille du verre)
- Une cuillère

Manipulations :

Verse de l'eau dans le verre jusqu'à ce qu'il soit aux trois quarts plein.

1. Dépose délicatement l'œuf dans l'eau et observe ce qui se passe. L'œuf coule au fond.
2. Retire l'œuf du verre.
3. Verse le sel dans l'eau et mélange bien avec la cuillère.
4. Remets délicatement l'œuf dans l'eau et observe. Cette fois il flotte !

Explications :

Même si on ne le voit pas, le sel prend beaucoup de place dans l'eau et ne laisse pas de place à l'œuf. L'œuf ne peut pas traverser l'eau alors il reste à la surface.

Globule s'interroge...

Comment peut-on reconnaître une substance seulement en la sentant ?

9.21. Expérience : L'odorat

Hypothèses :

Demandez aux enfants de quelle façon ils pourraient différencier des substances qu'ils connaissent sans les voir, uniquement à l'aide leur nez. Vous pourrez discuter des odeurs qu'ils aiment, de celles qu'ils trouvent désagréables, de celles qui leur rappellent un événement spécifique.

Matériel :

- 4 à 10 contenants noirs à films photos (ou autres petits contenants opaques) avec couvercles percés
- 4 à 10 substances odorantes faciles à reconnaître

Exemples : poivre, savon, cannelle, moutarde, beurre d'arachide, confiture, miel, morceaux de fruits, maïs soufflé, poudre pour bébé, dentifrice, gomme ballonner, sirop de chocolat, vinaigre...

Manipulations :

1. Assis-toi autour d'une table avec tes amis.
2. Observe bien toutes les substances que ton éducatrice aura disposées sur la table.
3. Place une petite quantité de chacune de substances dans les contenants.
4. Referme-les avec des couvercles préalablement percés par ton éducatrice.
5. Lorsque ton tour arrive, choisis un contenant et essaye de reconnaître la substance seulement à l'aide de ton nez!
6. Dis à tes amis si c'est une odeur agréable ou désagréable.

Explications :

L'intérieur de ton nez est recouvert de minuscules cellules : les cellules olfactives. Lorsqu'une odeur atteint ces cellules, celles-ci envoient un message à ton cerveau, qui lui, détecte la nature de la substance. Ton cerveau t'enverra le message que tu sens des fraises, une fleur, ou un pet! L'odorat est un des 5 sens qui est très relié aux souvenirs. Par exemple, tu peux sûrement reconnaître le parfum de ta maman ou l'odeur de la maison de tes grands-parents...

Globule s'interroge...

Qu'est-ce qu'un liquide ? Qu'est-ce qu'un solide ?

9.22. Expérience : Mi liquide, mi-solide

Hypothèses :

Posez les deux questions. Si les enfants ont de la difficulté à répondre, posez des questions plus précises comme :

- L'eau, c'est un liquide ou un solide?
- Comment différencie-t-on un liquide d'un solide?

Exemples de réponses :

Un solide c'est dur, un liquide c'est mou.

- On peut passer un doigt au travers d'un liquide mais pas d'un solide.
- On peut tenir un solide dans une main mais il faut un contenant pour prendre un liquide.

Matériel :

- 1/3 de tasse de fécule de maïs par enfant
- 4-5 cuillères à table d'eau par enfant
- colorant alimentaire
- bâtonnets de bois (pop sicle)
- 1 sac de plastique Zi ploc (facultatif)

Manipulations :

Avant de commencer, enfiler ton tablier!

2. Ton éducatrice te remet un bol contenant 1/3 de tasse de fécule de maïs et un verre contenant 3 cuillères à table d'eau.
3. Ajoute une goutte de colorant alimentaire à l'eau et agite avec ton bâtonnet.
4. Verse l'eau dans la fécule et agite jusqu'à ce que tu obtiennes une pâte.
5. Plonge les mains dans ton mélange.
6. Essaie d'y enfoncer un doigt délicatement, tu y arriveras facilement.
7. Essaie de faire une boule.
8. Serre le mélange entre tes doigts.
9. Amuse-toi!!!

Alternative 1 :

Afin de limiter les dégâts ou pour les plus jeunes qui auraient de la difficulté à brasser, vous pouvez mettre la fécule, l'eau et le colorant dans un sac de plastique Ziploc. Ils pourront sortir la pâte du sac une fois celle-ci bien mélangée.

Alternative 2 :

Vous pouvez grossir la recette si vous voulez la faire en démonstration. Laissez ensuite les enfants expérimenter tour à tour. **Explications :** Le mélange formé est mi-liquide, mi-solide, c'est-à-dire qu'il a certaines propriétés d'un liquide et certaines propriétés d'un solide.

Cela s'explique par le fait que la fécule de maïs ne se dissout pas dans l'eau comme le sel ou le sucre. Les grains de fécule de maïs restent en suspension dans l'eau et roulent les uns sur les autres. L'eau peut se promener entre les particules de fécule de maïs, c'est pourquoi elle s'échappe lorsque tu serres le mélange dans ta main.

Globule s'interroge;

Comment se forme un arc-en-ciel ?

Pour fabriquer un arc-en-ciel, tu auras besoin de la lumière du soleil alors tu devras t'assurer de faire les 2 expériences qui suivent par une belle journée ensoleillée.

9.23. Expérience : Un arc-en-ciel dans la maison

Hypothèses :

Laissez les enfants discuter et émettre leurs idées. Leur esprit imaginaire donne naissance à des réponses farfelues, notez-les! N'oubliez pas qu'il n'y a pas de mauvaises réponses, l'objectif est l'observation et non la compréhension!

Matériel :

- Un bac rempli d'eau
- Un miroir

Manipulations :

1. Place le bac d'eau près d'une fenêtre d'où entrent de beaux rayons de soleil (si les rayons du soleil ne sont pas assez forts, tu peux utiliser une lampe de poche, ça fonctionne aussi!)
2. Éteint les lumières dans la pièce.
3. Place le miroir dans l'eau en prenant soin de ne faire aucune vague.
4. Fais refléter la lumière du soleil (ou de la lampe) sur le mur ou le plafond blanc.
5. Observe l'arc-en-ciel que tu as créé!
6. Peux-tu nommer les couleurs que tu vois?

Explications :

La lumière blanche du soleil est composée des lumières de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Ces lumières changent de direction et se séparent quand elles entrent ou sortent de l'eau. C'est pour cela que tu peux voir 7 couleurs sur le mur, la lumière blanche s'est séparée en 7 rayons de lumière de couleurs différentes : rouge, orange, jaune, vert, bleu, indigo (bleu foncé) et violet.

Expérience 2 : Un arc-en-ciel sur des gouttes d'eau

Matériel :

- Un boyau d'arrosage

Manipulations :

1. Place-toi dos au soleil avec le boyau que ton éducatrice aura réglé au mode qui ressemble à une fine pluie.
2. Arrose dans les airs devant toi.
3. Observe ton arc-en-ciel sur l'écran de gouttelettes d'eau!

Explications :

Le principe est le même que pour l'expérience précédente. Les 7 lumières de couleurs qui sont mélangées dans la lumière blanche du soleil se séparent en pénétrant dans les gouttes d'eau et se reflètent vers notre œil.

CHAPITRE : XXXI

LES ACTIVITES DES TECHNIQUES MANUELLES ET ARTISANALES (CLUBS TECHNI- LOISIRS)

1.Le bricolage

Le bricolage est une activité manuelle désignant de petits travaux, en général effectués chez soi. Dans la partie commerciale du secteur, le concept anglo-saxon du DIY (prononcer « diazoïque ») pour do It Youself (« faites-le vous-même » en anglais) fut une telle réussite commerciale qu'il s'est généralisé aux distributeurs de meubles, sous l'argument de prix compétitifs

Les jeunes d'aujourd'hui s'informent rapidement des nouvelles techniques et s'orientent volontiers vers des activités techniques de réalisations plus sophistiquées.

Les loisirs de l'homme moderne fait une part toujours plus large aux techniques :



Electronique

Du son

Radio

Télévision

M.A.V. (moyens audio - visuels)

Le bois

Le cuir

L'informatique

Les modèles réduits (bateaux et avions en miniatures)

La technique ayant fortement évolué pour le bricolage et la décoration pratique.

2.Initiative pour les bricoleurs

C'est une initiative pour les bricoleurs, vu l'originalité que représente de tels clubs pour les bricolages notre but est de mettre en place dans les M.J (maisons de jeunes), ou autres établissements éducatifs des clubs pour diverses activités techno - loisirs au profit des jeunes adhérents fréquentant ces établissements.

IDEES ECHANGES

Aider les passionnés à réaliser leurs rêves, les bricoleurs de s'améliorer; écouter les uns, parler aux autres, donner des idées de réalisation, créer un climat que les jeunes aiment retrouver car il est favorable à l'épanouissement de chacun.

FORMATION

Apporter aux jeunes la formation de base et les connaissances pratiques concernant des activités techniques et récréatives.

LIBRE SERVICE

Mettre à la disposition des jeunes du matériel techniques en relation avec l'éducateur spécialisé pour l'initiation et apprendre aux jeunes un métier d'avenir.

Il est intéressant de pouvoir demander des conseils, des explications, montré des astuces et des exemples par L'EDUCATEUR compétent.

3.L'EDUCATEUR :

Doit lui inculquer le goût du travail bien fait et le plaisir de confectionner quelque chose de ses mains.

Les activités extra professionnelles :

Par utilité: concevoir et faire sur mesure

Par économie: réaliser soit même

Par enrichissement : apprendre en créant quelque chose dont on sera fier.

La vie active est armée par une maîtrise qui groupe des spécialistes de toutes les techniques intéressantes de la jeunesse.

4.LES CLUBS TECHNI-LOISIRS :

Initiation

Perfectionnement pour le temps des loisirs

Animation

4.1. LE SOUFFLOGRAPHE (Couleurs Pulvérisées)



Une peinture pulvérisée est une matière colorée projetée en très fine gouttelette par l'intermédiaire d'un instrument spécial, le pulvérisateur.

Le pulvérisateur à l'aide d'une brosse de dentifrice

Les bombes aérosols sont utilisées pour écrire en gros caractère utilisé pour tracer slogans et graffitis en tous genres.

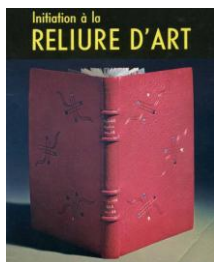
Description :

L'appareil est constitué par une tige de métal reliée verticalement à un embout plastique, dans lequel on souffle. Il suffit de tremper l'extrémité inférieure de la tige de métal dans un liquide pour que la pression du souffle qui passe dans l'embout plastique crée, dans cette tige, un vide permettant au liquide de monter et d'être projeté.

Les liquides :

Gouaches, encres, sont placés dans des contenants à embase large, pour pouvoir y mélanger les couleurs, les diluer et en préparer une quantité suffisante. Jus, Les couleurs sont relativement diluées, une partie du liquide a tendance à couler à l'extérieur, le long de la tige de métal, à partir de l'orifice de la pulvérisation ; l'évasement du récipient permet de récupérer cette peinture.

4.2. INITIATION A LA RELIURE D'ART



La reliure est l'art qui consiste à transformer un livre broché en lui assurant protection et conservation, grâce à une couverture rigide ou souple et à certains traitements appropriés.

4.3. LA MARQUETERIE



La marqueterie est une forme de placage dans laquelle des petits morceaux de bois de placage fin 2mm d'épaisseurs et de plusieurs couleurs sont assemblés pour former un tableau ou un motif décoratif.

Matériel:

Feuille de placage
Colle
Scie
Règle etc....

4.4. LA PYROGRAVURE

Matériel

Pyrograveur VIWBT

Plumier bois VIBB24

La pyrogravure est une technique très simple pour autant que vous partiez d'un bon modèle.

Si vous ne vous sentez pas une âme de créateur ou d'artiste, décalquez un motif simple ou inspirez-vous de nos pochoirs et tampons.

Dessinez le motif au crayon. Gravez les motifs par petites touches successives : plus le motif est fin, moins vous insistez avec le pyrograveur.

Remarquez par contre que la bordure est une succession de touches plus profondes.

La pyrogravure

1°) Le principe de cette technique est des plus simples, sur une planche de bois, de contre plaquer ou sur le cuir, d'après un dessin ou un motif préalablement établi.

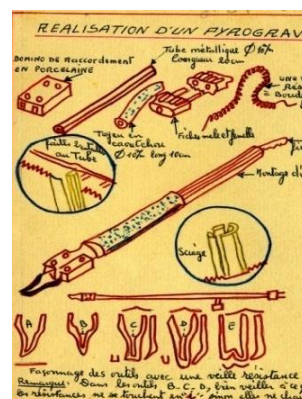
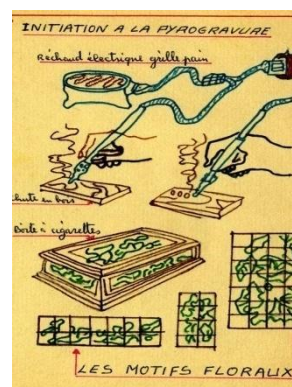
2°) Il suffit de retracer le dessin à l'aide d'un pyrograveur sa tige chauffée à 12volts laissant un sillon plus ou moins noir sur le motif, terminez la finition avec du vernis incolore sur cette gravure.

4.5. LA VANNERIE (L'éclipse de Rotin)

La vannerie est une des plus anciennes industries humaines. Le rotin est à la portée d'un grand nombre de personnes jeunes et moins jeunes.



Le rotin est tiré de l'arbre (rotang) palmier des indes et de Malaisie. Le fil rotin est vendu en botte enroulée 10 m de long et facile à travailler.



4.6. LA SCULPTURE (Formes Géométriques et Autres)

La sculpture sur Bois

La sculpture berbère et moresque)

La sculpture sur plâtre

La sculpture sur pierre

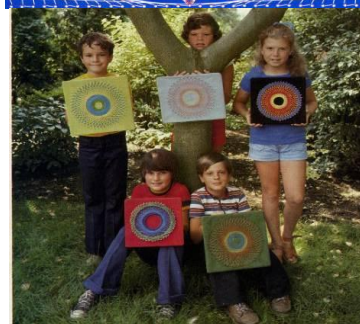
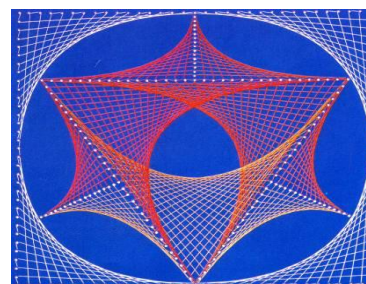
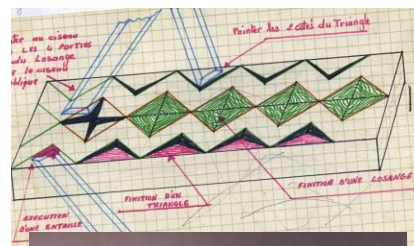
Il n'est pas dans notre intention de présenter un traité technique de la sculpture sur bois, mais de procurer à l'amateur le maximum de renseignements et de conseils pour lui permettre de produire un bon travail avec un minimum d'outils. Les bois susceptibles d'être employés en sculpture pour les débutants sont:

Le bois tendre

Le bois dur hêtre

Le cèdre à fil fin

Le contre plaqué de 10mm d'épaisseur.



4.7. L'ART DU FIL TENDU (ART GRAPHIQUE)

L'art du fil tendu permet aux enfants d'acquérir le sens de la décoration en même temps que celui des formes géométriques et de leurs rapports réciproques. L'art du fil tendu est né tout en 1906 dans un manuel destiné aux moniteurs d'école maternelle écrit par une Anglaise. Les courbes du fil tendu possèdent deux propriétés qui contribuent à leurs valeurs décoratives. L'exécution des tableaux proprement dite se décompose en deux phases:

Le cloutage

La garniture par les files.

4.8. LE PLÂTRE

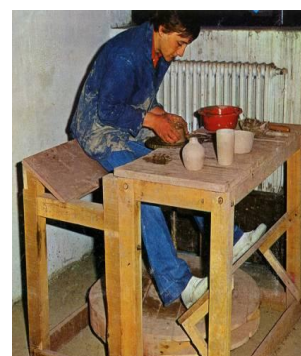
Le plâtre matériau traditionnel, son travail est rapide, facile est propre pour des réalisations différentes sur des moules ou autres, décoratif, architecturaux, artistiques. Les plâtres de moulage qui conviennent pour les activités de jeunes

4.9. LA CERAMIQUE FAÏENCE BLANCHE

La céramique elle a l'avantage sur l'argile d'être moins fragile, plus légère et de présenter une couleur blanche sur laquelle il est possible d'étaler.

Couleurs dites froides sur la faïence blanche qui est la couleur d'amateurs.

Elles comprennent une impression blanche universelle (une sous couche) et des vernis à froid des céramiques dans des flacons.



4.10. POTERIE

Extraire de l'argile pure. L'argile généralement de couleur grisâtre, garde

sa couleur en séchant, elle éclairait simplement, mieux vaut le cuir. Toute fois, la cuisson dans un four de cuisinière est insuffisante. L'argile crue est facilement malléable à froids destinés à des jeux éducatifs ou pour la fabrication d'objets dont on veut obtenir des moulages ou confectionnerais objets différents avec ou sans cuisson dans le four. Etalez de la peinture à l'eau une fois l'objet séchera.

4.11. LE MODELISME

Initiation à des jeux aéronautiques. L'aéromodélisme intéresse souvent les enfants et les adolescents et vous pouvez vous convaincre pour le goût de l'action allié à la maîtrise manuelle permettant de mener à bien. La construction des modèles réduits d'avions (les planeurs, les petits bateaux avec le bois BALSA ou le liège et des outils simples : scie, cutter, colle, contre plaqué papiers abrasifs etc.



4.12. TRAVAIL DU BOIS

1°) Le bois est un matériau naturel et chaleureux que l'on a plaisir à utiliser, le découper est à la portée de tous. Initiation au découpage et à l'assemblage du bois. Les objets réalisés sont agréables, beaux, utiles ou décoratifs.



4.13. CARICATURE SUR PIERRE (OU PEINTURE SUR PIERRE)

Les galets roulés et polis par l'eau du torrent ou de la vague ont une surface lisse, qui se prête à la décoration.



On peut utiliser tous les types de peinture mais la peinture à l'eau, facile à nettoyer, convient particulièrement aux travaux manuels par des enfants débutants.

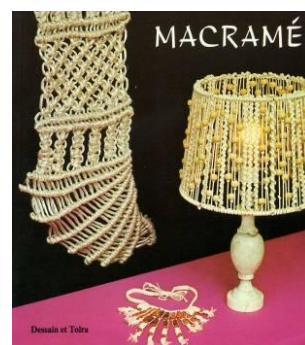


La peinture à l'huile donne de bons résultats pour des objets décoratifs de valeur, elle est plus durable.

4.14. LE MACRAME

Le macramé est l'ancien art de nouage. Il tire origine du filet, des nœuds de marine et de la décoration faite avec les franges qui restent après le tissage.

On le pratique notamment en Europe depuis le 17ème siècle, ou il est



devenu très populaire au 19^{ème} siècle.

Cet art fût répandu dans le monde par les marins qui faisaient du troc avec les pièces exécutées en macramé.

Matériel:

Planche

Quelques épingles

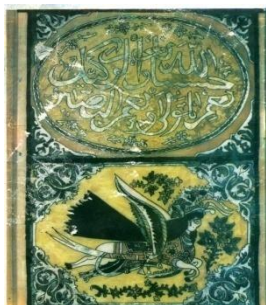
Une paire de ciseaux et du fil.

4.15. LA CALIGRAPHIE ARABE

La calligraphie arabe est l'expression décorative primitive d'origine arabe. Elle est apparue pour la première fois à l'ère des **ABASSITES** pour l'écriture du **CORAN**.

Les principaux calligraphes de cette époque sont:

IBEN- MOUKLA - ELMOUSTAASSIME.



Elmoustaâssime est un **ROMAIN** qui s'est converti à l'islam et qui par la suite développer cet art :

Des **KHALIFES « HAROUNE – ERRACHID »**

Les types d'écritures arabes :

El Khat El Koufi

El - Faris si

El Khat el – Roquai

El - Douanai

El Kat En - Nacre

El - Thou Louth.

*Technique de la Calligraphie sur Bois :

Soit en creux, en relief ou en bas relief. Cette technique permet à tous éducateurs de faciliter la reproduction d'un décor - graphique ou d'une image colorée.

*Technique de la calligraphie sous verre: De nos jours la calligraphie sous verre est un moyen de reproduction et de précision. C'est avant tout un métier artisanal ou le peintre, l'amateur forme une équipe pour l'élaboration d'un travail bien soigné. Le choix de la sélection des couleurs sont fêtent en fonction du résultat à obtenir.

4.16. SUPERGRAPHIQUE



Un super graphique est un éclatant et hardi motif peint sur une grande surface, telle que mur ou plafond.

Il sert soit à une décoration (moins coûteuse que le papier mural), soit pour produire un effet particulier.



Le motif d'un super graphique comprend deux éléments couleurs et lignes.

La couleur dépendra sans doute des tonalités de la pièce, mais on doit suivre certains principes fondamentaux. Les couleurs profondes ou chaudes comme rouge et jaune.

4.17. LE REPOUSSAGE DU METAL (OU L'ALUMINIUM REPOUSSE)

Une technique pour votre plaisir :

Le terme << métal repoussé >> dans son sens artistique. Il s'effectue sur :



Du cuivre

Du laiton

De l'étain

De l'aluminium en feuilles très minces. Le sujet choisi est reproduit sur une feuille de papier (système quadrillage).

Après avoir coupé la feuille d'aluminium au format désiré; à l'aide d'un bâtonnet ou des spatules en bois qui repoussent le métal, ou un tournevis pour effectuer les traits.

Le travail de repoussage terminé, l'endroit du dessin est recouvert d'encre de chine pour obtenir des effets de hachures d'arabesques et des couleurs assorties. Matériel:

Feuilles aluminium

Encre de chine

Pinceau

Chiffon

Papier journal

Bâtonnets de bois

Vieux stylo à bille

Emaille à froid

4.18. L'EMAIL A FROID

L'email à froid consiste à décorer des faïences blanches selon un motif tracé à l'avance.

1°) Tracer le motif sur papier glacé géométrique ou autre.

2°) A l'aide d'une aiguille commencer à piquer à intervalle de 1/ CM tout le pourtour du dessin.

3°) Poser le motif sur le gabarit des faïences et étaler doucement du charbon fin avec votre main, afin qu'il puisse pénétrer sur le motif.

4°) Enlever la feuille de papier glacer piqué et soufflé sur le motif, pour faire disparaître les grains de charbon.

5°) Passer l'encre de chine tout au tour du dessin.

6°) À l'aide du pinceau fin, faire étaler l'email à froid sur le motif des faïtes

7°) Une fois le dessin séché, appliquer du vernis incolore sur la face du motif.



4.19. LE TRAVAIL DU CUIR

1°) Plusieurs possibilités sont offertes par d'utilisation du cuir. Martelé décor au poinçon (pointeau), ou matoir sur le cuir mouillé.

Cuir orné : gravure à chaud à l'aide d'une pointe, de l'appareil à pyrograver le cuir (genre de fer à souder avec un faible voltage de 12 Volts).



4.20. JEUX DE VERRE

1°) La hollande est un pays ou les rues de vraies galeries de tableaux, chaque fenêtre offre un spectacle.

Abatables sous verre sont des tableaux faire ressortir une image à base d'éléments pressés ou collés dans ce beau cadre vitré avec des éléments naturels.

4.20.1. La Nature En Bocal de Verre.

Les grands bocaux de marchand de bonbons regorgent de coquillages, têtes de fleurs séchées, graines, légumes secs, boutons anciens et multicolores, billes de verres, cailloux précieux etc..



4.20.2. Dessin de Sable Colorés

C'est du sable de plage très fin simplement trempé dans la gouache délayée dans l'eau.

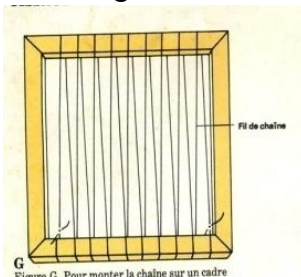
A l'aide d'une petite pelle, on commence à remplir le bocal de verre et petit à petit on forme le motif. Vers la fin, couler une mince couche de cire d'abeille fondue pour maintenir le sable.



4.20.3. TISSAGE ARTISANAL

Le tissage est un ensemble d'opération consistant à entre caler des fils (ou autres matières)

verticaux (chaînes) et des fils transversaux (trame) pour former une toile. Pour faciliter le travail de tissage. Un métier à tisser peut être extrêmement simple et non mécanique.



Abattable tissage à carton

Le tissage géométrique sur cadre



CHAPITRE : XXXII

LES ACTIVITES D'ANIMATION DE LOISIRS DES TRAVAUX MANUELS ET INTELLECTUELS

1. LES ACTIVITES MANUELS

L'importance de l'activité plastique à l'école pour le développement personnel de l'enfant n'est plus contestée aujourd'hui.

Toutefois, savoir ce qu'il faut faire ne suffit pas pour entreprendre et réussir, encore faut-il savoir pourquoi et comment le faire.

La difficulté de répondre à ces questions explique la stagnation de l'éducation artistique et la rareté des expériences d'activités manuelles. Or, des réponses, on en trouvera un nombreux ici :

Cet est celle d'un artiste qui est aussi **L'EDUCATEUR.**

Il apporte sa connaissance dans les ressources de l'enfant de tous les enfants, pour inventer, créer, selon leurs goûts et les possibilités offertes par le milieu.

2. Des objets éducatifs :

- 1) Petit abri original et décoratif des oiseaux
- 2) Les jeux de l'été réalisation d'un toboggan
- 3) Réalisation d'une secoue volante (pour la plage)
- 4) Une rentrée écologique (dessin éléments naturels fleurs)
- 5) La peinture des concordons (Koala en arabe)
- 6) Réalisation une volière des oiseaux pour amateur
- 7) Réalisation d'un périscope (pour voir une journée pluvieuse)
- 8) Réalisation d'une montgolfière (grand ballon monté en l'air amusant, instructif)
- 9) Deux bateaux jouets pour amuser les enfants en vacances.
- 10) Un char à voile (petit jouet pour la plage).
- 11) Réalisation un support en bois pour bureau d'enfant et coller un escargot avec de la peinture argentée.
- 12) Votre propre observatoire (passionnés d'astronomie)
- 13) Récupération un tube rouge à lèvres pour encastrier de la craie à l'abri
- 14) Réalisation un métier à canevass

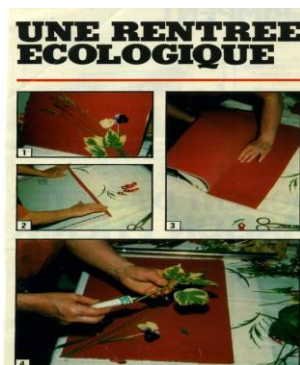
15) Un guéridon (sablier) bombonne de verre 02

16) Un pupitre avec loupe orientable

17) Une allume cigarette (petit bricolage pratique)

18) Jeu d'adresse réalisé sur contre plaqué (Lapin, Renard, Carotte)

2.1. Une Rentrée Ecologique (avec des fleurs et des feuilles)



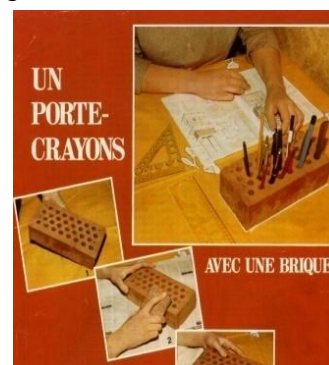
Pour que la rentrée scolaire rappelle quelques bons souvenirs de vacances, aidez vos jeunes enfants à réaliser des sous mains, couvertures de livres ou de cahiers...avec des fleurs, feuilles, graminées, glanées dans la nature ou cueillies dans le jardin. Ils seront, à coup sûr, ravis et fiers du résultat.

2.2. Jetez plus vos EMBALAGES EN PLASTIQUE



Conservez-les dans un coin de votre sous-sol en les rangeant dans un grand carton et vous verrez tout ce qu'on peut en tirer avec un peu d'imagination. Ce sera en outre l'occasion d'initier les jeunes bricoleurs en commençant par des travaux simples et faciles tels que la construction de cette mangeoire à oiseaux à installer dans votre jardin pour l'hiver. Voici quelques exemples qui vous faciliteront la conception de réalisations personnelles.

2.3. UN PORTE CRAYONS AVEC UNE BRIQUE



La brique perforée du modèle visible sur la photo 1 ou de tout autre type deviendra, après quelques opérations simples, un original porte-crayon aussi apte à maintenir en bon ordre le bataillon indiscipliné des « gratte-papier » qu'à garder sages, vu son poids, les feuilles volantes.

2.4. PETIT JOUET POUR LA PLAGE

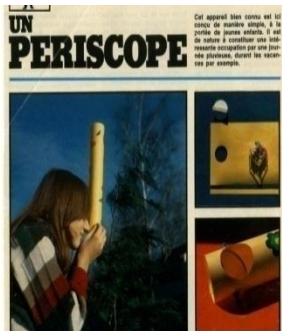
Voici un petit jouet dont la réalisation est à la portée de jeunes enfants qui pourront la réaliser avant où même pendant les vacances.

Poussé par le vent, il peut se déplacer rapidement sur une surface plane, goudronnée ou cimentée, ou même sur le sable tassé.



2.5. UN PERISCOPE

Cet appareil bien connu est ici conçu de manière simple, à la portée de jeunes enfants. Il est de



nature à constituer une **intéressante occupation par une journée pluvieuse**, durant les vacances par exemples. Avec du bristol découper un rectangle de 20x35mm, le rouler dans le sens de la longueur, bord à bord et assembler par l'intermédiaire d'une languette de ce même carton.

Découper deux ouvertures de 30 et 55mm de diamètre. Les éléments réfléchissants de ce périscope sont constitués par deux petits miroirs ronds de 60mm de diamètre.

Original et décoratif

2.6. PEINTURE DES COUGOURDONS

Très bel élément décoratif en sol, le cougourde l'est davantage lorsqu'il est sculpté, peint et vernis. Fruit d'une plante grimpante, de



La famille des cucurbitacées, le cougourde a la forme d'une calebasse. En séchant, son écorce durcit, pour former à maturité, un bois de plus d'un centimètre d'épaisseur – l'intérieur est vide et ne renferme que des graines.



Pour obtenir de beaux semis

2.7. UNE MINI SERRE CHAUFEE



Ce mimi –serre vous permettra d'obtenir des légumes et des fleurs hors saisons et aussi de forcer des plants. Elle consomme peu de courant électrique car elle emmagasine énormément de chaleur pendant les journées ensoleillées.

De construction simple, cette serre est pourtant munie de doubles parois très efficaces.



Pour les amateurs d'oiseaux

2.8. UNE VOLIERE

Si vous êtes amateur d'oiseaux, et que vous disposez de la place

suffisante, dans une cour ou un jardin par exemple, cette grande volière vous permettra d'héberger de nombreux pensionnaires ailés. Sa construction est simple à réaliser, à partir de tasseaux, constituant une ossature habillée de grillage. La partie inférieure, est isolée par un vide sanitaire, empêchant la corrosion au contact du sol.

2.9. CACHE – POTS EN TOUS GENRES



Les pots de fleurs nus, qu'ils soient en terre cuite ou en plastique, ne sont pas toujours très esthétiques dans un intérieur soigné. Une solution pratique consiste à décorer ces pots, ou à les couvrir d'un cache décoratif. Voici pour cela, quelques exemples illustrant les nombreuses possibilités que l'on peut mettre en pratique dans ce domaine en fonction de ces propres goûts et du décor ambiant.

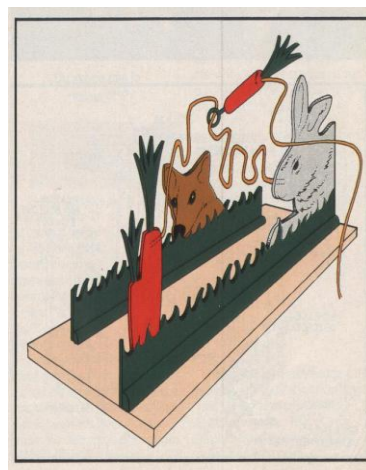
Bricolage pour les jeunes

2.10. LE LAPIN, LE RENARD ET LA CAROTTE



Ce n'est pas le titre d'une fable de la fontaine mais le nom d'un jeu d'adresse que tous les jeunes pourront réaliser eux-mêmes facilement « croque- vacances ».

Le thème de ce jeu : le lapin veut prendre la carotte sans se faire manger par le renard qui la guette. Le principe : tester son adresse en faisant passer l'anneau métallique de la carotte autour d'un fil électrique formant un parcours assez compliqué, sans jamais le toucher. S'il y a contact une lampe s'allume, c'est perdu. L'ensemble, équipé d'un simple pile 4,5 volt, est sans aucun danger.



3. ESPACE ACTIVITES MANUELLES ET BRICOLAGE

Les activités proposées sont adaptées à l'âge des enfants

3.1. POUR LES ENFANTS

Des objets de récupération de la vie quotidienne. Le matériel nécessaire se trouve en faisant des ballades d'exploration dans la cuisine, la salle de bains, au marché, chez l'épicier, ou au supermarché. En peignant avec ses couleurs préférées et en assemblant les formes au gré de sa fantaisie, on invente ainsi des volumes nouveaux, variés et inattendus. Des animaux rigolos en rouleaux de papier toilent, des bateaux et des camions en boîtes de biscuits, des personnages en tampons à récurer, des fleurs réalisées avec des éponges... Plein d'objets amusants à fabriquer facilement par les enfants

3.2. ACTIVITE BRICOLAGE CREATION 6-10 ANS

A comme argile, B comme bâtonnets plats, C comme coquillages, D comme découpage, E comme éléments naturels, F comme feutrine... L'alphabet n'a pas assez de lettres pour recenser toutes les activités proposées dans ce livre. 350 activités pour faire découvrir aux 6-10 ans le bricolage de A à Z et les plaisirs de la création. Des idées à fabriquer dans toutes les matières sans se ruiner, des patrons, des techniques expliquées avec précision.

3.3. RECUPERATION

Avec les emballages de la vie de tous les jours, on construit des merveilles ! Il suffit de bien observer leur forme, d'ajouter quelques détails en carton ou des yeux en boules de coton, puis de peindre le tout : voilà un personnage ou un animal qui prend forme. Des bouteilles en plastique deviennent des lapins malins, des tubes de dentifrice se changent en poissons tropicaux, des gobelets se déguisent en bilboquets gourmands... Avec un peu d'astuce, les petits créateurs vont tout transformer !

3.4. GALETS ET CAILLOUX

Créez des animaux et des personnages à la fois rigolos et réalistes en utilisant des galets et des cailloux ramassés au hasard de vos promenades.

3.5. FLEURS ET FEUILLES

Créez des animaux et des formes, des animaux en utilisant des fleurs et des feuilles ramassées au hasard de vos promenades.

3.6. ACTIVITES MANUELLES AVEC DES MATERIAUX NATURELS (8 / 14 ANS)

Chaque saison apporte son Lot de matériaux que les enfants peuvent utiliser pour créer différents objets. Avec des feuilles, des fruits, des graines, des rameaux, des herbes ou des pierres, on peut fabriquer un jouet, des décorations pour une chambre ou pour les fêtes, ainsi que des cadeaux originaux.

3.7. CARTON ONDULE

Matériau à la fois souple et résistant, le carton ondulé se plie, se roule et se colle à volonté pour créer toutes sortes d'objets colorés. Pour offrir ou décorer, réalisez de jolis cadres, des boîtes cadeaux, des carnets, un calendrier, un drôle de chameau porte-revues et même des fleurs !

Pour jouer et s'amuser, fabriquez une maison de poupée, un château fort, des animaux, un passe-balle en forme de pirate, un labyrinthe ou des masques d'Halloween... Avec de l'imagination et de la fantaisie, inventez un monde tout en carton !

3.8. INITIATION A LA MOSAIQUE

Toujours coloré, l'univers de la mosaïque enchante les enfants, qui se reconnaissent dans la simplification et la fraîche naïveté de ses motifs. Mosaïque premiers pas les initie à cet art avec des réalisations très simples sur des surfaces ou des volumes proches de leur quotidien : petites boîtes, petits pots de verre ou de métal, assiettes, ardoises d'écolier, etc.

A base de matériaux très divers : pâtes de verre, faïences, assiettes cassées, coquillages, perles, capsules de bouteilles, les réalisations sont photographiées étape par étape, ce qui permet à l'enfant d'acquiescer le bon geste. Elles sont présentées de façon progressive, de l'application de cabochons à la manipulation de verres colorés prédécoupés.

Quelques œuvres de Gaudi, Matisse ou Pic assiette familiarisent les jeunes lecteurs avec l'histoire de l'art. Marie-Anne Voituriez anime depuis de nombreuses années des ateliers d'art plastique pour les enfants. Avec Irène Lassus, elle a déjà publié, chez Des sains et Tora, deux ouvrages d'initiation à la mosaïque pour adultes.

4. LES ACTIVITES INTELLECTUELLES

4.1. Dans le monde de DISNEY

Viens avec nous dans le monde de **DISNEY**

Tu es à un âge où tout te passionne, où tu veux tout savoir et tout comprendre en t'amusant.

Alors ces livrets sont vraiment faits pour toi ! Tu vas connaître les océans et les forêts, observer les animaux et les plantes, explorer la terre, la mer et l'espace.

- Les pays et les hommes
- La mer et les rivières
- Je protège ma planète
- Les terres sauvages
- Les plantes et les arbres
- Le ciel et les étoiles
- La vie de la terre
- Les animaux
- Les richesses de la terre
- Les montagnes et les volcans

4.2. LES PAYS ET LES HOMMES

Le soleil a coloré de façon différente la peau des hommes

Qu'est-ce que la mélanine ?

1°) A travers le monde, la couleur des hommes varie du « noir » au « blanc », en passant par le marron clair, le jaune ou même le rouge doré. Ces différences sont dues à la mélanine.

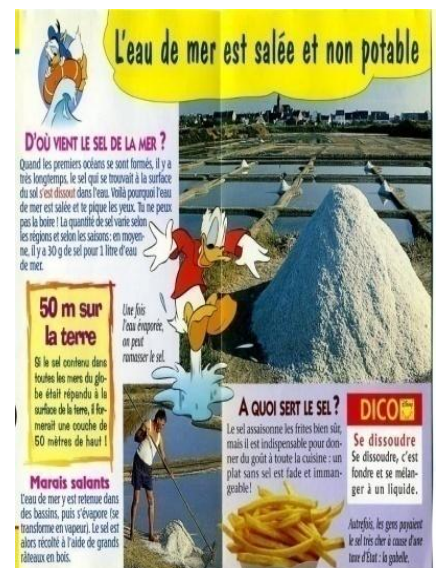
La mélanine est une matière colorante contenue dans notre peau, et qui la protège contre les dangereux rayons ultra violets. Plus le soleil tape et envoie des ultraviolets, plus la peau se défend et fabrique de la mélanine.

Premiers hommes : même couleur

2°) Selon les savants, les premiers hommes avaient sûrement tous la peau sombre.

L'épiderme de ceux qui habitaient en Europe s'est éclairci peu à peu, tandis que l'épiderme

Des Africains, lui, s'est assombri. L'explication de la peau noire : le soleil, bien sûr !



4.3. LA MER ET LES RIVIERES

L'eau de mer est salée et non potable

D'où vient le sel de la mer ?

1°) Quand les premiers océans se sont formés, il y a très longtemps, le sel qui se trouvait à la surface du sol s'est dissout dans l'eau. Voilà pourquoi l'eau de mer est salée et te pique-les. Tu ne peux pas la boire ! La quantité de sel varie selon les régions et selon les saisons : en moyenne, il y a 30g de sel pour 1 litre d'eau de mer.

50 M SUR LA TERRE

2°) Si le sel contenu dans toutes les mers du globe était répandu à la surface de la terre, il formerait une couche de 50 mètres de haut !

Marais sala

L'eau de mer y est retenue dans des bassins, puis s'évapore (se transforme en vapeur). Le sel est alors récolté à l'aide de grands râtaux en bois.

Une fois l'eau évaporée, on peut ramasser le sel.

A QUOI SERT LE SEL ?

Le sel assaisonne les frites bien sûr, mais il est indispensable pour donner du goût à toutes la cuisine : un plat sans sel est fade et immangeable !



4.4. JE PROTEGE MA PLANETE

La pluie est parfois salie par la pollution

ALERTE AUX GAZ !

Tu sais que l'ennemi numéro 1 de la nature, c'est la pollution. Eh bien la pollution s'attaque même à la pluie car les fumées des usines, les gaz rejetés dans l'air par les voitures et les camions montent dans le ciel, et salissent l'atmosphère.

La pluie en tombant

« Attrape » cette pollution au passage, et devient sale à son tour, au point de devenir parfois dangereuse pour la vie animale ou végétale.

PLUIES ACIDES

Les pluies salies par la pollution sont appelées des « pluies acides ». Quand elles s'abattent sur une forêt. Les arbres tombent malades. Au Canada, l'un des pays qui a les plus belles forêts du monde, de nombreux arbres sont tués ainsi.

La pollution industrielle attaque la nature et provoque aussi de graves maladies chez les hommes.

Acide : Un acide, c'est un produit, naturel ou artificiel, qui attaque un certain nombre de matières en les rongant.

4.5. LES TERRES SAUVAGES

L'oasis est un endroit dans le désert où l'on trouve de l'eau

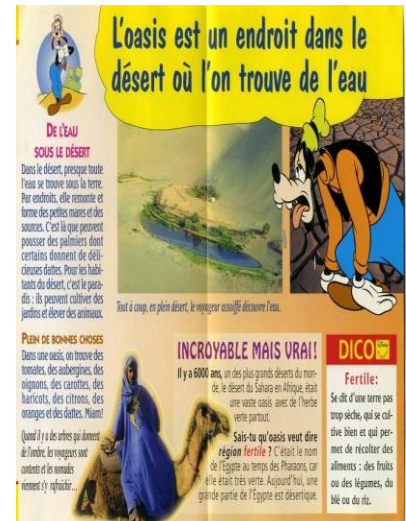
De l'eau sous le désert

Dans le désert, presque toute l'eau se trouve sous la terre. Par endroit, elle remonte et forme des petites mares et des sources. Ces là que peuvent pousser des palmiers dont certains donnent de délicieuses dattes. Pour les habitants du désert, c'est le paradis : Ils peuvent cultiver des jardins et élever des animaux.

Plein de bonnes choses

Dans une oasis, on trouve des tomates, des aubergines, des oignons, des carottes, des haricots, des citrons, des oranges et des dattes.

Quand il a des arbres qui donnent de l'ombre, les voyageurs sont contents et les nomades viennent s'y rafraîchir..



INCROYABLE MAIS VRAI !

Il y a **6000 ans**, un des plus grands déserts du monde, le désert du Sahara en Afrique, était une vaste oasis avec de l'herbe verte partout.

Ais-tu qu'oasis veut dire région fertile ? C'était le nom de l'Egypte au temps des Pharaons, car elle était très verte. Aujourd'hui, une grande partie de l'Egypte est désertique.

4.6. LES PLANTES ET LES ARBRES

Les Cactus poussent dans le désert car ils savent trouver de l'eau

ASTUCIEUX CACTUS

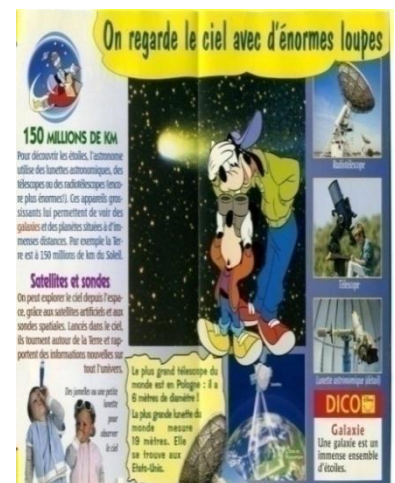
Dans le désert, il pleut très peu. Et les cactus ont soif ! Ils sont donc obligés de puiser très loin de l'eau dans le sol. Leurs très longues racines s'enfoncent jusqu'à cinq mètres de profondeur. N'approchez pas, je pique ! Ces plantes très résistantes ont aussi d'autres trucs. Quand par miracle, il pleut, les cactus stockent l'eau le plus possible. Ils se gonflent comme des ballons et doublent de volume. Comme ils ne transpirent pas, ils gardent leurs réserves d'eau. Leurs piquants ne sont pas là par hasard. Ce sont de véritables armes servant à éloigner d'eux les animaux assoiffés.

Quand par miracle, il pleut, les cactus stockent l'eau le plus possible : ils se gonflent comme des ballons et doublent de volume. Comme ils ne transpirent pas, ils gardent leurs réserves d'eau. Leurs piquants ne sont pas là par hasard. Ce sont de véritables armes servant à éloigner d'eux les animaux assoiffés.

*Certaines racines dans le désert s'enfoncent à plus de 30m dans le sol pour trouver de l'eau (cactus cierge).

CACTUS CIERGE

Ce cactus atteint 15m de haut, 10 tonnes (le poids de deux



éléphants !) et vit 200 ans. Dans ses énormes tiges pleines d'eau, les oiseaux creusent des tunnels et y vivent.

4.7. LE CIEL ET LES ETOILES

On regarde le ciel avec d'énormes loupes

150 MILLIONS DE KM

Pour découvrir les étoiles, l'astronome utilise des lunettes astronomiques, des télescopes ou des radiotélescopes (encore plus énormes !). Ces appareils grossissants lui permettent de voir des galaxies et des planètes situées à d'immenses distances. Par exemple la terre est de à 150 millions de KM du soleil.

Satellites et sondes

On peut explorer le ciel depuis l'espace, grâce aux satellites artificiels et aux sondes spatiales. Lancés dans le ciel, ils tournent autour de la terre et rapportent des informations nouvelles sur tous l'univers.

Le plus grand télescope du monde est en Pologne : il a 6 mètres de diamètre !

La plus grande lunette du monde mesure 19 mètres. Elle se trouve aux Etats-Unis.

4.8. LA VIE DE LA TERRE

La couche d'ozone est comme un bouclier qui protège la terre

MERCI L'OZONE

A 20 km au-dessus de la Terre, on rencontre une zone où l'atmosphère contient une grande quantité d'un précieux gaz : l'ozone. La couche d'ozone nous est très utile. Elle protège la terre des dangereux rayons ultraviolets du soleil.

LA COUCHE D'OZONE EST TROUEE !

Mais voilà que cette couche d'ozone diminue. Pire, elle est trouée au niveau des pôles ! Elle n'a jamais été bien épaisse à cet endroit-là. Mais des études indiquent qu'au pôle sud, le trou s'agrandit de plus en plus. Certains produits chimiques menacent l'ozone, en particulier ceux des bombes aérosols que l'on utilise dans la salle de bain : le parfum, la laque et le déodorant. Nous devons faire très attention pour préserver notre. Redoutables Ultraviolets

Les Rayons U.V. (ultra violet) a de quoi nous faire peur. A trop forte dose, ils attaquent les hommes et les plantes et bouleversent l'équilibre de la planète...Il est important de s'en protéger. Quand tu te fais bronzer, n'oublie jamais ta crème solaire anti- U.V. pour protéger ta peau !

4.9. LES ANIMAUX

L'abeille fabrique le miel et la gelée royale

Elaboré par M. Mokhtar HADDADJI, ex DML ligue LAPALEJ, Salle OMS, Boumerdes

Page 527 sur 530



AU BOULOT !

Les abeilles sont très travailleuses : elles passent toute leur journée à faire du miel. D'abord, elles vont butiner les fleurs et en rapportent le nectar, un liquide sucré. Puis elles le distribuent à des abeilles, appelées ouvrières. Les ouvrières l'avalent et le recrachent plusieurs fois : le nectar se transforme alors en sirop.

LE MIEL EST SERVI

Le sirop s'épaissit peu à peu dans les alvéoles. Il ne reste plus qu'à le récolter, c'est le travail de la personne qui élève les abeilles : l'apiculteur. Le miel est un régal. Il en existe de nombreuses sortes, selon la fleur qui donne le nectar : miel d'acacia, de lavande ou « mille-fleurs »

Ca bourdonne Dans une ruche, **il y a entre et 10 000 60 000 abeilles** : une belle colonie. La mère de toutes les abeilles de la ruche s'appelle la reine. Elle Pond 1500 œufs par jour. Les bébés abeilles seront nourris avec le miel déposé dans les alvéoles

4.10. LES RICHESSES DE LA TERRE

Le papier est fabriqué à partir de bois, de chiffons ou de vieux papiers

D'ABORD, DE LA PÂTE À PAPIER

Le Papier est fabriqué à partir de bois de chiffons ou de vieux papiers
Pour faire du papier, on utilise le plus souvent du bois (pin, sapin, épicéa). La transformation du bois en papier a lieu dans de grandes usines. D'abord, on enlève l'écorce de l'arbre, puis le bois est broyé très fin. Cette poudre de bois est ensuite mélangée avec de l'eau : cela fait de la pâte à papier.

PUIS, LA FEUILLE DE PAPIER

Selon la couleur du papier que l'on veut obtenir, on mélange à la pâte à papier du colorant (blanc, bleu, jaune, vert...). On ajoute aussi de la colle. Puis la pâte à papier est étalée sur une grille, pour qu'elle sèche. Il reste alors la feuille de papier, qui sera bien lissée pour que tu puisses écrire facilement dessus quoi écrivait-on, avant le papier ?



En Egypte, on écrivait à l'encre sur des tiges de papyrus (une sorte de roseau), qui étaient tissées et aplaties. En chine, sur des feuilles fabriquées avec du bambou, du chanvre et de la soie. En Europe et en Asie de l'Ouest sur des parchemins (parchemin est une peau de mouton ou de chèvre qui a été spécialement préparée pour écrire dessus, comme au Moyen Age)

4.10.1. LES RICHESSES DE LA TERRE

L'essence est fabriquée avec du pétrole

L'OR NOIR

Il faut tout d'abord aller chercher le pétrole et repérer les précieux gisements, sous la terre, ou sous la mer, puis le raffiner, pour obtenir de l'essence.

Ce pétrole brut, une sorte d'huile noire, est chauffé. De la vapeur apparaît, puis un liquide clair : L'essence.

Du pétrole, on tire l'essence mais aussi :

- Le Kérosène (carburant des avions et des fusées)
- Le Gazole (pour les moteurs diesel)
- Le Nylon et les Synthétiques
- Les Huiles et les Lubrifiants
- Le Plastique et les Résines
- La Colle et la Peinture

C'est en **1864**, aux Etats-Unis d'Amérique, qu'on a produit pour la première fois de l'essence avec du pétrole. Grâce à la raffinerie qu'il avait créée à Cleveland, John Rockefeller devint milliardaire. La famille Rockefeller est aujourd'hui encore l'une des plus riches et des plus célèbres du monde. Raffiner : Raffiner une matière, c'est la rendre plus pur et plus fine. On raffine le pétrole pour obtenir de l'essence.

4.11. LES MONTAGNES ET LES VOLCANS

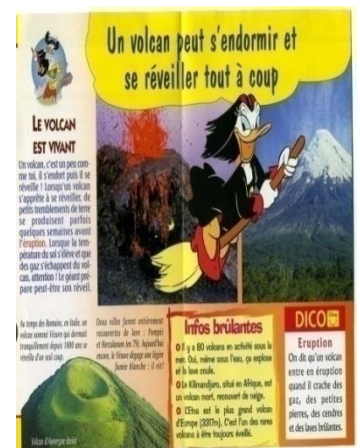
Un volcan peut s'endormir et se réveiller tout à coup

4.11.1. LE VOLCAN EST VIVANT

Un volcan, c'est un peu comme toi, il s'endort puis il se réveille ! Lorsqu'un volcan s'apprête à se réveiller, de petits tremblements de terre se produisent parfois quelques semaines avant l'éruption.

Lorsque la température du sol s'élève et que des gaz s'échappent du volcan, attention ! Le géant prépare peut être son réveil.

Au temps des Romains, en Italie, un volcan nommé Vésuve qui dormait tranquillement depuis 1000 ans se réveilla d'un seul coup.



4.11.2. INFOS BRULENTES

Il y a 80 volcans en activité sous la mer. Oui, même sous l'eau, ça explose et la lave coule.

Le Kilimandjaro, situé en Afrique, est un volcan mort, recouvert de neige.

L'Etna est le plus grand volcan d'Europe (3317m). C'est l'un des rares volcans à être toujours éveillé.

4.11.3. ERUPTION

On dit qu'un volcan entre en éruption quand il crache des gaz, des petites pierres, des cendres et des laves brûlantes.

Qui doit prendre en considération les données et les technologies, rapprocher les compétences de sorte à ce que l'Educateur puisse tout aussi bien assimiler les connaissances et développer sa créativité dans le souci d'adapter ce guide aux exigences modernes à la réalité de la société algérienne.

Ce guide est avant tout un cadre, une aide, un document dans lequel les formateurs pourront puiser pour concevoir, élaboré eux-mêmes des modules de formation adaptés aux publics et aux spécificités locales. Il se réfère aux principes d'une pédagogie active afin de permettre aux enfants et aux jeunes d'être acteurs de leur propre formation. L'objectif assigné par l'écriture de ce **Guide Pédagogique** a été conçu et réalisé selon une recherche approfondie à travers mon expérience acquise sur le terrain, par des efforts fournis dans le domaine **des Activités d'Animations Socio-Educatives et Culturelles**.

Ce **guide de l'Educateur des activités d'animations socio éducatives et culturelles en milieu de jeunes** est le fruit d'une collaboration entre divers individus méritant d'être chaleureusement remerciés. Nous tenons aussi à remercier sincèrement les cadres pédagogiques de la jeunesse et des sports pour leurs précieux conseils et pour leurs grands aides, en particulier.

6. CONCLUSION

6.1. LE ROLE DE L'EDUCATEUR

Le rôle de **L'EDUCATEUR SPECIALISE JEUNESSE** est d'une importance particulière, par son habileté du goût qu'il manifeste, de ses qualités pédagogiques.

La réussite du fonctionnement des **Maisons de jeunes et des ligues socio-éducatives** dépendent en partie et d'une manière générale de cet élément **Vital** qui est ce cadre.

Il mérite d'être aidé et encouragé dans sa mission. Il est souhaitable de rappeler et d'insister que les maisons de jeunes et les ligues puissent jouer pleinement leurs rôles à l'avenir et répondre aux normes besoins actuels des cadres, et d'équiper ces établissements par une installation suffisante de matière première abondante.

Cependant, vers quel fin, ces activités seront t- ils orientées, ce serait beaucoup, mais encore trop peu, que de l'habileté manuelle, l'aptitude au bricolage, l'exécution des menus travaux de la vie courante.

L'enfant y gagnera en ingéniosité si nous laissons libre de rechercher et de combiner telles formes qui lui plaisent. L'esprit d'observation se développera. L'enfant retire le sentiment de la difficulté vaincue. Il prend conscience de sa force, car il se voit l'auteur d'une œuvre originale. **Merci** de nous faire part vos remarques, des suggestions, et de vos critiques concernant ces ouvrages. Œuvrons tous ensembles pour produire et développer des guides