



Nature & Aventures à la rencontre des élèves romands

Dossier pédagogique pour les Chasseurs - Animateurs

1. Présentation

Volontés

L'Ourdoor Education au service du milieu cynégétique

Le milieu cynégétique se trouve au cœur de plusieurs débats politiques et sociétaux. Mais le connaissons-nous vraiment ? Le chasseur est un partenaire d'état, acteur d'une pratique légale et complémentaire des services forestiers. Très proche de la nature, il bénéficie de grandes connaissances du territoire, mais aussi d'une conscience environnementale et sait faire preuve de respect pour la nature. À travers ce projet, nous souhaitons briser certains tabous en donnant la possibilité aux classes de la scolarité obligatoire de rencontrer un chasseur particulièrement sensible aux questions liées à la durabilité et de découvrir le milieu naturel avec lui. Quant aux questions qui font débat (par exemple la question du loup), il ne s'agit pas forcément de toutes les aborder, de défendre un point de vue particulier et d'influencer les élèves, mais de présenter les enjeux et les positions de manière objective et respectueuse, afin de laisser le soin aux élèves de se construire leur propre avis sur ces questions.

Afin d'accompagner au mieux les enseignants dans la construction d'une séquence d'enseignement en lien avec la sortie, quatre activités thématiques à choix en lien étroit avec le livre familial *Nature & Aventures* rédigé par Elisabeth Holm¹ (mars 2023).

Concept

Dossier pédagogique

Ces 4 activités thématiques à choix ont été éprouvées durant leur phase projet en 2023-2024 dans des classes d'établissements scolaires du Pays-d'Enhaut et du Jura vaudois. Le succès rencontré a permis à Elisabeth Holm et Carole Chappuis, responsables du projet pédagogique Nature & Aventures, de mettre à présent à disposition des chasseurs animateurs romands ce document-ci afin d'offrir des interventions de qualité aux futures classes.

Les enseignants choisissent l'activité selon leur programme et le PER. Ils contactent la Diana de leur région (association régionale de chasseurs) afin de trouver leur expert de la faune locale. Ensemble, ils définissent la rencontre. Celle-ci se fait en extérieur, et selon les possibilités de chacun. Avant la rencontre en extérieur, les enseignants introduisent les contenus en classe via des chapitres du livre *Nature & Aventures*. Des propositions de continuité en classe sont aussi présentées dans ce dossier pédagogique, afin d'intégrer au mieux la sortie dans une séquence d'enseignement de qualité.

Buts

Quatre activités thématiques adaptées selon les programmes scolaires romands (PER)

- Sensibiliser les élèves aux questions liées à l'environnement, à la biodiversité et à la durabilité, en vivant une situation concrète sur le terrain.

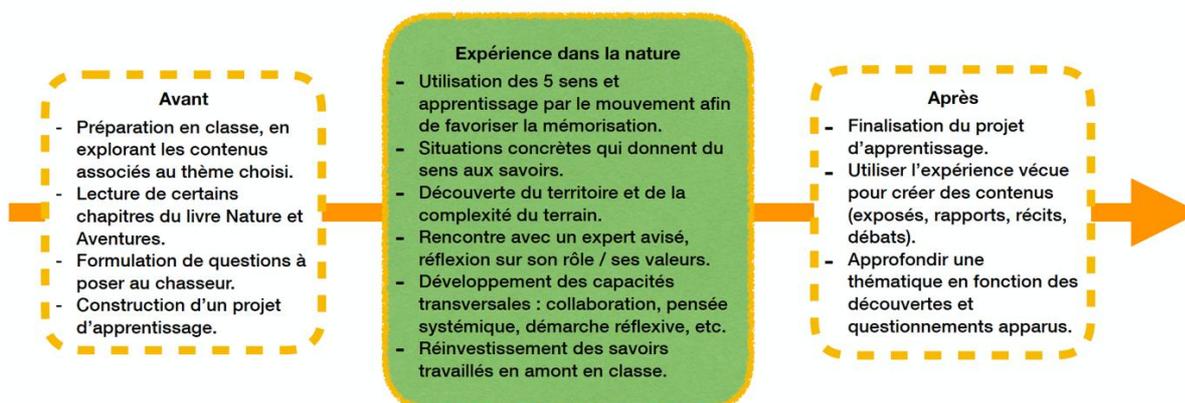
¹ <https://natureetaventures.ch>

- Soutenir les enseignants en leur offrant des ressources à utiliser avant la rencontre (sélection de chapitres du livre *Nature & Aventures*) et en les aidant à faire des liens entre les thématiques de la durabilité du Plan d'Études Romand (PER) dont les recommandations concernent l'éducation à la durabilité, le respect des mesures de préservation de l'environnement. (Le PER préconise des sorties en nature et accompagnées d'un expert pour mener à bien cet objectif.)
- Améliorer les relations entre les chasseurs et la communauté, en offrant la possibilité aux élèves de les rencontrer et de découvrir l'étendue de leurs compétences, leurs rôles et la durabilité de leurs pratiques.
- Enrichir la réflexion des élèves et le débat démocratique avec les connaissances cynégétiques.
- Parcourir le contenu du livre *Nature & Aventures* et ses valeurs, en proposant aux classes de la scolarité obligatoire de découvrir et explorer le contenu du livre dans la nature.

Approche pédagogique

Intégrer l'expérience de terrain aux compétences scolaires

Inspirée des pratiques et théories actuelles dans le domaine de l'enseignement en extérieur, notre approche se focalise sur le développement d'une riche expérience pour les élèves lors de la sortie avec le chasseur. Un soin particulier est porté sur l'intégration de cette expérience au sein d'une séquence d'enseignement de qualité, afin de donner du sens aux contenus explorés et de créer de réelles synergies entre les situations vécues à l'extérieur et les compétences travaillées en classe.



Liens avec le Plan d'Études Romand (PER)

Six domaines, de multiples compétences, une approche globale

Chaque activité est liée avec plusieurs chapitres du livre *Nature & Aventures* et les compétences du Plan d'Études Romand (PER), classées en 6 domaines :

Langues	Mathématiques et Sciences de la nature	Sciences humaines et sociales	Arts	Corps et mouvement	Éducation numérique
L	MS	SHS	A	CM	EN



Sélectionnées en fonction de chaque cycle d'études, les compétences sont déclinées en sous-compétences, qui comportent chacune un code².

Les dimensions qui touchent aux questions de durabilité sont transdisciplinaires et se trouvent dans la section *Formation Générale (FG)* du PER, sous l'onglet *Interdépendances*³.

Il est important de souligner que le domaine *Corps et mouvement* est concerné par toutes les activités, car les élèves sont amenés à se mouvoir en extérieur lors de chaque sortie. Chaque activité est également pensée et construite afin de travailler les *capacités transversales* du PER⁴, qui sont la communication, la collaboration, la démarche réflexive, la pensée créatrice et les stratégies d'apprentissage.

2. Communications avant l'activité thématique

Les enseignants intéressés à participer à une sortie s'annoncent auprès de l'association des chasseurs de leur région, généralement une *Diana*. Ils recevront ensuite les documents suivants :

- Un questionnaire à remplir afin de donner un maximum d'informations sur leurs objectifs pour la sortie ainsi que sur leur classe.
- Une check-list pour préparer la sortie, avec le rappel des rôles de l'enseignant et de l'animateur.
- Une fois le questionnaire envoyé et traité, une sélection des pages du livre *Nature et Aventures* pour étudier le thème choisi avec les élèves avant la sortie.

Les chasseurs animateurs et les enseignants se coordonneront pour déterminer ensemble une date et un lieu pour la sortie (une date de réserve en cas de mauvais temps). Ce sera aussi l'occasion de vérifier les attentes de l'enseignant et de discuter plus concrètement des détails d'organisation (horaire, matériel, transports, etc...).

Les frais de transports ne sont pas compris dans le prix de la sortie, mais sont à la charge de l'établissement scolaire. C'est donc à l'enseignant de s'organiser par rapport à cela avec sa direction. Ainsi que l'achat éventuel du livre *Nature & Aventures* si la bibliothèque scolaire ne l'a pas déjà.

3. Check-list pour la planification des activités

- Lire le document d'inscription de l'enseignant, comprendre le thème choisi, fixer un plan pour une sortie (dates, lieu, horaire).
- Prévoir une solution en cas de mauvais temps (lieu ou date de repli).
- Contacter l'enseignant afin de clarifier le plan de sortie, par e-mail ou téléphone. Rappeler l'enseignant la semaine avant la sortie, afin de s'assurer des derniers détails.
- Déterminer les activités qui seront réalisées et le timing de la sortie : choisir les activités principales et les activités secondaires, pour combler en cas de temps de battement.
- S'assurer d'avoir tout le matériel nécessaire.
- Si nécessaire, faire un repérage des lieux.

² Le détail des sous-compétences peut être consulté sur le site <https://portail.ciip.ch/per/domains>.

³ <https://portail.ciip.ch/per/disciplines/21>.

⁴ <https://portail.ciip.ch/per/pages/capacit%C3%A9s-transversales>



4. Mallette avec du matériel pédagogique

Le chasseur animateur prépare sa mallette pédagogique pour le bon déroulement de sa sortie. Les sets de cartes sont téléchargeables sur le site internet www.natureetaventures.ch. Si les chasseurs animateurs sont plusieurs de la même région à s'investir dans les activités pédagogiques, une mallette unique pourrait être prêtée et stockée à un endroit à définir entre les animateurs.

Cette mallette contient :

- Deux sets de cartes (gibier et cueillette)
- Calendrier des cueillettes (p. 146 du livre *Nature & Aventures*)
- Une carte 1 :25 000 de sa région
- Stylo et bloc-notes pour le chasseur animateur
- 1 porte document pour le chasseur animateur
- Un drap blanc
- Une corde de 20 mètres
- Des excréments séchés en bocaux (chevreuil, chamois, bouquetin, sanglier, lièvre, tétras lyre, grand tétras, souris, loup, renard)
- Des pincettes de couleurs (12)
- Corne de chasse
- Des empreintes moulées
- Des trophées (chevreuil, bouquetin, chamois)
- Ramures de cerf (2)
- Briquet
- Couverture anti-feu
- Sac en tissu pour la cueillette
- Un petit couteau suisse
- Une casquette Nature & Aventures, qui serait bien d'être portée par le chasseur animateur porteur des activités pédagogiques du même nom.

Si possible le chasseur animateur amène ses jumelles et éventuellement une longue vue pour l'activité d'observation de la faune. Selon la taille du groupe, deux paires de jumelles seraient peut-être intéressantes. Si le chasseur animateur a d'autres idées d'indices de gibier à montrer, par exemple des bijoux faits avec des dents ou des ramures, il est tout indiqué qu'il les porte pour l'occasion et en parle brièvement aux enfants. Le chasseur apporte l'équipement qu'il utilise pour le travail de son chien de rouge, et l'entretien de biotopes.

5. Mesures de sécurité

Dans le canton de Vaud, le document « Guide des mesures de sécurité », du service de l'éducation physique et du sport, fait foi :

https://www.vd.ch/fileadmin/user_upload/themes/vie_privee/sports_loisirs/fichiers_pdf/ecole/GMS_2021-2022.pdf

Dans tous les cas, nous vous demandons de proscrire :

- Le port et la manipulation d'armes à feu
- La randonnée hors des sentiers balisés
- Les terrains dangereux (forte pente, rochers, précipices et risques de chutes)
- Les activités proches de cours d'eaux avec un fort courant (risque de noyade), particulièrement avec des classes avec de très jeunes enfants.

En cas de feu de camp, être très vigilant lors de consignes, et prendre une couverture anti-feu.

Premiers secours : l'enseignant doit être en position d'une trousse, mais il est toujours bien d'en avoir une aussi dans le sac du chasseur animateur.

Quelques extraits du guide mesures de sécurité

C.2 Exemple d'outil de planification: La planification 3x3*

Lors de toutes activités sportives avec des élèves en extérieur, le défi de l'enseignant-e consiste à surveiller constamment les interactions conditions/terrain/groupe et apprécier la situation avec ses propres connaissances, afin de pouvoir agir de manière efficace. L'enseignant-e doit tenir compte des différents éléments qui entrent en ligne de compte pour chaque activité, et ceci à tous les niveaux: à son domicile lorsqu'il/elle planifie son activité, sur place et pendant l'activité. Réunir tous les éléments importants pour l'activité prévue constitue la base de la méthode de planification 3x3.

Schéma de planification

	Conditions	Terrain	Groupe
Planification et reconnaissance	<ul style="list-style-type: none"> Saison Personne de confiance sur place (qui connaît les lieux) Température Prescriptions, lois, autorisations nécessaires 	<ul style="list-style-type: none"> Carte topographique des lieux Connaissances propres (reconnaissance du terrain/photos) 	<ul style="list-style-type: none"> Nombre de participant-e-s Équipement, expérience Compétences Quelle est mon expérience en tant que responsable?
Juste avant l'activité	<ul style="list-style-type: none"> Conditions météorologiques (précipitations, température, vent) Prévisions météorologiques 	<ul style="list-style-type: none"> Ma représentation des lieux est-elle juste? 	<ul style="list-style-type: none"> Qui est présent? (équipement, forme physique) Motivation, dynamique de groupe Condition physique du/de la responsable (éventuelle maladie) Responsabilité
Pendant l'activité	<ul style="list-style-type: none"> Évolution de la météo 	<ul style="list-style-type: none"> Qu'est-ce qui nous attend? Signaler les dangers 	<ul style="list-style-type: none"> Vérifier constamment l'état de forme des participant-e-s Motivation, forme physique, discipline, dynamique de groupe

Règle d'or :

S'adapter aux circonstances et se baser sur les plus faibles !

4 Activités de montagne

4.1 Randonnée: À pied / Ski / Ski de fond / Raquette à neige

ENCADREMENT

Le nombre de personnes d'encadrement dépend notamment du nombre d'élèves, du type d'activités proposées et de l'environnement; il doit être suffisant et présenter toutes garanties de sécurité. Dans tous les cas, le groupe doit être encadré par 2 personnes au minimum, une à la tête et l'autre en fin de groupe.

Les procédures pour faire intervenir les organismes de secours doivent être connues des responsables comme des participant-e-s à l'activité.

LIEUX D'ENSEIGNEMENT

Randonnée pédestre

On entend par randonnée des excursions pédestres effectuées sur des parcours empruntant les sentiers balisés du Jura, des Préalpes et des Alpes. Elles n'exigent pas de techniques alpines particulières. Il s'agit des chemins et sentiers des degrés T1 (balisage jaune) à T3 (balisage blanc-rouge-blanc) de l'échelle de cotation du Club Alpin Suisse pour les randonnées.



Ces activités sont soumises à une autorisation délivrée par la direction de l'établissement

Association Romande des Guides de Montagne (ARGM)
www.argm.ch

6. Planification détaillée

Socle commun à toutes les sorties thématiques

Objectifs communiqués aux enseignants :

Un socle commun de deux petites activités est proposé lors de chaque sortie, en lien avec l'activité du chasseur et la biodiversité. Une troisième activité plus conséquente sera ensuite réalisée, selon le thème sélectionné par l'enseignant (voir *Thèmes à choix*).

❖ Présentation de l'activité du chasseur, de son rôle et des législations à respecter

		Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
Chapitres	1 Introduction	SHS 11	FG 16-17	SHS 21	FG 26-27	SHS 31	FG37
	9 L'art du taxidermiste	SHS 12		SHS 22		SHS 32	
	19 Des histoires de chasseurs	L1 13,14		L1 21		L1 31	
	23 Les fédérations			SHS 24	L1 21	SHS 34	L1 31
Sur le terrain		Présentation du chasseur à travers des jeux en mouvement et un set de cartes (images)		Présentation du chasseur et de ses compétences à travers des jeux en mouvement et un set de cartes (images et texte). Questions / débats des élèves		Présentation du chasseur et de ses compétences à travers des jeux en mouvement et un set de cartes (images et texte). Questions / débats des élèves	

❖ Exploration de la biodiversité du milieu dans lequel se déroule la rencontre

		Cycle 1		Cycle 2			Cycle 3		
Chapitres	4 Les différentes traces	MSN 18	FG 16-17	MSN 28.6	SHS 21	FG 26-27	MSN 38.6	SHS 31	FG 35
	6 L'habitat forestier								
	7 L'environnement sensible								
Sur le terrain		Exploration du milieu avec le chasseur et jeu d'identification simple.		Jeu d'exploration et d'identification en petits groupes. Approche de la notion d'écosystème.			Travail autour des notions de biotope, d'écosystème et de préservation à travers divers jeux.		

Planification détaillée

Activités sur le terrain	Pour les plus grands	Timing	Matériel
<p>1. Accueil – intro (10-17 min) Se rassembler autour de la corde. Former un cercle en se tenant tous à la corde. Le chasseur se présente, explique brièvement le programme de la journée (ou demi-journée). Poser des questions aux élèves, les élèves concernés vont à l'intérieur du cercle. Qui...</p> <ul style="list-style-type: none"> - A déjà rencontré ou connaît un.e chasseur ? - A déjà entendu ou vu une histoire, qui parle d'un chasseur ? - Est-ce que le chasseur est gentil/méchant dans les histoires ? - Qui a peur des chasseurs ? - Qui pense que le chasseur tue tous les animaux ? - Qui a déjà vu un animal sauvage, grand gibier (chevreuil, cerf, etc..) ? - Qui a déjà vu une empreinte d'animal ? - + 1 ou 2 questions en lien avec le thème de la journée <p>(possibilité de varier la position si les élèves sont peu attentifs : faire le jeu assis).</p>	<p>Poser des questions plus complexes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Qui pense que la chasse est utile ? - Qui pense qu'il faudrait interdire la chasse ? - Qui mange de la viande ? - Qui sait d'où vient la viande qu'il mange ? - Qui sait ce que c'est la biodiversité ? 	<p>2 min</p> <p>5 min</p>	<p>1 grande corde</p>
<p>2. Constat ensemble que l'on n'a pas tous les mêmes avis et les mêmes connaissances sur le thème de la chasse. Le chasseur explique brièvement quel est son rôle, ce qu'il fait lorsqu'il chasse, les règles qu'il y a autour de la chasse, pourquoi il aime la chasse. Le chasseur est aussi un expert de la nature. Par contre, on respecte qu'il y ait des avis différents sur la chasse et le traitement des animaux. Bien communiquer que la chasse n'est pas la seule manière de réguler la faune (autres prédateurs)</p>	<p>Idem, mais questionner les élèves sur certaines choses : par ex., savent-ils quelles lois existent ?</p>	<p>3 min</p>	
<p><i>3. Uniquement si les élèves sont encore attentifs, sinon remettre l'activité à plus tard.</i></p> <p>Expliquer le concept de régulation de la population d'animaux avec la corde. Tout le monde tient la corde et se penche légèrement en arrière (équilibre) / OU les élèves se mettent au centre de la corde.</p> <p>Variantes, à adapter selon le thème de la journée :</p>		<p>5 min</p>	

<ul style="list-style-type: none"> - raccourcir la corde, si possible autour d'un arbre, se mettre à l'intérieur du cercle : difficile pour tout le monde de tenir. - Donner des rôles : certains sont des cerfs, d'autres des loups, en mimant les rôles. Que se passe-t-il s'il y a 4 loups et 16 cerfs ? Ou s'il y a 16 loups et 4 cerfs ? - Tenir en équilibre en arrière : Remarquer que si on enlève peu de monde, ça va, mais que si on enlève trop de monde d'un côté d'un coup, l'équilibre est compromis. <p>Faire des parallèles avec l'action du chasseur, parler de la notion d'équilibre dans l'écosystème. Dire que la chasse est un des moyens pour équilibrer, mais pas le seul : prédateurs, autres mesures...</p> <p>Questions des élèves : laisser un moment pour que les élèves posent des questions. <i>Attention à donner des réponses brèves, ou à reporter la réponse à plus tard dans la journée, si cela prend du temps à expliquer. Garder en tête qu'il faut respecter les points de vue différents (ex. vegans, ou autre)</i></p>	<p>Idem, mais questionner davantage les élèves pendant l'activité.</p> <p>Eventuellement faire écrire des questions sur une feuille, si les élèves ont du mal à réagir et/ou sont trop dissipés.</p>	<p>2 min</p>	<p>Pour les plus grands, de quoi prendre des notes.</p>
<p>2. Exploration du lieu - habitat et chasse – lois (30 min)</p> <p>1. Dire aux élèves d'aller observer les lieux, donner un périmètre précis. Ils ont 5 min pour observer, ensuite ils devront dire quel animal pourrait vivre ici.</p> <p>2. De retour autour de la corde, assis en cercle. Par groupe de deux, les élèves reçoivent quelques cartes avec des animaux. Dire si cet animal pourrait vivre ou non dans le lieu où on se trouve : si oui, placer la carte à l'intérieur du cercle, si non, à l'extérieur.</p> <p>3. Mise en commun : observer ce que les autres ont fait, puis le chasseur valide les réponses. Qu'est-ce qui fait qu'un animal vit ici ou pas ? Parler des différentes régions, de milieu naturel, d'habitat, de nourriture, etc.</p> <p>4. Chaque groupe reprend ses cartes. Dire quels animaux sont chassés ou non en Suisse. Par groupe de deux, les élèves</p>	<p>Par deux, écrire une liste des animaux potentiels pendant l'observation.</p> <p>Idem</p> <p>Laisser un moment à chacun pour déplacer une carte, s'il le souhaite. Lors de la mise en commun, ceux qui ont déplacé une carte s'expriment en premier.</p> <p>Idem</p>	<p>5 min</p> <p>5 min</p> <p>5 min</p>	<p>Event. Sifflet ou trompe de chasse pour faire revenir les élèves au centre</p> <p>Pour les plus grands : de quoi prendre des notes.</p> <p>Set de cartes</p> <p>Affiches à placer dans le cercle : Chassé / Pas</p>

<p>reçoivent quelques cartes à placer dans le cercle. Classer : chassé/pas chassé/protégé</p> <p>5. Observer les réponses des autres, puis le chasseur valide les réponses – insister sur ce qui est faux et le remettre au bon endroit (ce qui est juste, les élèves peuvent simplement observer à la fin). Dire comment on détermine les espèces qui peuvent être chassées ou non, les espèces protégées, parler des lois.</p>	<p>Laisser un moment à chacun pour déplacer une carte, s’il le souhaite. Lors de la mise en commun, ceux qui ont déplacé une carte s’expriment en premier. Laisser une plus grande place au débat et parler des législations de manière plus détaillée/complexé.</p>	<p>5 min</p> <p>10 min</p>	<p>chassé / Animal protégé</p>
<p>PAUSE</p>			

S’il y a le temps, rajouter cette activité (peut se faire à d’autres moments de la journée si besoin)

Activités sur le terrain	Pour les plus grands	Timing	Matériel
<p>3. Exploration du lieu : écosystème (20 min)</p>			
<p>1. Demander aux élèves de récolter 4 objets de matière différentes, dans un périmètre donné, puis de revenir au cercle (corde).</p>	<p>Idem</p>	<p>5 min</p>	<p>Corde, drap blanc, set d’images.</p>
<p>2. Autour du cercle, le chasseur choisit une carte (image provenant du set), d’un animal qui pourrait vivre dans le milieu où il se trouve avec les élèves. Il demande si certains élèves ont des objets qui pourraient être utiles à l’animal. Les élèves les placent au centre du cercle, sur le drap blanc. Ils gardent les autres objets à l’extérieur du cercle.</p>	<p>Idem</p>	<p>2 min</p>	
<p>Ensemble, demander de trier ces objets par groupes (par ex. végétaux, pierres, bois, autres...). Demander pourquoi l’animal aurait besoin de cet élément pour vivre ?</p>	<p>Idem</p>	<p>2 min</p>	
<p>Voir ce qui reste à l’extérieur du cercle : questionner les élèves sur la nécessité de cet élément. Pour aider à la réflexion, demander aux élèves d’imaginer à quoi ressemblerait le monde sans l’élément en question, et voir si l’animal pourrait survivre. Par exemple, pour un caillou : à quoi ressemblerait cet endroit, sans aucun élément rocheux ? Est-ce que l’animal pourrait survivre ? / Pour un bout de bois : à quoi ressemblerait ce lieu sans arbre ? Est-ce que l’animal pourrait survivre ?</p>	<p>Si les élèves sont dissipés, demander d’écrire cela en quelques phrases par groupes, puis on compare les textes.</p>	<p>10 min</p>	

Parler de la notion d'écosystème, et voir aussi s'il y a d'autres éléments indispensables que l'on n'a pas ramassé : par exemple, l'eau, un insecte, un petit animal. Si temps, parler de ce qui peut nuire à l'écosystème.			
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Thèmes à choix

Activité 1



☒ **Sur les traces du grand gibier !**

Objectifs communiqués aux enseignants :

Ce thème nécessite une excursion plus poussée en forêt, ce qui implique des frais de transport supplémentaires ainsi que quelques heures de marche. L'animateur fait la marche seul quelques jours avant pour connaître le terrain, le temps, le biotope et adapter l'itinéraire en fonction de sa classe.

		Cycle 1		Cycle 2		Cycle 3	
Chapitres	2 Le grand gibier	MSN 18	FG 16-17	MSN 28.6	FG 26-27	MSN 38.6	
	3 Observe les bêtes						
	4 Les différentes traces						
	8 Les indices						
	10 Les prédateurs						
	17 Les postes d'observation						
Sur le terrain		Jeu collectif pour appréhender les enjeux liés à l'observation. Suite à cela, le chasseur guide les élèves vers un lieu d'observation propice, moyennant environ deux à trois heures de marche. Le chasseur donne des indications quant au cycle de vie des espèces, indices observés. Réflexions autour de situations-problèmes liées à l'utilisation du territoire par certains acteurs (agriculteurs, chasseurs, touristes) et leurs effets sur la faune.					
Continuité en classe		Équiper les élèves d'appareils numériques lors de la sortie pour capturer sons et images. Utiliser l'expérience vécue lors de la sortie pour construire un récit ou un exposé.					
		L1 12,14	EN 13	L1 22,24	EN 23	L1 32,34	EN 33
		Approfondir un problème découvert lors de la sortie, à travers une recherche documentaire et/ou des débats, afin d'imaginer des solutions pour le futur.					
		FG 16-17		FG 26-27		FG 37	

Planification détaillée

Activités sur le terrain	Pour les plus grands	Timing	Matériel
<p>1. Observer avec les sens... (10 min) 1. Observer avec les sens : écouter – voir – sentir – toucher... S’asseoir ensemble dans un endroit calme. Fermer les yeux et écouter 2 min., observer si on entend des animaux. Mettre en commun : dire lesquels, demander aux élèves. Conclusion : parfois important d’être silencieux pour bien observer.... 2. Regarder depuis là où on est : est-ce qu’on voit des animaux, est-ce qu’on voit les animaux qu’on a entendu ? Conclusion : notre position et/ou camouflage est important. 3. Est-ce qu’on sent quelque chose ? Comment trouver des indices pour observer ? Conclusion : observation = aussi travail de détective : traces, indices (dégâts forestiers, souille, rebouilles...), déplacement, etc... L’observation va aussi dépendre des saisons : montrer les images du cycle de vie des animaux (grand gibier)</p>	<p>Si besoin, faire de manière plus individuelle en marquant les observations par écrit.</p> <p>Idem</p>	<p>10 min</p>	<p>Images de cycle de vie des grands prédateurs. Jumelles/longue vue Poste d’obs. au sol Pour les plus grands : de quoi écrire Set de cartes</p> <p><i>Si disponible : Set d’empreintes Set de crottes</i></p>
<p>2. Les traces (10 min) Quels genres d’empreintes peuvent laisser les animaux ? Demander aux élèves et discuter en commun. Puis laisser les élèves observer et chercher des traces dans le milieu où ils se trouvent. Soit en les laissant se balader dans un périmètre précis, soit en suivant une marche précise (pour se rendre à un point d’observation). Valider et/ou donner des indications sur les empreintes. Si possible, montrer des empreintes.</p>	<p>Idem</p>	<p>10 min</p>	
<p><i>Si disponible, montrer certaines empreintes d’animaux (moulées), demander aux élèves de trouver à quel animal appartient l’empreinte, en utilisant le set de cartes (images).</i></p>		<p>10 min</p>	
<p><i>3. Le jeu des crottes : Reconnaissance des espèces selon leurs crottes, jeu mis à disposition par le groupement forestier du Pays-d’Enhaut (crottes dans des bocaux).</i></p>		<p>10 min</p>	
<p>4. Se rendre sur un lieu d’observation propice – choisi en avance.</p> <p>Marche / randonnée de max. 1h30</p>		<p>À voir</p>	

<p>Guider les élèves dans l'observation. Si besoin, séparer le groupe en deux : une partie de la classe est libre avec l'enseignant, pendant que l'autre observe, etc...</p> <p>Si possible, construire un poste d'observation au sol, par groupe. Puis laisser le temps pour observer.</p> <p>Ne jamais laisser un enfant partir seul en observation (minimum à deux)</p> <p>Éventuellement raconter des histoires personnelles liées à l'observation.</p>			
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--



☒ **Protège la nature - Participe à une action de préservation avec un chasseur !**

Objectifs communiqués aux enseignants :

L'action réalisée peut varier en fonction du lieu choisi, de la saison, de l'âge des enfants, et de l'actualité.

Saison	Action	Nature et Aventures	Lien avec le PER
	Sauvetage des faons	Chapitre 2 pp.38,39,42	Ce thème convient tout particulièrement au cycle 3, pour travailler la compétence FG36 <i>Prendre une part active à la préservation d'un environnement viable.</i> Pour les cycles 1 et 2, il s'agira plutôt d'axer sur l'observation de ces actions (FG16-17.4 et FG26-27.6).
	Entretien du biotope du tétras lyre	Chapitre 15 pp.186-187	
	Plantation de haies et/ou Protection des arbres	Chapitre 6 p.82-83 Chapitre 8 pp.100-101	
	Aide un paysan voisin	Chapitre 8 pp.102-103	
	Protection des oiseaux migrateurs, batraciens: entretien du biotope en nettoyant les abords d'un cours ou plan d'eau, revitalisation de marais	Chapitre 5 pp.70-71	
	Continuité en classe	Partager l'expérience vécue en rédigeant, seul ou en collectif, un article avec photos. L1 12,14 EN 13 L1 22,24 EN 23 L1 32,34 EN 33 Approfondir les questions liées aux travaux de protection de la nature, à travers une recherche documentaire et/ou des débats. Imaginer les conséquences en cas de suppression de ces actions, envisager des solutions pour le futur. FG 16-17 FG 26-27 FG 37	

Planification détaillée

Activités sur le terrain	Pour les plus grands	Timing	Matériel
Dépend fortement de l'action réalisée. Dans tous les cas, prendre un moment pour donner des infos sur l'espèce à protéger : habitat, cycle de vie, etc. Donner des infos sur la marche à suivre de l'entretien, les outils, qui fait quoi selon des groupes, où mettre les choses, temps à disposition. Si temps, une fois arrivé sur place : Jeux de mîmes concernant les problèmes que certains animaux pourraient rencontrer.	Ecrire d'abord un petit récit, en s'inspirant des lieux, puis faire mimer à un groupe lors de la mise en commun.	À voir 20 min	Matériel spécifique à l'action réalisée. Si besoin, dire à l'enseignant ce que les élèves doivent prendre avec eux. De quoi écrire pour les plus grands



☒ Repérages et chiens de chasse

Objectifs communiqués aux enseignants :

Ce thème propose un focus particulier sur les outils de navigation du chasseur ainsi que l'utilité des chiens de chasse. C'est l'occasion de découvrir comment se repérer et localiser d'autres animaux, tout en découvrant la complicité du chasseur avec son fidèle compagnon ! Cette activité nécessite également quelques heures de marche.

		Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Chapitres	5 Les outils de navigation	SHS11,13	MSN 11	
	14 Les chiens de chasse 1 Introduction pp. 18-23		SHS 21,23 FG 26-27.1	SHS 31,33 FG38
Sur le terrain		Jeu de repérage à l'aide d'une carte simple. Jeu de piste en compagnie d'un chien de chasse.	Jeu de repérage en groupes, à l'aide d'une carte. Jeu de piste en compagnie d'un chien de chasse. Discussion autour des méthodes et choix.	Jeu de repérage en autonomie, à l'aide d'une carte. Jeu de piste en compagnie d'un chien de chasse. Discussion autour des méthodes et des choix.
			Si les élèves peuvent disposer de téléphones portables, possibilité de se familiariser avec des applications de géolocalisation. EN 23	EN 33
Continuité en classe		Exploration des différents genres de relation entre l'homme et l'animal, à travers des récits et des situations de la vie courante et/ou une perspective éthique. Distinctions entre un animal de compagnie et un animal sauvage. SHS15	SHS 25	Explorer les questions éthiques liées au traitement des animaux, par exemple lors d'accidents de la route, les accidents agricoles. SHS 35

Planification détaillée

Activités sur le terrain	Pour les plus grands	Timing	Matériel
Choisir le lieu à l'avance : imprimer et éventuellement plastifier des cartes à l'échelle 1 : Sur le site : https://map.geo.admin.ch/ Pour les petits : faire une carte simplifiée du lieu (dessins 2D sans vue de haut). Réaliser la carte ensemble : leur dire comment orienter la carte, et quoi mettre dessus. 1. Repérage avec la vue / le plan	Utiliser une carte de Swiss topo, avec échelle 1 :500, ajouter le quadrillage de coordonnées si nécessaires, parler des coordonnées		Cartes à l'échelle 1 :500 du lieu, Carte régionale Autres moyens de repérage

<p>Jeux de repérage par 2 : cacher une pincette de couleurs dans le terrain, puis marquer avec la carte. L'autre élève doit retrouver la pincette.</p> <ul style="list-style-type: none"> - présenter la carte aux élèves, donner les consignes en déterminant un périmètre précis, distribuer une pincette de couleurs par groupe de deux. - Pour les tout petits : faire des groupes de 4 (deux personnes cachent, deux personnes cherchent). - Donner 5 minutes au 1^{er} pour aller cacher la pincette et noter sur la carte. Les autres restent près de la corde. - 5 minutes pour chercher - Puis inverser les rôles et répéter les opérations. Vérifier le timing et donner des signaux sonores à chaque étape. <p><i>Fin : discussion /mise en commun</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - parler des soucis de repérage avec la carte - montrer d'autres exemples de cartes que vous utilisez - parler du repérage avec les étoiles - d'autres façons de se repérer à vue <p>Que faire lorsqu'on se perd en forêt ? <i>Pour les petits enfants : choisir un arbre, se construire une maison et attendre qu'on vienne le trouver --> choses pour que l'enfant reste un maximum de temps au même endroit, pour faciliter les recherches.</i></p> <p>2. Si temps, autre jeu : repérage avec le toucher / d'autres sens</p> <p>Par groupe de deux : un élève se bande les yeux. L'autre élève l'amène vers un arbre (ou autre élément). Il faut toucher/ sentir l'arbre, puis revenir au centre, toujours les yeux bandés. Puis, l'élève ouvre les yeux et doit retrouver l'arbre en question. Après 5 minutes, inverser les rôles.</p> <p>3. Repérage avec les sens : il est bien meilleur que nous, le chien de rouge !</p> <p>Présentation de l'animal, de son utilité et de sa complicité avec le chasseur. Puis, démonstration de repérage / piste de chien de rouge.</p> <p>Si besoin : partager le groupe classe en deux : la moitié suis la démonstration, pendant que l'autre fait des jeux libres et/ou cache-cache avec l'enseignant.</p> <p>Laisser la place aux questions.</p> <p>Parler des capacités du chien de rouge en particulier par rapport aux autres chiens de chasse. Les races, son entraînement, les examens à passer.</p>	<p>GPS, d'outils de navigation plus poussés/ technologiques.</p> <p>Idem</p> <p>Raconter des événements réels et/ou plus complexes, retrouver un animal blessé après un accident...</p>	<p>30 min en tout</p> <p>10 min</p> <p>À voir</p>	<p>Eventuellement chutes de tissus pour se bander les yeux.</p> <p>Matériel pour piste de chien de rouge</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Parler des comportements responsables à avoir dans la nature avec les chiens en général, notamment lors de la période des naissances (printemps->mi-juillet). Dossier complet sur ce lien : Lien site PNR	Demander qui a un chien, un truc qu'il aime faire, un comportement particulier remarqué ?		
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Activité 4



☒ **La nature dans ton assiette, une pratique ancestrale !**

Objectifs communiqués aux enseignants :

Découverte de plantes, champignons ou baies comestibles qui se trouvent dans les environs et de leur cuisine sur un feu de camp. Sensibilisation aux règles et aux dangers liés à la cueillette, cuisine en extérieur. L'animateur s'équipe d'ustensiles et d'eau pour laver et couper les plantes cueillies sur place, d'ustensiles pour griller la viande.

		Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3			
Chapitres	12 Les plantes sauvages	MSN 18	MSN 28.6	MSN 38.6			
	21 Les champignons						
	13 Du terrain à l'assiette				CM15,16 SHS 12	CM 25,26 SHS 22	CM35,36 SHS 32
	16 Les feux de camp et abris				SHS 12	SHS 22	SHS 32
Sur le terrain		Cueillette et cuisine en compagnie d'un chasseur. Création d'un feu de camp. Écoute de récits historiques de chasseurs-cueilleurs.	Cueillette et cuisine en compagnie d'un chasseur. Création d'un feu de camp. Perspective historique : quelles différences avec l'époque des chasseurs/cueilleurs ?	Cueillette et cuisine en compagnie d'un chasseur. Création d'un feu de camp. Perspective historique : les chasseurs/cueilleurs, toujours d'actualité ? Discussions et débats			
Continuité en classe		Réaliser un projet et/ou un exposé autour du thème de l'alimentation à travers le temps. Réflexion autour de l'alimentation du futur.					
		FG 16-17	FG 26-27	FG 37			

Planification détaillée

Activités sur le terrain	Pour les plus grands	Timing	Matériel
1. Déterminer un lieu précis. Dans ce lieu, récolter 3 ou 4 plantes comestibles en avance. Les montrer aux élèves, présenter leur utilité, puis leur demander d'aller en rapporter, par groupes. Délimiter un périmètre précis, donner des consignes	Idem, mais questionner davantage les élèves	15 min	Exemples de plantes

<p>de sécurité (ne rien mettre à la bouche, etc.), consignes de cueillette (ne pas arracher la plante, prendre juste ce qu'il faut).</p> <p>2. De retour au point de rassemblement, faire le point : ont-ils réussi à trouver ? Que faut-il savoir pour identifier / trouver les plantes ? A quoi faut-il faire attention ? Présenter les bons comportements à avoir lors de la cueillette. Montrer le tableau du calendrier des cueillettes (p.146)</p> <p>3. Suite selon la situation : faire un feu, réaliser une recette... Amener des produits déjà transformés pour montrer des exemples. Griller sa viande ou son tofu et l'épicer avec les plantes sauvages fraîchement cueillies.</p> <p>4. Parler du camping sauvage et des zones de tranquillités à respecter. Plus de détails sur le site du PNR. Parler des plantes indigènes et exotiques/envahissantes, plus de détails ici.</p> <p>5. Histoire de chasseur cueilleur : raconter des histoires personnelles, lire une histoire du livre ou autre ...</p> <p>Autre jeu si temps : Memory humain. Par paire, cueillir/ramasser un objet et le ramener au centre. Nous aurons donc plusieurs paires d'objets, par exemple 2 trèfles, 2 cailloux, 2 feuilles, etc... Puis jouer au memory humain : les objets sont distribués aux élèves, et 1 ou 2 joueurs doivent retrouver les objets.</p> <p>Variante : les choses à trouver ne sont pas des objets, mais des mimes, d'animaux ou des bruits.</p>	<p>Laisser davantage de responsabilités, tout en veillant bien à la sécurité.</p> <p>Donner des conseils culinaires, déguster ensemble.</p>	<p>10 min</p> <p>A voir</p>	<p>Tableau p.146 en plusieurs exemplaires et plastifié</p> <p>Divers exemples de produits transformés</p> <p>Matériel pour cuire sur le feu Couverture anti-feu</p> <p><i>Trouver des histoires à raconter</i></p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



7. Conseils pédagogiques

S'adapter à l'âge des élèves

Cycle 1 : 4 à 6 ans

Consignes simples (peu de paramètres), images/imaginaire/histoire, jeux simples et individuels, peu de capacités de collaboration.

Rituels et comptines.

Utiliser un vocabulaire simple. Capable d'écrire/ lire des mots.

Capacité de concentration et d'attention moindre (pas plus de 10-15 min).

Grande curiosité.

Cycle 2 : 7 à 12 ans

Consigne plus complexes, possibilités d'écrire/lire des phrases, vocabulaire plus précis, esprit de compétition, jeux plus complexes, capacité de collaboration et d'attention plus importantes.

Besoin de bouger.

Cycle 3 : 13 à 16 ans

Consignes élaborées, utilisation de l'écrit, autonomie et responsabilités, jeux simples ou complexes, pensée systémique, débats et activités réflexives, introduction au monde professionnel et aux décisions des adultes, des lois et des institutions, ...

Effets de groupe, peur du ridicule, recherche d'identité, confronte l'autorité...

Prise de parole lors des moments en collectif

- Contact visuel / chercher les regards
- Discours simple
- Garder l'attention : poser régulièrement des questions, éveiller les sens, changer de ton
- Soigner la position : faire asseoir les élèves en cas de long discours
- Si un élève perturbe : le prendre à côté de soi, lui poser des questions
- Éviter les jugements / situations humiliantes
- Tâcher de ne jamais faire durer un moment en collectif plus de 15 minutes

Et surtout...

RESTER SOI-MÊME

PARTAGER SA PASSION

S'ADAPTER A LA SITUATION PLUTÔT QUE DE VOULOIR A TOUT PRIX FAIRE SON PLAN

Inscription à une sortie thématique : annexe 1

Conseils Préparation à la sortie : annexe 2



Nature & Aventures à la rencontre des élèves

Inscription pour une sortie thématique à choix

Merci de l'intérêt que vous portez à rencontrer des chasseurs experts de la nature ! Afin de préparer au mieux notre intervention, merci de remplir ce questionnaire et de le retourner à la **Diana** de votre région (association de chasseurs) !

CHF 350.- par thème et par sortie

- Thème (cocher) :
- Sur les traces du grand gibier
 - Protège la nature - Participe à une action de préservation
 - Repérages et chiens de chasse
 - La nature dans ton assiette, une pratique ancestrale

Infos sur votre classe

Nom et prénom de l'enseignant :

E-mail : Téléphone :

Établissement scolaire, adresse :

Classe et degré : Nombre d'élèves :

Éventuellement, informations importantes à savoir concernant certains élèves à besoins particuliers (handicap, allergies, aides particulières, présence d'enseignant spécialisé ou autre aide, ...) :

.....

Jours, dates et nombres de périodes à disposition

Possibilité 1 :

Possibilité 2 :

Lieu de la sortie thématique

Lieu idéal : Distance maximale de l'école :

NB : les éventuels transports sont à la charge de votre école.

Liens à faire en classe avant et après la sortie thématique

En classe, je souhaiterais surtout faire des liens avec (discipline, projet, domaine de compétences...) :

.....



Nature & Aventures à la rencontre des élèves

Check-list et recommandations pour les enseignants

Merci pour votre inscription !

Voici quelques recommandations afin que votre sortie se déroule de la meilleure des manières.

Avant la sortie

Préparation en amont avec les élèves:

- Introduction du thème avec les élèves en classe
- Lecture des pages du livre *Nature et Aventures* en lien avec le thème choisi
- Éventuel travail de préparation en fonction de votre séquence d'enseignement
- Réfléchir à des questions à poser au chasseur
- Distribuer une circulaire avec les informations nécessaires pour la sortie

Communication avec l'animateur (il/elle vous contactera) :

- S'assurer de la date, du lieu et de l'horaire, ainsi que du remplacement en cas de mauvais temps
- S'assurer des objectifs et attentes concernant la sortie, **communiquer vos souhaits**.

Matériel pour la sortie (à prendre depuis votre classe ou à demander aux élèves)

- Habits de circonstance
- Bonnes chaussures
- De quoi écrire (crayon, feuille, support)
- Pharmacie de classe et éventuels médicaments spécifiques à certains élèves (EpiPen, etc.)
- Boissons et nourriture/snacks

Pendant la sortie

L'animateur planifie et conduit les activités, mais aura toujours besoin d'une **participation active de l'enseignant** pour :

- gérer la discipline en cas de besoin
- aider au bon fonctionnement des activités et à la compréhension des consignes
- veiller à la sécurité, en soutien avec les précautions déjà mises en place
- faire des groupes au sein de la classe, si nécessaire à l'activité
- soutenir ou rectifier le discours de l'animateur, si le langage est trop complexe
- faire des liens avec les disciplines scolaires et les savoirs abordés en classe, en prenant la liberté d'interagir ou d'ajouter d'autres tâches lors de activités, si nécessaire.

En fonction de l'horaire, il est possible de laisser plusieurs moments de pauses et de jeux libres aux élèves. Ces moments seront à définir avec l'animateur le jour même, en fonction des circonstances du moment.

Après la sortie

Nous serions ravis d'avoir un retour de votre part, avec quelques éléments positifs et quelques éléments qui seraient à améliorer à l'avenir, afin de perfectionner nos prestations.

Si vous avez abouti à des travaux finaux (exposés, textes, films ou autres), il est aussi très intéressant pour nous d'en recevoir quelques extraits, de même que des photos ou autres souvenirs.

Merci de faire part de ceci à notre adresse : info@natureetaventures.ch.

Très bonne sortie à tous ! 😊