

ECOLOGESTES: un outil d'Education relative à l'Environnement vers un Développement Durable (ErEDD) en «accueils collectifs de mineurs » (ACM) « des enfants construisent des jeux » : l'aventure et le projet

ORIGINE : créée en l'an 2000, cette opération régionale est pilotée par Bretagne Vivante. Les Directions Régionale et Départementales de la Jeunesse et des Sports sont partenaires (DR et DDJS). La Direction Régionale de l'Environnement, la Fédération Bretonne des Caisses d'Allocations familiales et le conseil régional et les conseils généraux s'associent à différents niveaux dans le cadre de leur mission.

Ce concept a pour origine **deux constats**: une majorité des projets d'ErE sont conduits vers les publics scolaires; par ailleurs une demande, souvent insatisfaite, se développe dans les Accueils Collectifs de Mineurs (ACM).

DES OBJECTIFS AMBITIEUX: promouvoir des actions de qualité auprès des enfants et en permettre l'accès au plus grand nombre, développer participation et action des jeunes vers leur environnement quotidien (centre, cadre de vie, milieux ...), susciter des démarches ludiques tout en pratiquant à la fois des approches scientifiques, artistiques et culturelles, donner un contenu concret et de qualité aux politiques éducatives; enfin mettre en œuvre des dynamiques partenariales entre des services de l'état, des collectivités territoriales et des associations organisatrices d'accueil collectifs de mineurs.

UNE IDEE SIMPLE: il s'agit de concevoir puis construire un jeu sur l'environnement et enfin



le présenter début juin, lors d'une journée « festival ». Un accompagnement est proposé par Bretagne Vivante, les DR et DDJS et des associations d'éducation populaire: formations et mutualisation, conseils et soutiens ... Un thème, à prendre au sens large du terme, est défini chaque année ; par exemple, en 2007, le thème « flaques, mares et lavoirs » permet à la fois de découvrir le bord de mer, les eaux douces et le patrimoine local; de nombreux centres sont ainsi concernés. Ce thème permet de plus d'orienter les contenus des jeux et des projets des centres ; ainsi depuis l'année 2000 les thèmes suivants ont été traités : l'eau, l'énergie, les plantes, les petites bêtes, les oiseaux et l'arbre.

Il existe un comité de pilotage régional, mais chaque département s'organise (comité départemental) dans l'accompagnement et le déroulement de l'opération. Par département, les vingt premiers inscrits partent dans l'aventure écologistes aboutissant ainsi à 5 festivals. Chaque année, une plaquette avec la présentation du thème de l'année, est envoyée aux centres.

FORMATION, ACCOMPAGNEMENT ET MUTUALISATION : deux journées de formation sont organisées : **la première journée**, courant décembre, traite du thème au plan technique et pédagogique. Des petits jeux de découverte sont proposés, des outils pédagogiques simples sont utilisés et quelques apports techniques complètent la journée ; celle ci se déroule avec une structure spécialisée sur le thème (écomusée, association ...). Un dossier conséquent est distribué et un ouvrage pédagogique sur le thème est offert aux centres. **La deuxième journée**, courant mars, aborde la création d'un jeu et fait le point sur l'état d'avancement des projets : c'est une phase de mutualisation exceptionnelle et d'échanges de bonnes idées : chaque centre indiquant ses trucs, sa démarche, les actions accompagnant la création du jeu ... les questions des uns sont les réponses des autres ; les problèmes et les difficultés sont débattues. On amène le jeu de l'an passé. Des responsables de ludothèques viennent parler du jeu et présentent quelques typologies à partir d'exemples d'éditeurs. Des responsables de structures viennent témoigner et présenter leur démarche et des jeux réalisés lors des précédentes éditions. Enfin, l'organisation du festival est mise en débat. Chaque centre repart de cette journée avec un enrichissement de son projet et des motivations accentuées. On peut dire que nous sommes dans une formation/action où les contenus sont demandés et immédiatement testés, transposés et mis en application. Certains directeurs parlent même de formation continue.

LE FESTIVAL : c'est l'aboutissement de l'opération, c'est lui qui guide la programmation dans le temps mais ce n'est pas la fin du projet (voir le chapitre réseau et perspectives). En moyenne, chaque année, c'est environ 80 centres répartis sur la Bretagne qui participent. C'est un moment d'échanges entre les centres, les enfants et les équipes d'animation. C'est sûrement un moment fort de formation pour les animateurs. On rencontre les acteurs de l'opération. C'est un temps où les enfants vont présenter et faire jouer à leur jeu ; ils découvriront aussi une partie des autres jeux. En fin de journée, il est procédé à une remise de prix. En fonction du type de jeu et de son contenu, il est décerné à chaque équipe un prix particulier ; le jeu le plus : coopératif, stratégique, instructif, futé, ludique, sportif, scientifique, artistique, imaginaire, etc. Un point noir doit cependant être signalé : pour des raisons d'organisation et d'importance de la manifestation, chaque centre vient au festival avec un maximum de 10 à 15 enfants ; ceci ne permet pas, hélas, à tous les enfants ayant participé de venir à cette journée. Des centres ont déjà réagi. Quatre d'entre eux, ont mis en place, un mini festival 10 jours après ; ils ont organisé de plus un spectacle sur le thème !



ANALYSES ET ÉVOLUTIONS DES PROJETS :

(les points qui suivent sont en étroite relation malgré leur présentation linéaire.)

- **Une réunion de présentation et de lancement de l'opération** est organisée courant octobre. Il est à remarquer l'implication des « anciens participants » à cette soirée ; les questions fusent (comment démarrer, quelles connaissances faut-il ...) et les réponses sont bien souvent apportées par les anciens. Ceux-ci témoignent et donnent les indications les plus pertinentes ... bel exemple de mutualisation ! Quelques jeux réalisés sont apportés et répondent à de nombreuses attentes.
- L'évolution la plus significative est le passage **de la construction du jeu (projet d'action) à la mise en place d'un véritable projet pédagogique tout au long de l'année** : le jeu est devenu un axe autour duquel viennent se greffer ou sont prévues d'autres actions du centre. De nombreux partenariats locaux découlent de cette situation. Ceci est renforcé dès la 2^{ème} participation du centre. On peut remarquer en parallèle une évolution dans la prise en compte du thème : on est passé d'une approche naturaliste à une approche environnementale : les plantes c'est aussi mon paysage au quotidien, ce que je mange et d'où cela vient, ce qui me guérit. Dans l'édition 2003 (univers des plantes) un quart des projets faisaient référence à l'alimentation. Ainsi les projets menés sont majoritairement intégrés à d'autres actions du centre enrichissant ainsi véritablement l'ensemble des projets pédagogiques voire éducatifs. Par exemple le thème des plantes ou des arbres a permis à de nombreux centres de démarrer un jardin (pédagogique, biologique ou normal) ou d'y associer des actions de plantations et d'embellissement du cadre de vie des enfants et encore des réflexions autour de l'alimentation et de la santé ; encore ce centre réalisant une exposition de peinture autour de l'arbre avec vernissage auprès des parents et dont quelques créations vont servir dans le cadre d'une grande randonnée patrimoine du pays touristique . N'oublions pas la réalisation d'un mini golf sur les plantes ! Dans un autre centre le thème de l'énergie a été traité avec un jeu sur l'alimentation qui s'est intégré de fait dans une action périscolaire autour de l'alimentation (semaine du goût, atelier art déco pour une cantine idéale, rencontres avec une diététicienne ...). Avec le thème des oiseaux on s'essaye à l'origami, on fait venir un fauconnier et pour le carnaval les sujets sont tout trouvés ...
- D'année en année, on observe une **diversification dans les approches**, les contenus et les formes ; les arts et les sciences font très bon ménage ; de plus en plus de jeux sont de vraies créations artistiques. Quand à l'approche scientifique, c'est un véritable émancipation face au savoir ; démarche et savoir faire sont aux rendez vous. L'écrit est important puisqu'il faut rédiger la règle du jeu. Quand à l'oral, les enfants animent leur jeu quand ils le présentent dans divers cadres.
- **Développement durable, gestes au quotidien et projet éducatif** : certains centres qui ont participé à diverses éditions ont inscrit à présent l'environnement et le développement durable dans leurs orientations éducatives. La cohérence avec la vie quotidienne s'en est trouvée enrichie, par exemple au plan du tri de leurs déchets ou de l'eau. Ecologest est devenu déclencheur,

les centres le reconnaissent. Des animateurs demandent même une prise en compte plus importante de la notion de gestes au quotidien suggéré dans le titre de l'opération. Le covoiturage se développe dans le cadre du festival de juin.

- **C'est une véritable éducation au territoire. Education PAR le territoire** : à partir du thème de l'année, les sorties portent sur la découverte des alentours du centre et de l'environnement quotidien des enfants. C'est une autre façon de voir ce qu'ils côtoient habituellement : leur paysage, un arbre, l'alimentation de tous les jours. C'est aussi une **éducation POUR le territoire** : les enfants deviennent acteur de leur environnement (écocitoyenneté) : plantations, jardin et cadre de vie, aménagement de la vie au quotidien, participation à des actions de protection et de gestion des milieux (curage ou aménagement de mare...) Les projets sont aussi en rapport avec la politique de la collectivité (périscolaire, contrat éducatif local ou d'environnement, évènement touristique ou fête du jeu, ...). Ceci est vécu de façon valorisante par les enfants et les animateurs ; on est fier de sa réalisation.
- **Des interventions plus cohérente et des partenariats s'installent** suivant les thèmes ou les problèmes techniques : on fait venir le responsable espace vert de la commune, l'animateur informatique ou la ludothécaire, etc.... Sur un autre plan, certains centres font intervenir des plasticiens ou des graphistes, d'autres des animateurs environnement (CPIE, maison nature, lycée agricole ...) mais ce n'est pas une majorité ; tout ceci relativise ainsi la **notion de spécialiste et d'intervenant** qui, souvent, semble indispensable ... on peut faire sans, le mieux c'est avec!
- Depuis la première édition **les types de jeux se sont beaucoup diversifiés**; on peut trouver à la fois des jeux d'exercices, de rôle, de mots, d'association et d'observation, de parcours, de stratégie, de courses et de plein air, de coopération, des CDROM On trouve même des mallettes de jeux comprenant memory, puzzle, 1000 bornes et jeu de rôle ! On est passé surtout des simples « questions/réponses » et autres « trivial poursuite » à des jeux interactifs, privilégiant savoir faire et expressions, plus ludiques mais aussi de plus en plus esthétiques. Souvent, lors d'une première inscription on commence par un memory ou un jeu de l'oie puis, la deuxième année, on s'essaye à des transpositions : le jeu du UNO pour les plantes, un QUI EST CE sur les oiseaux de la basse cour, le loup garou pour ... ; tous les coups sont permis ! On construit des jeux surdimensionnés. Les jeux de table restent cependant majoritaire.
- **Le public** : ce sont en général les secteurs enfance (8/12 ans) les plus représentés. Le nombre d'enfants par équipe de projet va de 10 à 20, mais de plus en plus de centres associent l'ensemble des tranches d'âges au projet, de la petite enfance au secteur jeunesse pour certains. Les grands construisent le jeu pour les plus petits ; ces derniers peuvent devenir les décorateurs du jeu quand aux plus grands ils sont parfois les reporters du projet. C'est toute une alchimie qui s'opère au fur et à mesure des éditions. Certains centres font à présent un jeu pour chaque tranche d'âges ! Le cas de la ville de St Briec montre que le « périscolaire » peut participer (10 centres inscrits en 2007).
- **Dans la démarche de création du jeu, on repère à présent différentes phases** ; une phase d'**immersion** dans le thème (sorties sur le terrain, visites d'exposition, pratique de jeu notamment surdimensionnés, dessin, photographie, modelage ...) puis une **phase de recherche d'information** (Internet, lecture, exploration de terrain, émission de TV, ludothèque et médiathèque ...) dont la fin devient plus ciblée au plan du thème et du jeu. C'est dans cette phase que les choix s'opèrent : type de jeu et de règle, sujet, organisation ... Enfin une **phase de création** dans laquelle le mini camp des vacances de Pâques peut jouer un rôle. On peut encore voir des moments de tests auprès d'autres enfants. Le moment de la restitution et de l'échange est représenté par le festival (voir plus loin). Tout ceci représente en fait un **programme long** (un an environ) d'éducation à l'environnement ; ce type de programme peut modifier et faire évoluer les comportements et attitudes des enfants vis-à-vis de leur environnement au contraire des programmes courts qui se développent : sortie, exposition, évènements divers ... Et quand c'est fini, les équipes d'animation mais aussi les enfants demandent le thème de la prochaine année !
- Au fil des ans et des échanges on repère que **le projet doit se mener en équipe** en évitant que seul un animateur le porte ; cette dernière situation amène isolement et fatigue du responsable,



pression face à la réussite, sectorisation de l'activité et difficulté pour fidéliser un groupe d'enfants ; l'implication de l'équipe ne se fait plus et l'ancrage du projet dans le reste des actions du centre n'est plus possible. C'est la principale cause des projets qui ne vont pas jusqu'au bout ! Dans le cas contraire, **on passe du projet de l'animateur au projet du centre** tout entier.

L'OPERATION, LES PERSPECTIVES :

- **Echanges et mutualisation.** C'est une des grandes richesses de la dynamique ; les centres communiquent entre eux, s'échangent des informations et se prêtent des jeux. On voit de plus en plus d'ACM se regrouper pour organiser ensemble des sorties thématiques (intervenants, transports ...), des rencontres pour se présenter entre eux des jeux accompagnées de spectacles.
- **Le partenariat, clé de la réussite.** Il ne s'agit pas ici du « partenariat puzzle » où chaque acteur a un rôle complémentaire de l'autre : le financier, l'acteur de terrain ou celui qui amène du gros matériel ! Ici, on construit et on fait un bout de chemin ensemble. On prend aussi les risques en même temps. Un comité de pilotage définit des orientations, mais la parole est aussi aux centres ; ils ont toujours leur mot à dire ; ils sont force de proposition et d'amélioration. **L'action conjointe d'une institution (DRDJS Bretagne) et d'une association (Bretagne Vivante)** légitime de nombreuses démarches : lancement, formation, lettres aux centres, courriers de félicitations aux maires ... En Ille et Vilaine de plus, **la ville de Rennes et son écocentre** de la Taupinais sont associés à l'aventure : cette structure d'éducation au développement durable accueille et accompagne les temps de formation et le festival des centres. Dans les Côtes d'Armor c'est le même cas entre la DDJS 22 et la ville de St Brieuc. Enfin, suivant le département ou le thème de l'année, des structures spécialisées accompagnent la démarche: ligue pour la protection des oiseaux, eaux et rivières, maisons nature, CPIE ...)
- **Prolongements et perspectives :** En 35, un livret présente les jeux réalisés. **On peut se procurer les listes des centres** ayant participé et créé des jeux. Un centre a même édité et diffusé son jeu (CD Rom sur l'arbre). **Un blog** a été réalisé en 22. Chaque année, sur une idée des « anciens » centres, après le festival, une lettre de la DRDJS informe et félicite les maires des communes dont les centres ont participé (présentations, félicitations, prix reçu, photos ...)

POUR FINIR :

La lettre mentionnée ci dessus est une reconnaissance de l'action des centres. Elle permet de faire évoluer les regards au sujet de cette forme d'éducation, l'Accueil Collectif de Mineurs, pris souvent sous l'angle du simple accueil ou de la garderie **« ils l'ont fait, c'est possible » !**

*Pour l'équipe ECOLOGESTES, 28/07/08
Henri LABBE CTPS environnement, DRDJS Bretagne
Paskall LE DOEUFF, Bretagne Vivante en région (pilote de l'opération)
Pierre Yves PASCO, Bretagne Vivante en 35*

Pour en savoir plus :

* *Association « Bretagne Vivante »*

www.bretagne-vivante.org

<http://ecologestes.blogspot.com>

<http://ecologestes.forumpro.fr>

(Téléphone : 02 98 49 07 18)

* *DRDJS Bretagne :*

henri.labbe@jeunesse-sports.gouv.fr

<http://www.mjsbretagne.jeunesse-sports.gouv.fr/spip.php?article451>

(Téléphone : 02 23 48 24 37 ou 02 99 57 80 79)

Crédit photo : Henri Labbe