

Dossier pédagogique des animations nature au Gounefay encadrées par des accompagnateurs en moyenne montagne

L'Education à l'environnement peut se réaliser, dès le plus jeune âge, par l'appropriation de connaissances et de savoir-être qui permettront aux enfants d'avoir un comportement responsable dans leur vie future. Ces apprentissages sont favorisés par la motivation.

C'est pourquoi, ces animations nature ont pour volonté de rendre l'enfant acteur dans les situations proposées afin de lui donner goût et intérêt pour découvrir la nature qui l'entoure. Le cadre d'animation, la montagne jurassienne, permet à l'enfant de se dépayser et d'approcher une faune et une flore encore préservées. Les enfants apprendront ainsi à s'émerveiller, à prendre conscience de la richesse de leur environnement naturel et donc, à mieux le respecter.

Le Larmont

Situé dans le Haut-Doubs, la montagne du Larmont domine la ville de Pontarlier.

Son point culminant est le Grand Taureau d'une altitude de 1323 mètres. Une vue à 360 degrés permet d'apercevoir d'un côté, le Chasseron, le Suchet, le Mont d'or et les Alpes, et de l'autre côté, la plaine d'Arlier et la roche de Haute-Pierre.

Orientée nord-est, sa ligne de crête s'étend jusqu'à la Suisse. De grandes forêts abritent une faune spécifique au massif dont des espèces protégées comme la Gélinoite des bois ou encore le Lynx. Des prairies sont exploitées pour l'élevage à toute altitude. D'un point de vue historique, deux forts, Catinat et Mahler, sur les hauteurs, ont été utilisés jusqu'à la dernière guerre mondiale. C'est aussi un lieu de pratique de loisirs.

Durant la belle saison, la randonnée (traversée du GR5) et le VTT sont pratiqués. En hiver, le site Gounefay propose des pistes de ski de fond, des pistes d'alpin avec un tapis roulant, un téléski, une piste de luge et des itinéraires raquettes.

Le lieu d'animation

Les animations ainsi que le repas du midi ont lieu sur le site du Gounefay. Une salle hors-sac est mise à disposition des classes pour le pique-nique du midi au sein du complexe touristique.

Les séances d'animation se déroulent en pleine nature au départ du bâtiment suivant des itinéraires adaptés aux niveaux de classe. Des chaussures type baskets sont conseillées ainsi que des vêtements chauds et/ou de pluie en fonction de la météo. En cas de fortes intempéries, des ateliers sont prévus à l'intérieur.

LES ANIMATIONS NATURE

Exemple de contenus de séances d'un accompagnateur en moyenne montagne :

PARCOURS SENSORIEL (ou LA BALADE DES YOUTONS)

Lors d'une petite balade mystérieuse, les enfants découvriront une nature surprenante : des objets aux formes drôles, des arbres qui piquent, des plantes toutes douces, ... et des sons très étranges !

Différentes situations ludiques entre prairie et forêt d'altitude permettront aux enfants d'éveiller leurs sens et de développer leur sensibilité.

Pour les classes de maternelle, durée 1h30 à 2h

Thèmes de la sortie :

- La forêt, la prairie et leurs habitants
- La vie en montagne
- Approche sensorielle de l'espace naturel
- Respect de la vie

Notions à aborder avant la sortie :

- La forêt et la prairie : représentations et vécus des enfants
- Dessiner ce que l'on peut voir en montagne
- Les cinq sens
- Qu'est-ce que le respect de la vie ?

Entrée dans l'activité par la légende des Youtons

Les Youtons sont des petits êtres pas plus hauts que les genoux des hommes (les grands êtres) et vivent sur la montagne du Larmont. Ceux-ci se déplacent la nuit pour être tranquilles, aller se nourrir et se divertir... Les grands êtres ne sont pas très appréciés des Youtons car ceux-ci font trop de bruit (voitures, motos, cris des enfants...) et sentent mauvais (fumées des voitures, déchets ou pire encore... les parfums !).

L'animateur va donc amener le groupe dans leur monde pour apprendre à mieux les connaître. Pour cela, il conseille aux enfants d'être discrets car les Youtons sont cachés et les observent... tout comme leurs amis, les animaux !

Le chemin des grands êtres qui font du bruit...

Objectifs : Se laisser guider en groupe et faire des déplacements inhabituels

Situation : Pour rejoindre le monde des Youtons, l'animateur guide les enfants en file indienne (ne pas écraser les fleurs...) jusqu'à une route (le chemin des grands êtres qui font du bruit...). Les Youtons craignent cette route car beaucoup de monde passe trop vite (surtout les véhicules à moteur...), c'est pourquoi, ils utilisent toujours des petits sentiers à côté. L'animateur dit aux enfants de saisir une corde avec la main droite. Toujours en file indienne, ceux-ci devront se laisser guider par la corde sans la lâcher pour imiter le déplacement agile des Youtons dans la nuit. L'animateur passe alors sur des petites roches, sous des branches... pour accéder à leur petite forêt...

Le régal des Youtons

Objectifs : Trouver des petits fruits sauvages à l'aide de dessins

Situation : Les Youtons vont en forêt pour se nourrir et sont friands de petites graines. L'animateur demande alors aux enfants, par petits groupes, dans un périmètre proche, de ramasser des faînes à l'aide de dessins distribués. Une fois trouvées, ces faînes sont ensuite déposées et rangées sur un tapis devant l'animateur. Les enfants sont alors interrogés sur leurs trouvailles.



Le lit et l'arbre de Noël des Youtons

Objectifs : Reconnaître des objets naturels par le toucher.

Situation : Par petits groupes, les enfants devront ensuite toucher ou sentir des objets cachés dans des boîtes en tissu et devront les retrouver près de la forêt. Chaque groupe devra ramener près du sac un objet qui ressemble, au toucher, à l'objet du sac. L'animateur explique alors la fonction de chaque objet en lien avec la vie des Youtons mais aussi avec les autres êtres vivants (les Youtons se servent de la mousse si douce pour fabriquer leurs lits comme la mésange pour fabriquer son nid ; les Youtons dansent aussi pour célébrer la fête de l'épicéa, leur arbre de Noël qui fait aussi le bonheur du chevreuil avec ses branches qui piquent...)

La musique des Youtons

Objectifs : Savoir faire le silence et apprécier les sons de la nature.

Situation : Après avoir dansé à la fête de l'épicéa, les Youtons adorent se détendre en écoutant de la musique... L'animateur demande aux enfants de se mettre accroupis en cercle, de fermer les yeux, de ne plus parler, de ne plus bouger et d'essayer d'écouter les sons autour d'eux...Chacun exprime ses émotions à tour de rôle.

Au retour dans le monde des hommes, les enfants devront alors dire s'ils croient aux Youtons...

LES ANIMAUX DE LA MONTAGNE JURASSIENNE

Il existe, sur la montagne du Larmont, une diversité de milieux naturels où se cachent des animaux parfois méconnus.

Pour découvrir ces animaux et apprendre à mieux les connaître, les enfants devront passer des épreuves sensorielles, de recherche d'indices, d'orientation... et promettront de rester discrets !

Pour les classes de cycle 2, durée 1h30 à 2h

Thèmes de la sortie

- Les différents milieux naturels de la montagne jurassienne
- Les animaux typiques
- Notion d'habitat
- Respect de l'environnement

Notions à aborder avant la sortie

- Quels animaux vivent dans nos montagnes ?
- Traces et indices d'animaux
- Comportements et régimes alimentaires
- Comment respecter son environnement ?

La chenille

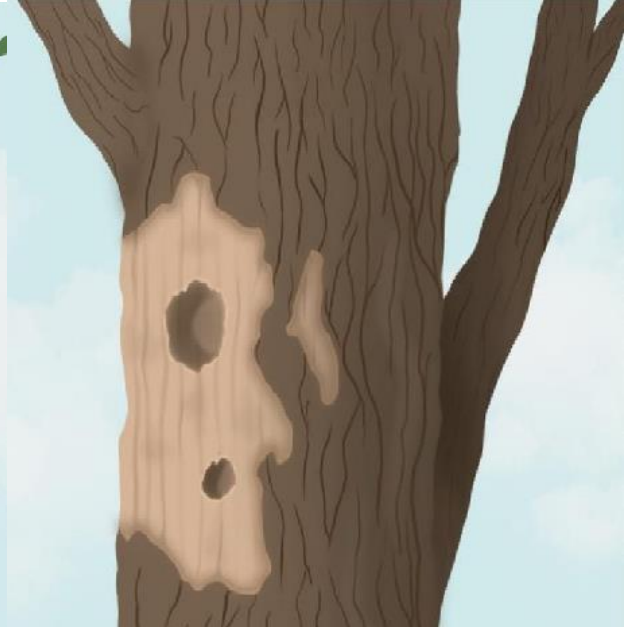
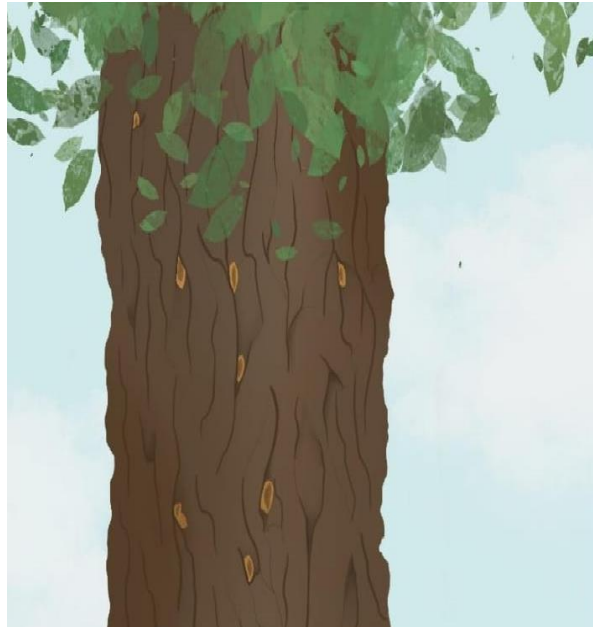
Objectif : S'adapter à son environnement de façon collective sans repère visuel

Situation : En file indienne liée par une corde et les yeux bandés, les enfants se laissent guider vers un lieu secret en écoutant, en sentant les odeurs, en ressentant le sol avec les pieds. L'animateur explique qu'il a promis aux habitants de ce lieu de ne montrer le chemin à personne. En revanche, les enfants devront le retrouver au retour...

La chasse aux indices

Objectif : Trouver des indices de passage ou de présence d'animaux

Situation : Par petits groupes, dans un périmètre proche, les enfants cherchent des objets ou des traces ressemblant aux cartes dessinées distribuées. Une fois l'indice trouvé, les enfants déposent toutes leurs cartes à côté de l'indice et vont vers l'animateur. Celui-ci vérifie si l'indice est bon, il envoie le groupe en chercher d'autres.



Les devinettes

Objectif : Associer des animaux à leur habitat et à leur nourriture

Situation : A partir des indices trouvés dans le jeu précédent, chaque groupe d'enfants cherche le nom de l'animal qui a pu laisser ces différents indices. Pour cela, il dispose de photos représentant six animaux de la forêt. Chaque groupe mime alors le comportement de leur animal au reste de la classe.



Le petit Poucet

Objectif : Suivre un itinéraire en utilisant sa mémoire et son sens de l'observation.

Situation : En file indienne, les enfants cherchent le chemin emprunté à l'aller en essayant de se rappeler des sons entendus, des odeurs senties, de la nature du sol...et en suivant les indices laissés au sol par l'animateur.

LE PÂTURAGE DES MIROIRS

En empruntant le sentier des crêtes du Larmont, les enfants découvriront un paysage montagnard où se pratique l'estive à 1200m d'altitude.

Au-delà de la contemplation de cette nature préservée, les enfants vivront par le jeu des situations où ils seront acteurs des pâturages de la montagne jurassienne.

Pour les classes de CM1 et CM2, durée 1h30 à 2h

Thèmes de la sortie

- Les animaux de la montagne jurassienne
- Prédateurs et proies
- Équilibre d'un milieu
- L'homme dans la nature

Notions à aborder avant la sortie

- Les milieux naturels : forêt, prairie, falaise...
- La chaîne alimentaire
- L'élevage en montagne

Comment préserver son environnement ?

Les dents de la terre

Objectif : Prendre conscience de l'équilibre d'un milieu

Situation : A l'intérieur d'un cercle formé par les enfants représentant les haies d'un pré, un volontaire, les yeux bandés, joue le rôle de la chouette hulotte, un autre muni d'une clochette joue le rôle du campagnol. Le premier doit ainsi attraper le deuxième. Le jeu évolue ensuite en ajoutant d'autres animaux (ex : plus de campagnols, d'autres prédateurs...) ou en supprimant les clochettes. Les enfants exprimeront les difficultés ou les facilités ressenties au cours du jeu.



Silence ça tourne

Objectif : Découvrir les acteurs de la montagne jurassienne et comprendre leurs relations

Situation : Par petits groupes dans un espace proche, à partir de la fiche descriptive d'un animal (nom, photo, régime alimentaire, proies, prédateurs, habitat..), les enfants devront créer et mimer une scène de vie de leur animal.

Pour cela, chaque enfant tirera au sort le rôle (animal, végétal..) qu'il devra jouer dans son groupe. Le groupe choisira son décor (milieu de vie de l'animal) et créera son scénario (attaque du prédateur, comportement alimentaire, place de l'homme...). Les spectateurs essayeront de deviner le nom de l'animal représenté. Des prix récompenseront les meilleurs décors, interprétations et scénarios.

HERMINE

Signes particuliers :

Je mange : surtout des petits animaux, comme les rongeurs et en particulier les campagnols, mais aussi des oiseaux ou des batraciens.

Je m'abrite : sous des pierres ou des tas de bois.

Mes principaux ennemis sont : le renard, le lynx, l'homme.



Adresse : place de la prairie

Signature du titulaire



Arrêt sur image (selon temps disponible)

Objectif : Associer les animaux de la montagne à leur milieu de vie et réfléchir sur la place de l'homme dans son environnement

Situation : Assis sur un point haut, chacun dessine sur une feuille le paysage situé devant soi en plaçant au centre la ferme d'alpage et en situant les animaux abordés pendant la balade dans leur milieu de vie. Les enfants feront le lien entre agriculture et préservation de la biodiversité.

A noter

De nombreuses activités ont été créées avec l'intention de mettre tous les enfants en situation de recherche, d'observation, de réflexion....

L'organisation en petits groupes favorisant l'activité de chacun, il peut être demandé aux accompagnants de co-encadrer les animations pour mieux guider les enfants vers l'objectif visé.

Certaines animations (notamment « Le Pâturage des Miroirs ») mettent les enfants en scène dans le milieu naturel. Les caméras ou appareils photos sont donc les bienvenus si les accompagnateurs veulent rapporter des souvenirs.

Les notions à aborder avant la sortie sont générales et donnent liberté à l'enseignant de travailler le sujet comme il ou elle l'entend. De la même manière, il est possible de poursuivre les thèmes d'animation après la sortie en s'inspirant des contenus présentés dans ce document pour les autres cycles.

Infos et réservations des animations :

tourisme@grandpontarlier.fr

03 81 39 96 48 / 06 79 31 51 71