

LA MARAUDE

projet pédagogique des séjours d'été

« Et surtout, surtout, disons à nos enfants qu'ils arrivent sur terre quasiment au début d'une histoire et non pas à sa fin désenchantée.

Ils en sont encore aux tout premiers chapitres d'une longue et fabuleuse épopée dont ils seront, non pas les rouages muets, mais au contraire, les inévitables auteurs.

(...) Disons-le, haut et fort, car, beaucoup d'entre eux ont entendu le contraire, et je crois, moi, que cela les désespère. »

ARIANE MOUNCHKINE

PLAN

1- introduction

2 - les moyens naturels, humains, matériels de mise en oeuvre du projet

3 - un séjour d'été à la Maraude

a/ une semaine type

b/les activités spécifiques :

- les bivouacs * à la friche/ *au jardin
- le fil rouge et le temps fort
 - les balades
 - les repas au coin du feu
 - les chèvres
 - le marché d'engomer

c/ les animateurs techniques

d/ une journée type

4 - Espaces théoriques comme guides des pratiques

5 - Fiches techniques

1. Introduction volontaire

La Maraude est un collectif de personnes vivant toute l'année dans un petit village de montagne : leur implication dans le tissu rural est importante.

Ces personnes conscientes de leurs responsabilités éducatives s'entendent pour proposer des vacances autour de principes tels que :

- **découvrir** : se découvrir, prendre conscience de sa créativité, de sa capacité de transformation, de son imaginaire, de ses rêves et avoir une bonne estime de soi, découvrir l'autre, découvrir son environnement, au sens large
- **développer** : son esprit critique, son sens de la solidarité et de la tolérance, ses compétences, ses capacités
- **s'ouvrir** : à l'inconnu (êtres et lieux)
- **se construire** : une personnalité autonome, attentive à soi et aux autres, et arriver à l'optimiser dans le corps social.

Notre rêve, à travers ces vacances à La Maraude, est de proposer à l'enfant un merveilleux voyage sur le chemin de la construction de son enfance. Nous avons tous un souvenir d'enfance qui nous aura marqué, qui nous aura guidé, qui aura fait de nous l'adulte d'aujourd'hui.

2. Les Moyens

Au service de cet engagement, nous avons des outils :

l'environnement nature!	<p>Niché au coeur du Parc Naturel du Pays Couserans, Arrout est un petit village auquel on accède par une route sinueuse qui s'arrête à la Maraude... Une fois les enfants déposés, tout se fera à pied ! Aller à Girech au campement d'été par la piste, aller au potager par les raccourcis et le fameux chemin de la Mort ! Descendre à la friche par le chemin de St Jacques, aller à Engomer le long du Lez ...Nous sommes aussi dans un village de 70 habitants et pour des citadins, c'est tout un monde à découvrir ! Prendre le temps de balades, de visites à la rencontre de ses habitants et prendre conscience de la notion de village avec sa culture et ses traditions. A pied, autour du village, emprunter les pistes et les sentiers, pour découvrir l'univers magique des granges, des vieux lavoirs, des villages blottis dans d'autres vallées, de la grotte de Fi-Faï, d'une forêt, d'un ruisseau, et se laisser surprendre au détour du chemin par un hameau déserté témoin du temps passé...</p> <p>Nous sommes dans un milieu de moyenne montagne et toute notre attention sera portée à la faune et à la flore endémique !</p> <p>Nous avons aussi à disposition des lieux de nature apprivoisée :</p> <ul style="list-style-type: none">- le potager, en bas du village au bord de la rivière, sur une terre alluvionnaire- La mare, au bas du village, près du jardin
les moyens humains	<p>- les moyens humains permanents</p> <p>Nous sommes 6 permanents à l'année, gestionnaires de la Maraude au fil des saisons. Dans notre équipe pluridisciplinaire, il y a un cuisinier, deux directrices, des fées du logis, des jardiniers. Nous habitons le village à l'année.</p> <p>- les moyens volontaires</p> <p>Pour les séjours d'été, nous recrutons :</p> <ul style="list-style-type: none">-4 animateurs pour les séjours maraudeurs-4 animateurs pour les séjours voyageurs- 2 animateurs techniques- 1 fée du logis pour la grande maison <p>Nous totalisons donc 10 animateurs, 2 directrices pour un total de 35 enfants. Cette grande équipe pédagogique nous permet de favoriser des activités en petit groupe et le développement de la notion de choix. Une attention particulière est portée au recrutement des animateurs. Nous privilégions pour les deux équipes des profils d'animateurs nature, créatifs</p> <p>Pour les voyageurs l'accent est mis sur la maturité, l'expérience auprès du public des séjours adaptés et un cursus dans le social. Les animateurs techniques sont recrutés sur leurs compétences. Les animateurs se déplacent</p>

	<p>pour un entretien préalable à l'embauche à la Maraude, et grâce à l'outil "savoir être et savoir faire" nous nous assurons d'une équipe bienveillante et à l'écoute du projet pédagogique.</p> <p>En amont du séjour, deux jours de préparation permettent à l'équipe de se rencontrer, de rencontrer la Maraude et de construire le séjour.</p> <p>C'est dans la mise en commun des nos acquis, de nos compétences, de notre imaginaire que nous tendrons ensemble à la réalisation de nos objectifs. Nous nous devons, ensemble, d'être impliqués, sans cesser d'être attentifs à la particularité de chaque enfant, sans oublier d'être adulte, acteur, responsable, ouverts, créateurs, dynamiques, sociables, sachant, dans un climat de confiance, proposer des limites claires et acceptées.</p>
<p>les moyens matériels</p>	<p>La Maraude dispose de 2 structures d'accueil aux normes :</p> <p>* La maison de Baraou, au sein du village, avec ses 6 petites chambres d'une capacité d'accueil de 24 personnes. C'est le lieu des séjours voyageurs en été.</p> <p>Mais tous les enfants fréquentent: La piscine La basse cour : un espace poulailler pédagogique... La petite cuisine, atelier pédagogique pour s'impliquer dans la fabrication d'un plat, apprendre à cuisiner dans le plaisir du partage, Le petit atelier dévolu en priorité à la fabrication du papier recyclé pour attirer l'attention des enfants sur leur environnement, mais où toutes les créations sont en marche, Nous disposons aussi d'un bureau informatisé , d'une salle cinema si besoin</p> <p>* La maison de Girech, à 800 m de la Maison de Baraou Pendant l'été, c'est la maison des enfants maraudeurs. Une maison à trois niveaux composée d'un vestiaire, d'une chambre pour les animateurs, d'une infirmerie, d'une salle commune, une cuisine, une salle à manger, une grande terrasse ouverte et un bloc sanitaire. Au fond du pré, entre les noisetiers, les balançoires et la table de ping-pong. Et un peu plus loin, autour d'un feu se blottissent les 8 cabanes, nos maisons pour les nuits.</p> <p>Les alentours pendant l'été : La Friche; Notre refuge de montagne en toute sécurité, à 800 m de la maison où se déroulent les bivouacs de 3 jours, niché au creux d'un vallon où coule un ruisseau</p> <p>Le Teepee au jardin; C'est dans un vrai teepee d'indien que se passent les nuits au bivouac en plein coeur du jardin, au plus près des légumes</p> <p>Nous disposons de 2 mini bus 9 places pour les déplacements.</p>

3.Un séjour d'été à la Maraude

En été existe un moment unique à la Maraude de cohabitation de nos deux groupes, les Maraudeurs et les Voyageurs. Chaque groupe a son lieu de vacances, son équipe d'animateurs et ses activités spécifiques, car il s'agit pour nous de proposer aux enfants des vacances adaptés à leurs possibles. Néanmoins, nous travaillons de nombreuses manières la rencontre et l'échange entre ces deux groupes :

grâce aux animateurs techniques, qui dans chaque activité (sauf le bivouac et la veille wangari) intègrent chaque jour un voyageur à un groupe de 4 maraudeurs

grâce au grand jeu des 1000 flous, quotidien à 13h00, où les deux groupes sont réunis pour jouer, avec leurs animateurs

grâce à des temps plus élaborés, où chaque groupe peut s'inviter pour partager un vernissage, un spectacle, un repas. Ces temps devront être anticipés lors des réunions de préparation pour être en cohérence avec les plannings d'activités.

Ces rencontres nous permettent de travailler la relation à l'autre, la tolérance et le respect. L'intérêt pour ses voisins, la coopération et le faire ensemble. Il s'agit à la Maraude que chacun, selon son profil, ait un lieu de

vacances adapté, mais il aussi question de se rencontrer.

a/ Une semaine type

L'équipe d'animateur devra, par tous les moyens graphiques, verbaux... permettre aux enfants de se projeter dans les activités proposées et la vie quotidienne : visibilité, lisibilité, transmission.

	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	dimanche
Animateurs techniques			Repos repos fée du logis	repos			
	Congé				Congé	Congé	Congé
Maraudeurs matin	arrivées accueil retour bivouac jardin 4 ppp	4 PPP préparation friche	Friche préparation picnic pour les autres	Picnic commun friche avec voyageurs	4 PPP 4 jardiniers	4 PPP 4 jardiniers	4 PPP 4 jardiniers Faire les valises des départs marché d'engomer
Maraudeurs am	13h00 présentation et jeu des 1000 flous 4 PPP	13h00 1000 flous 4 PPP 4 jardin départ groupe friche	Pic nic	Retour friche retrouvailles	13h00 1000 flous 4 PPP 4 jardiniers	13h00 1000 flous 4 PPP 4 jardiniers	13h00 1000 flous 4 PPP départ bivouac jardin Marché des 1000 flous 17h00: départs
Maraudeurs veillée	Wangari veillée		Repas trappeur	retrouvailles		Temps fort	
	Congé	Congé	Congé				Congé
Voyageurs matin	arrivées accueil 1 PPP	1 PPP retour bivouac jardin	grand picnic tout le groupe ou 1 anim avec maraudeurs	Prépa friche repas à la friche avec maraudeurs	1 PPP 1 jardin	1 PPP 1 jardin Retour friche	1 PPP 1 jardin Faire les valises des départs Marché d'Engomer
Voyageurs am	13h00 présentation et jeu des 1000 flous 1 PPP départ bivouac jardin	13h00 1000 flous 1 PPP 1 jardin			13h00 1000 flous 1 PPP 1 jardin	13h00 1000 flous 1 PPP 1 jardin	13h00 1000 flous Marché des 1000 flous 17h00: départs
Voyageurs veillée		Wangari veillée	Invitation repas trappeur			Temps fort	

b/Les Activités Spécifiques

* LES BIVOUACS :

<i>à quoi ça sert ??</i>	découvrir, s'essayer à vivre autrement, petit groupe, autonomie
--------------------------	---

à LA FRICHE

<i>Les moyens :</i>	2 animateurs et un demi groupe d'enfant partent bivouaquer à la friche
---------------------	--

<i>La temporalité</i>	Maraudeurs : Mardi-mercredi-jeudi Voyageurs : Jeudi-vendredi-samedi
-----------------------	--

JOUR -1 :	sensibilisation, préparation
JOUR 1 :	préparation des sacs départ pour le repas de 12h00 installation découverte des alentours repas sur le feu veillée autour du feu
JOUR 2 :	veille, petit déjeuner sur le feu préparation et départ en pique-nique à Audressein / pour les voyageurs, journée minibus au Riberot retour repas sur le feu veillée
JOUR 3	veille, petit déjeuner sur le feu rangement du camp point intendance : téléphoner aux directrices pour bilan intendance repas pique-nique en commun avec l'autre groupe

AU JARDIN

<i>Les moyens</i>	l'animateur technique et un petit groupe partent bivouaquer au teepee du jardin (description)
-------------------	---

<i>La temporalité</i>	Maraudeurs le dimanche et voyageurs le lundi
-----------------------	--

JOUR -1	sensibilisation et préparation
JOUR 1	14h00, l'animateur technique prépare son bivouac départ à 15h30, sacs prêts jardinage installation chasse aux légumes tagine sur le feu veillée teepee
JOUR 2	veille déjeuner sur le feu rangement retour pour le repas

LE BIVOUAC JARDIN EN COMMUN (OPTIONNEL ET EXPÉRIMENTAL)

<i>à quoi ça sert ??</i>	Vivre une aventure ensemble (maraudeurs et voyageurs) permettre aussi aux animateurs de se rencontrer
<i>Les moyens</i>	Au jardin 1 animateur maraudeur et 4/5 enfants 1 animateur voyageur et 2/3 enfants
<i>La temporalité</i>	Le mercredi soir
JOUR -1	sensibilisation, préparation
JOUR 1	RDV au jardin à 17h00/18h00 apéro rencontre repas sur le feu veillée tous ensemble
JOUR 2	petit déjeuner sur le feu rangement création collective (land art) retour pour le repas de 12h00

* LE FIL ROUGE ET LE TEMPS FORT

<i>à quoi ça sert ??</i>	Vivre une aventure collective inédite découvrir et transmettre des valeurs porter des activités en direction d'un temps fort globaliser des activités et les relier entre elles donner aux enfants un espace où l'imaginaire à sa place et où on peut jouer avec célébrer, valoriser, partager, transmettre rendre les enfants acteurs
<i>Les moyens</i>	2 jours de préparation en équipe à l'amont du séjour pour : constituer une histoire faire un planning prévisionnel et anticiper les besoins en matériel

La temporalité

	Maraudeurs	voyageurs
lundi	Lancement fil rouge	Lancement fil rouge
mardi	Activités en lien avec le fil rouge (au choix)	Activités en lien avec le fil rouge (au choix)
mercredi	Journée temps fort picnic	Journée temps fort picnic reunion anticipation préparation temps fort
jeudi	Activités en lien avec le fil rouge (au choix)	Activités en lien avec le fil rouge (au choix)
vendredi	Activités en lien avec le fil rouge (au choix) reunion prepa temps fort	Activités en lien avec le fil rouge (au choix)
samedi	Temps fort	Temps fort à la friche

Le fil rouge à la Maraude se doit de véhiculer des valeurs humanistes et coopératives et solidaires et intelligentes et par tous les moyens artistiques, ludiques mis à la disposition des animateurs. Le temps fort doit utiliser, valoriser, transcender l'environnement direct de la Maraude. Restez simple et à l'écoute des capacités et des envies des enfants :

Jouez ! Est le maître mot de votre fil rouge

* LES BALADES

<i>à quoi ça sert ??</i>	Découvrir et explorer l'environnement se dépasser et être valorisé fédérer le groupe avoir une approche sensitive de la nature jouer !
--------------------------	--

<i>Les moyens</i>	répertoire d'ateliers nature cartographie des balades matériel nature préparation des sacs la sécurité : chaussures appropriés, casquettes, eau et règles de comportement en balade la gestion du temps (montre)
-------------------	---

<i>La temporalité</i>	selon le temps et la météo
-----------------------	----------------------------

* LES REPAS AU COIN DU FEU

<i>à quoi ça sert ??</i>	Manger autrement faire ensemble : participation de chacun pour un moment collectif autonomie : faire à manger, faire le feu, ranger expérimenter une autre forme possible du vivre (vivre en teepee, vivre en refuge...)
--------------------------	---

<i>Les moyens</i>	en petits groupes répartition organisée dans l'espace : un groupe feu / un groupe cuisine / un groupe rangement
-------------------	--

La temporalité

	Maraudeurs		voyageurs	
lundi			Anticipation prepa anim jardin	Repas feu au jardin
mardi	Intendance direction	Repas feu à la friche		
mercredi	idem	Repas feu à la friche repas feu à girech		Option invitation girech
jeudi				Repas feu friche
vendredi				Dessert feu friche
samedi				
dimanche	Anticipation prepa anim jardin	Repas feu au jardin		

A titre d'exemple, voilà les menus des repas feu à la friche

J1 : Kebab de montagne : chapatis – merguez – crudité – sauce yaourt menthe – pommes au sucre

J2 : patates camembert – bananes au chocolat – chamallow

* LES CHÈVRES

<i>à quoi ça sert ??</i>	Découvrir les chèvres rencontrer un agriculteur partager sa pratique assister à la traite
<i>Les moyens & La temporalité</i>	En accord avec Tobias, 2/fois par semaine un petit groupe et 1 animateur en fin d'après midi

* LE MARCHÉ D'ENGOMER

A proximité de la Maraude, 3 km à pied, a lieu un petit marché de producteurs locaux, pratiquant une agriculture biologique ou raisonnée. Nous emmenons les enfants y dépenser leur argent de poche.

<i>à quoi ça sert ??</i>	Dépenser son argent Ramener des souvenirs découvrir des producteurs locaux assister aux évènements aller faire ses courses à pied trouver le goût d'une autre forme de consommation
<i>La temporalité</i>	Tous les dimanches matin

c/ Les animateurs techniques

Deux animateurs sont dévolus aux activités spécifiques telle que :

jardin (récoltes, semis, potager, mare, teepee...)

PPP (poules, papier recyclé, créations, gouters, petit artisanat, et référent Wangaari Mathai)

<i>à quoi ça sert ??</i>	develloper des apprentissages techniques à valoriser la notion de production créer un espace de mixité maraudeurs et voyageurs porter la monnaie locale (le flou) et ses valeurs de cooperation, redistribution expérimenter une société (une hétérotopie)
<i>Les moyens</i>	2 animateurs qui prennent quotidiennement 4 maraudeurs et un voyageur L'animateur PPP : dans la maison du bas, la petite cuisine, le petit atelier, le poulailler et en balades cueillettes L'animateur jardin : au jardin potager et à la mare

Il y a les outils spécifiques liés à leurs activités techniques (cf fiches de poste) et les outils communs :

1/Une présentation commune le lundi devant le groupe entier

2/Le jeu des 1000 flous et une monnaie locale tous les jours à 13h30, groupe entier, sauf les jours de congé

3/ Le marché des 1000 flous, animé par PPP le dimanche après midi

4/Wangaari Mathaii, fil rouge des animateurs techniques qui nous permet de décliner ses valeurs : rapports nord-sud /rapports hommes femmes/ oppression politique/ émancipation/ action citoyenne/ reboisement et ceinture verte

Les animateurs techniques permettront aux enfant de s'approprier l'histoire de Wangari par :

le lundi soir & le mardi soir : une veillée Wanghari

des outils : papiers recyclés, boutures, plantations, bombes à graines...

d/ Une journée ordinaire à la Maraude

Voici une présentation générale d'une journée type comme une journée :

- de vacance
- de responsabilisation
- de coopération
- de vivre ensemble
- de prise en compte de l'individu (besoins, rythme et envies)
- qui aide à se repérer dans les lieux et dans le temps

Une journée type

<p><i>à quoi ça sert ??</i></p>	<p>Une journée type vise à lier le groupe autour de temps collectifs ainsi qu'à permettre à chaque enfant de trouver sa place, dans la prise en charge attentionnée du quotidien, dans le choix possible des temps d'activité. La journée type est un outil à l'usage des adultes afin de permettre aux enfants de se repérer et de se construire et dans la journée, et dans les vacances. La journée type, dans son cadre horaire strict permet le vivre ensemble entre tous les acteurs de la Maraude, enfants & animateurs, équipe de directeurs, bénévoles, fées du logis.</p>
<p><i>Les moyens</i></p>	<ul style="list-style-type: none">une équipe d'animateurs garants du respect du cadre établi par la journée typeune architecture des lieux aux services des petits groupesun outil ventilation pour permettre d'apaiser les temps de transition (cf fiche)des outils nécessaires tels que montre !Un outil lune/soleil pour permettre le réveil échelonné, un petit salon de réveilun planning de répartition des animateurs pour gérer les temps de pause et de préparation en fluiditéun outill météo des chambres pour accompagner le rangement du matindes bassines et un chariot pour simplifier et autonomiser les enfants lors de la mise de table et du débarassagedes moments de choix des activités matin et après-midi. L'espace du choix est à mettre en place par chaque équipe d'animationdes rituels qui rassemblent (chansons ou autre) et des rituels qui rythment la journée (poudre de perlimpimpim...)des moments de concertation du groupe, au choix de l'équipe, 1 par jour (théâtre forum, conseil d'enfant...)

La temporalité

	Maraudeurs		Voyageurs
MATIN	Lever, petit déjeuner, vie quotidienne, rangement		"
9H00	Depart PPP et jardin		"
10H00	Choix des activités du matin 3 activités minimum		"
		11H15	piscine
12H15	Depart des enfants mise de table	Sortie de piscine pour mettre la table	
12H30	Mise de table		
12H45	Repas débarassage nettoyage		
13H30	Jeu des 1000 fous temps calme	13H45	Temps calme ventilations
14H15	Piscine		
		14H30	Choix des activités de l'après midi
15H00	Choix des activités 4 PPP et 4 jardins depart en activité penser au gouter	15H00	1 PPP 1 jardin depart en activité penser au gouter
17H00	Gouter		
17H30	Remontée et accueil PPP et Jardin	17H30	Retour ppp et jardin
18H00	Douches et pyjama et ventilations !		
19H00	Mise de table	19H00	infirmierie
		19H05-19H30	Reunion d'enfants
19H15	Repas débarassage	19H20	Mise de table repas debarassage
20H15	Brossage des dents	20H15	Brossage des dents
	Veillée		Veillée
21H30	Aux cabanes au lit	21H30	Au lit, bisous bonne nuit
22H00	endormissement		

Il faut bien prendre en compte l'inertie de temps entre le coucher et l'endormissement réel. Anticiper la durée d'un dernier calin, d'un bisou, des allers et retours aux toilettes... pour ne pas dépasser un horaire quotidien de 22h00 maximum. 21H30 est l'idéal. On a souvent remarqué une amplitude de 30 mn minimum entre le coucher et le sommeil.

4/ Espaces théoriques comme guide des pratiques à mettre en place

A travers ce partage, nous encourageons cette progression permettant à l'enfant de passer d'une situation de **témoïn** à celle d'**acteur**, nous souhaitons modestement contribuer à l'épanouissement de l'homme de demain.

- L'autorité

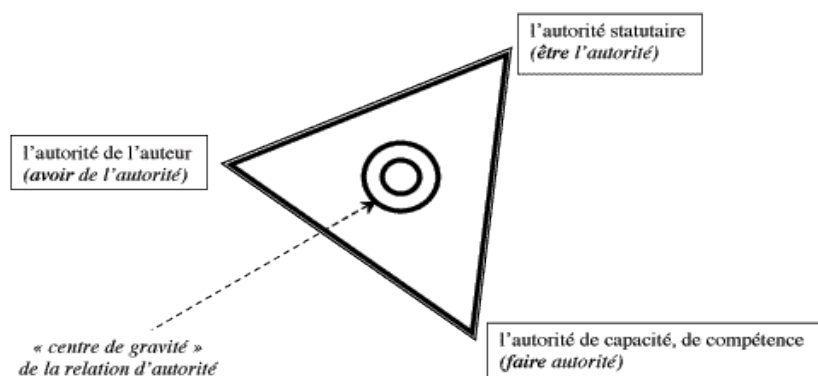
Autoriser, c'est proprement donner autorité, reconnaître à quelqu'un la faculté, le droit, le pouvoir de faire légitimement quelque chose et lui permettre de l'accomplir

L'éducation est dans cet entre deux qui d'un coté tend à construire la libre disposition de soi, et de l'autre, met des bornes et impose des contraintes. L'autorité est partie prenante de l'éducation

“L'autorité à sa spécificité et ne doit être confondue ni avec le pouvoir, ni avec la violence.

L'autorité implique une obéissance dans laquelle les hommes gardent leur liberté

L'autorité n'est ni la tyrannie ni le totalitarisme, car la relation d'autorité se situe dans un cadre où des règles et des lois sont respectés par celui même qui fait autorité” H. Arendt



Tout ce que nous développons pendant le séjour de l'enfant fait autorité, c'est à dire autorise l'enfant à être en vacances, à être un sujet en vacances. Il faut donc veiller à la qualité et à la lisibilité de toutes les étapes :

- L'accueil et l'arrivée de l'enfant
- le lien aux familles
- le lien entre la direction et les animateurs
- la transmission des consignes
- le choix et la variété des activités
- la disponibilité des adultes
- les sanctions
- le départ

- L'hétérotopie

L'**hétérotopie** (du grec *topos*, « lieu », et *hétéro*, « autre » : « lieu autre ») est un **concept** forgé par **Michel Foucault** dans une conférence de 1967 intitulée « Des espaces autres »

“Il y a d'abord les utopies. Les utopies, ce sont les emplacements sans lieu réel. Ce sont les emplacements qui entretiennent avec l'espace réel de la société un rapport général d'analogie directe ou inversée. C'est la société elle-même perfectionnée ou c'est l'envers de la société, mais, de toute façon, ces utopies sont des espaces qui sont fondamentalement essentiellement irréels. Il y a également, et ceci probablement dans toute culture, dans toute civilisation, des lieux réels, des lieux effectifs, des lieux qui ont dessinés dans l'institution même de la société, et qui sont des sortes de contre-emplacements, sortes d'utopies effectivement réalisées dans lesquelles les emplacements réels, tous les autres emplacements réels que l'on peut trouver à l'intérieur de la culture sont à la fois représentés, contestés et inversés, des sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables. Ces lieux, parce qu'ils sont absolument autres que tous les emplacements qu'ils reflètent et dont ils parlent, je les appellerai, par opposition aux utopies, les hétérotopies...” Michel Foucault

Les hétérotopies sont une localisation physique de l'**utopie**. Ce sont des espaces concrets qui hébergent l'imaginaire, comme une cabane d'enfant ou un théâtre. Ce sont en somme des **lieux** à l'intérieur d'une société qui obéissent à des règles qui sont autres.

Les vacances à la Maraude sont notre hétérotopie à construire, à vivre tous ensemble !

– Les activités

« IL faut savoir ce que tu veux. Si c'est te faire aimer d'eux, apporte des bon-bons. Mais le jour où tu viendras les mains vides, ils te traiteront de grand dégueulasse. Si tu veux faire ton travail, apporte leur une corde à tirer, du bois à casser, des sacs à porter. L'amour viendra ensuite, et là n'est pas ta récompense. »

« Si tu veux les connaître vite, fais-les jouer. Si tu veux leur apprendre à vivre, laisse les livres de côté. Fais-les jouer. Si tu veux qu'ils prennent goût au travail, ne les lie pas à l'établi. Fais-les jouer. Si tu veux faire ton métier, fais-les jouer, jouer, jouer. » F. DELIGNY

« Marcher, courir, grimper, fouiner, goûter, sentir, se salir aussi, se mouiller, se griffer aux ronces ... Rencontrer la nature, c'est d'abord cet élan de tout l'être. »

« Laissez l'activité physique se dérouler dans la durée, laissez vos compagnons pénétrer le milieu, faire physiquement co-naissance. »

« Il faut garder à l'esprit ce principe : dans l'éducation on est deux. Chacun des deux doit faire une part du chemin. Notre bout de chemin doit rester modeste : mettre en situation, vivre soi-même l'émerveillement, pas plus. Tout le reste du parcours doit être fait par l'autre, ... S'il le veut. »

« Nous privons de plus en plus nos enfants de la nature, du dehors, les acheminant peu à peu vers une éducation "hors-sol". Et ceci au nom de la sécurité, de l'hygiène, de la norme, du risque zéro, et sous le prétexte fallacieux que, par écrans interposés, la vie, le réel arrivent désormais sans risques jusqu'au cœur de douillettes petites cages dorées où nous les gardons à l'abri. Or le monde n'est pas réductible aux murs de la chambre ou de la classe, ni à des images virtuelles, les plus perfectionnées soient-elles. C'est dehors, dans le jardin, les prés et les bois, le bord de mer ou la montagne, dans ce contact plein avec le réel que l'enfant construit une part considérable de son rapport à son corps, à ses sens, à son intelligence, à la vie et aux autres. C'est ainsi qu'il développe au mieux la totalité de son être. »

L. ESPINASSOUS

5/ Fiches techniques

en annexe...