

---

## Les intelligences multiples au service de la sensibilisation à la nature

---

**Christophe Vermonden**

Cet article est paru dans la revue l'Erable (association « Cercles des Naturalistes de Belgique ») en 2010, dans une version illustrée. En cas d'utilisation ou de reproduction, merci de citer les références complètes.



Une animation nature exige la maîtrise du parcours, la connaissance des écosystèmes traversés et de leurs composantes ainsi que l'adaptation à son public.

L'attention à son groupe de participants constitue une dimension essentielle. En effet, s'il s'agit d'accrocher chaque personne à l'animation en tant que telle, elle favorise surtout le développement voire la re-création du lien entre l'homme et la nature.

La connaissance des caractéristiques du public est nécessaire (on n'anime pas des adultes comme des enfants et on ne s'adresse pas à un groupe d'ingénieurs comme à des familles issues de milieux populaires), mais insuffisante pour retisser le lien homme nature.

La prise en compte de la diversité des publics s'est traduite, dans le secteur de l'éducation à l'environnement, par le développement des approches sensorielles, par la mise en place de jeux, par la musique environnementale, etc. Ces approches ont surtout été appliquées aux publics jeunes.

Le cadre théorique des intelligences multiples, développé par Howard Gardner, offre aux pédagogues à la fois une perspective plus large -que les 5 sens, par exemple- et une généralisation à tous les âges. Cette théorie issue de la psychologie cognitive invite le guide nature à construire une animation à partir des intelligences de ses participants et non du milieu naturel.

## LES INTELLIGENCES MULTIPLES

Professeur à Harvard et chercheur en sciences cognitives, Howard Gardner a développé un modèle qui s'oppose aux croyances selon lesquelles l'intelligence est figée et quantifiable (par un test de Q.I. par exemple). L'intelligence s'y définit comme la capacité à résoudre des problèmes rencontrés dans la vraie vie, la capacité à en générer de nouveaux et la capacité à offrir un service reconnu dans la culture de celui qui le fait. Influencées à la fois par la génétique, la biologie et l'environnement, nos intelligences prennent des formes différentes. Gardner en distingue huit.

Sa classification repose sur les critères suivants :

- ☑ chaque type d'intelligence doit posséder un trait de développement ;
- ☑ elle doit être localisable dans le cerveau ;
- ☑ elle doit être observable dans certaines populations telles que les prodiges;
- ☑ elle doit pouvoir être symbolisée dans un système



L'état des recherches de Gardner met en évidence 8 formes d'intelligence :

- ☞ l'intelligence verbo-linguistique

- ☞ l'intelligence logico-mathématique
- ☞ l'intelligence corporelle-kinesthésique
- ☞ l'intelligence visuelle-spatiale
- ☞ l'intelligence musicale
- ☞ l'intelligence interpersonnelle
- ☞ l'intelligence intrapersonnelle
- ☞ l'intelligence naturaliste

Chaque individu possède une palette de ces intelligences, mais à des niveaux de développement différents. Il importe donc de lire les formes d'intelligence comme une combinaison de développements conjoints plutôt que comme un système exclusif.

L'avantage de la théorie de Gardner est sa praticabilité pour les éducateurs et la relative simplicité de sa classification. En matière d'animation nature, elle invite à préparer des activités qui favorisent toutes les intelligences afin de permettre à chacun d'entrer en lien avec la nature, particulièrement pour les publics peu sensibilisés.

Après une très brève description de chaque forme d'intelligence, cet article suggère des activités qui s'y rapportent plus spécifiquement mais pas exclusivement. Les activités décrites dans cet article ont été réalisées au cours d'animations avec des publics divers : jeunes enfants, adolescents, adultes en milieu populaire ou aisé, familles, personnes déficientes mentales. Ces activités reposent sur trois postulats. D'abord sur une approche systémique : l'homme appartient au système naturel, il l'influe et est influencé. Ensuite sur une approche positive : la nature qui nous entoure est merveilleuse. Enfin, c'est dans l'activité, l'interaction et la coopération entre les participants que naissent les connaissances.

---

## LES 8 FORMES D'INTELLIGENCE DANS DES ACTIVITÉS NATURE

---

### *L'intelligence verbo-linguistique : les amoureux des mots.*

Apanage de l'intelligence humaine qui s'appuie sur le langage, l'intelligence verbo-linguistique se compose des capacités à discuter pour convaincre, à mémoriser une liste ou un processus par les mots, à expliquer des concepts et à décrire des objets et des environnements, à analyser le langage en lui-même.

Les guides nature sollicitent et utilisent énormément cette intelligence à travers les descriptions, les explications et les discussions.

Outre les compétences de discussion et d'écoute, la création d'histoires et de descriptions constitue un moyen de solliciter cette intelligence auprès des participants. En voici deux exemples :

#### 1. La fiche de description

Formez des paires dans votre groupe et demandez-leur, à partir d'une fleur ou d'un insecte, d'inventer une fiche de description qui comprendra :

- 🍷 un nom et un prénom (ceci introduit les noms vernaculaires et leur origine)
- 🍷 une description des formes et des couleurs la plus précise possible (proposer une liste d'adjectifs de couleur ; pour s'inspirer, plonger dans un guide ornitho, par exemple)
- 🍷 le mode de vie : alimentation, lieux de vie, reproduction, dispersion des graines, protection contre les prédateurs, etc. Cette partie de la fiche peut amener des discussions sur les innombrables adaptations des êtres vivants à leur milieu.

Chaque partie de la fiche doit s'appuyer sur une observation d'une caractéristique de l'être vivant.

Demandez enfin à chaque paire de partager sa fiche de description aux autres, sous la forme d'échanges entre groupes ou par un « tour de table ».

#### 2. L'histoire coopérative

De nombreux contes, légendes et histoires s'inspirent éléments naturels. Les bibliothèques regorgent d'ouvrages et de compilations à ce propos. Lors d'une promenade, racontez les êtres vivants ou le paysage par une légende et non par une description : le coeur rouge de l'aulne, la fleur du coucou, un extrait de « Germinal », de Zola, au sommet d'un terril, les bouleaux, fantômes blancs de Lituanie, etc.

En fin de promenade, proposez au groupe d'inventer un conte, une poésie ou une nouvelle à partir de quelques éléments naturels ou d'un thème. Disposez votre groupe en cercle. La première personne du groupe commence le conte. Toutes les deux minutes, la personne à sa gauche reprend l'histoire et la poursuit. Autre manière de procéder : formez des groupes de 3 à 4 personnes et demandez d'écrire le conte, puis de partager cela à tout le groupe.

Pour obtenir un résultat intéressant, cette activité demande généralement plusieurs séances et exige donc à la fois un contexte particulier (stage, activité scolaire, classes verte, week-end familial, etc) et l'organisation d'une trace écrite.

Voici une histoire inventée avec des enfants de 10 ans :

Il était une fois un homme appelé Judas. Il était méchant, voleur et laid. Il habitait le royaume du Diable. Il était accompagné de ses deux amis : Igor, un combattant au grand coeur, et Brutus, violent et cruel. Ensemble, ils hantaient le terril mystérieux.

Sur ce terril habitait aussi une petite elfe nommée Iris.

Un jour, les habitants du terril en eurent assez de Judas parce qu'il n'arrêtait pas de voler. alors, pour le punir, ils lui coupèrent l'oreille. Ils la lancèrent au loin et elle tomba au pied d'un sureau.

Un peu plus tard, une elfe se trouva en possession de cette oreille. Elle l'avait trouvée en cueillant des fleurs. L'oreille lui permettait d'avoir des pouvoirs magiques et de défendre le peuple du terril. Les années passèrent et Judas cherchait sans cesse son oreille, jusqu'au jour où il apprit que son bien se trouvait sur le terril. Le méchant voleur, accompagné de ces deux amis, Igor et Brutus, discutèrent :

- Brutus, où est mon oreille ?
- Sur le terril mystérieux, près d'un sureau.
- Alors, si ce que tu dis est vrai, allons la chercher.

Les trois amis arrivèrent au terril et s'arrêtèrent près un tas de feuilles. Ils trouvèrent une petite cabane cachée au pied d'un sorbier. Ils frappèrent à la porte et l'elfe vint leur ouvrir.

- Que puis-je pour vous, messieurs ?

- Nous avons marché longtemps, nous avons soif et faim et nous voudrions nous reposer.

- Entrez et installez-vous, c'est justement l'heure du dîner.

Alors, les trois brigands se mirent à table et ils mangèrent.

Après le repas, l'elfe leur proposa de leur offrir une couverture pour dormir. C'était une couverture magique...

Pendant qu'ils dormaient, l'elfe, qui tenait à l'oreille, la cacha dans un coffre, mais Igor se réveilla et dit :

- Que caches-tu dans cette boîte d'or ?

-Une oreille magique que j'ai trouvée près d'un sureau.

Judas se réveilla à son tour et entendit les paroles de l'elfe.

Il voulut prendre l'oreille mais l'elfe prononça une formule magique :

« sambucus nigra cuscus sac à puces »  
La couverture magique enveloppa les bandits et les renvoya au royaume du diable.

Le peuple du terril organisa une fête en l'honneur de l'elfe.

A la fin de la nuit, l'elfe dit :

-Pour être sûr que nous serons toujours en paix, je transforme cette oreille en champignon et je la colle sur le sureau où je l'avais trouvée.

Les oreilles se multiplièrent comme les champignons, et depuis ce temps, on en trouve beaucoup sur les sureaux.

## L'intelligence logico-mathématique : les fanatiques des nombres

Cette forme d'intelligence comprend le calcul mathématique, la pensée logique déductive et inductive, la capacité à reconnaître des modèles et à établir des relations. Fortement valorisée par les sociétés occidentales, cette forme d'intelligence relie les mathématiques, les sciences et la logique.

L'utilisation et la conception de clés de détermination font appel à cette forme d'intelligence. En effet, les clés dichotomiques s'appuient sur le raisonnement logique.

La prise de mesures, la lecture de diagrammes, le relevé d'expériences, l'analyse des données chiffrées d'un milieu sont autant de sollicitations de l'intelligence logico-mathématique.

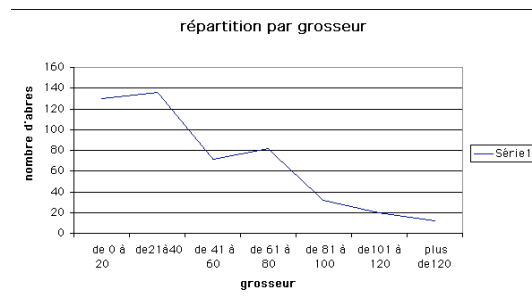
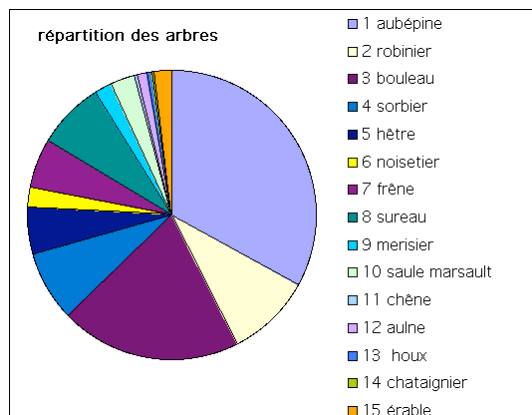
Un milieu donné (une parcelle boisée, une prairie, un sentier, un parcours, etc) peut ainsi être appréhendé à partir des mesures.

Un sac avec des lattes, de la ficelle, des mètres rubans, un thermomètre, un chronomètre, une équerre, quelques crayons, des feuilles de papier quadrillé et millimétré permet, entre autres, de :

- ☀ compter le nombre d'arbres par espèce, leur hauteur, leur grosseur puis d'évaluer leur âge
- ☀ mesurer les températures à des endroits différents et des hauteurs différentes
- ☀ calculer le débit d'un cours d'eau, sa largeur, sa profondeur, etc
- ☀ compter le nombre de plants au mètre-carré
- ☀ rechercher le morceau de mycélium le plus long

Le report de toutes ces mesures, leur comparaison, la réalisation d'expériences

pour déterminer les variables de croissance, leur mise en graphiques et en tableaux constituent autant d'exploitations possibles.



*exemple de travail mené sur une parcelle de terri.*

## **L'intelligence corporelle- kinesthésique :** **les doués du geste**

Faire appel aux sensations du mouvement et à la posture corporelle pour et retenir l'information, manipuler du matériel, expérimenter, voilà les caractéristiques des individus à l'intelligence kinesthésique développée. La coordination des gestes, la dextérité, la performance physique unissent le corps et l'esprit.

Deux activités illustrent cette forme d'intelligence.

### **1. Le travail de la terre glaise.**

La terre glaise est un matériau formidable pour le guide nature : naturelle, bon marché et tellement agréable à travailler à tous âges et en tous lieux. Elle constitue un moyen idéal pour réaliser des supports en fin de promenade (cela vous évitera de la transporter...) la sculpture de traces d'animaux. Comment procéder ?

- ☀ Photocopier les traces d'animaux dans un guide et les découper
- ☀ Former une plaque de terre glaise rectangulaire d'environ un cm d'épaisseur et y poser la trace d'animal choisie.
- ☀ Repasser les contours extérieurs et intérieurs avec un crayon puis retirer le papier
- ☀ A l'aide de cure-dents, de bâtons plats, de couteaux ou de tout autre instrument, enlever les creux de la trace d'animal
- ☀ Laisser sécher puis peindre ou vernir

La réalisation de traces amène les participants à observer les différences, à les reproduire et donc à distinguer les caractéristiques de chaque animal, surtout si les traces sont fort semblables.

La coopération au sein d'un groupe se traduit dans un partage des différentes traces selon le niveau de difficulté : il est plus facile de réaliser la trace du sanglier que celle du hérisson !



### **2. la danse des chants d'oiseaux**

La reconnaissance et la mémorisation des chants d'oiseaux est chose malaisée pour nombre d'individus. Pourtant, on entend plus (et avant) qu'on ne voit quantités de passereaux !

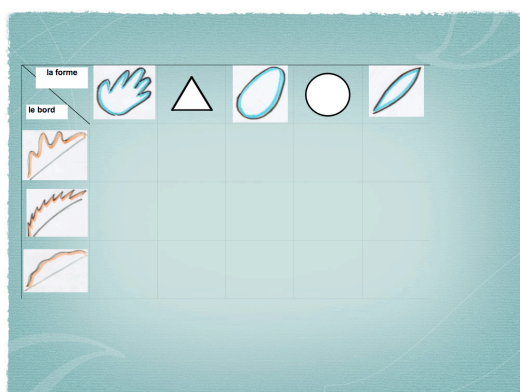
Une alternative consiste à mémoriser les chants des passereaux les plus communs par l'invention d'un pas de danse, d'un geste. Ainsi, le rythme de la mésange charbonnière se traduit par le geste d'une pompe à eau que l'on actionne, l'excitation du troglodyte par un déhanchement subi et intense, le chant du pinson par un sautiller fini d'un tremblement du postérieur. Ces gestes sont reproduits dans la nature dès qu'un participant entend le chant. Cette activité est particulièrement efficace avec de jeunes enfants et des familles. Elle entraîne la dynamique de groupe – chaque membre produit le même geste, celui-ci appartient au groupe qui en a décidé- ; elle valorise les participants chez qui cette forme d'intelligence est fort développée et elle amène généralement beaucoup de bonne humeur et de rires. Ces gestes sont retenus et les chants d'oiseaux y sont associés à long terme.

## L'intelligence visuelle-spatiale : les faiseurs d'images

Cette forme d'intelligence comprend les habiletés de reconnaissance et de discrimination visuelle, l'imagerie mentale, le raisonnement spatial et la manipulation d'images externes et internes pour traiter et retenir des informations. Plans, cartes mentales, images, tableaux, dessins et photos sont les supports privilégiés pour approcher la nature. Ainsi en va-t-il, par exemple, de la discrimination des feuilles d'arbres et du concept d'interdépendance.

### 1. Le tableau des feuilles d'arbres

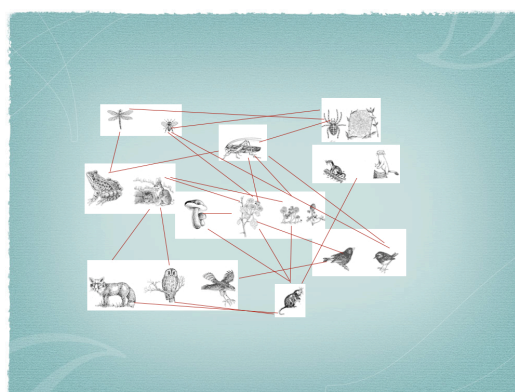
Pour reconnaître les arbres à partir de leurs feuilles, on peut bien entendu utiliser une clé de détermination (appel aux intelligences linguistiques et logiques), mais on peut aussi atténuer les barrières du vocabulaire, de la langue et du raisonnement déductif par l'emploi de symboles et de tableaux. Ainsi, fournissez 8 plaquettes aux participants : trois décrivent le bord de la feuille, 5 la forme. Invitez-les à rechercher le plus de feuilles simples différentes correspondant à deux critères. A la fin de la récolte, la disposition en tableau à double entrée (sur un grand panneau ou à même le sol) amènera à la classification. Lancez alors le défi de remplir toutes les cases de ce tableau ! Par ailleurs, plusieurs feuilles vont dans une même case, ce qui fait prendre conscience de la biodiversité !



### 2. Les réseaux alimentaires

Donnez à chaque participant une carte avec le dessin d'un animal et ce qu'il mange. Fournissez ensuite de la ficelle et demandez de se relier aux animaux qu'ils mangent. Vous devriez obtenir quelque chose qui ressemble à cela :

Il est ensuite possible de jouer des scénarii tels que la disparition des plantes par herbicides, ou celle des insectes, ou encore la multiplication des renards. Une autre utilisation de ces cartes fait l'objet de l'intelligence interpersonnelle.



## ***L'intelligence musicale : les découvreurs de sons***

La musique est un langage auditif composé du rythme, du timbre et de la tonalité. Elle se traduit en des symboles relativement simples mais aux combinaisons illimitées. L'oreille musicale, la création sonore, le chant et l'utilisation d'instruments de musique sont les habiletés reconnues de l'intelligence musicale.

La reconnaissance des chants d'oiseaux et leur imitation sont deux de ses applications dans la découverte de la nature et certains y excellent. Il est possible de la développer : à partir des CD musicaux, choisissez les 10 ou 20 chants les plus fréquents pour un milieu donné. Imprimez le dessin des oiseaux correspondants. Vous avez là un jeu d'associations qui se joue seul ou en groupe, dans des variantes très nombreuses.

Une autre forme d'approche de la nature à partir de ses sons nous vient de la musique environnementale. Il s'agit de créer des instruments de musique puis de réaliser des rythmes, des sons, des symphonies. En la matière, les « plantes à sons » sont aussi signe de biodiversité. Essayez :

- ☀ la cardère frottée contre une cuillère ou une plaque de bois
- ☀ de siffler dans une capsule de compagnon rouge
- ☀ le xylophone de pierres plates posées sur des bûches
- ☀ le fil herbacé coincé entre les pouces et les index
- ☀ les tiges de renouée du Japon séchées dans lesquels vous enfoncez en spirale de petits clous puis que vous remplissez de riz avant de boucher les extrémités avec un papier et un élastique
- ☀ les cupules des fâines secouées dans une boîte à fromage
- ☀ etc

Il est possible, à partir de ces multiples exemples, de former un orchestre, de créer des rythmes, de reconstituer des ambiances naturelles sonores où chacun écoute l'autre pour s'accorder.

Enfin, si de grands artistes se sont inspirés de la nature (Vivaldi, Haydn, etc), aujourd'hui, les techniques de mixage par ordinateur facilitent une création musicale nouvelle. Un simple GSM permet d'enregistrer les sons dans la nature, depuis le ruisseau jusqu'au moineau en ville en passant par le bruit de fond printanier de la forêt et l'écho au milieu d'une carrière. Les combinaisons infinies du mixage – répétitions, ajout de paroles ou de sons humains, superpositions, etc- donnent des résultats étonnants. Ce type d'activité s'adresse idéalement à des adolescents qui y trouvent un lien avec leur univers technologique et culturel.



## **L'intelligence interpersonnelle : « les relieurs sociaux »**

Cette forme d'intelligence est sociale : elle permet d'établir et de maintenir des relations humaines, d'assumer des rôles différents au sein d'un groupe, de travailler en équipe et de coopérer, de comprendre et d'apprécier les points de vue, les modes de pensée et les sentiments de ses interlocuteurs. Les capacités de communication et d'adaptation à leur environnement social caractérisent les personnes qui ont fortement développé cette forme d'intelligence.

Les activités incitant à la prise en compte de points de vue multiples favorisent l'intelligence interpersonnelle. Ainsi, les jeux de rôles<sup>1</sup> et les jeux de scène amènent les participants à nouer des relations autour d'un objet. Ils s'adaptent très bien aux adolescents et aux jeunes adultes. Un espace semi-naturel tel qu'une friche, une ancienne carrière ou un terrain vague en ville constitue un cadre idéal. La démarche consiste à :

- Mettre les participants en situation : « Cet espace naturel est l'objet d'un conflit plusieurs projets d'utilisation. Vous serez les représentants d'un des porteurs de projets et vous devrez participer à une réunion avec les autres où vous défendrez votre point de vue. ».

- Distribuer les rôles. Par exemple : le collègue échevinal qui voudrait aménager un parking de dissuasion, les mouvements de jeunesse qui l'utilisent comme aire de jeux, les naturalistes qui y voient un nœud ou un couloir pour la biodiversité, un entrepreneur qui souhaite récupérer l'espace pour développer son entreprise. Chaque rôle et chaque projet sont précisés sur une fiche.

- Fournir des documents, différents selon les groupes, tels que cartes, plans, relevés des espèces, taux de fréquentation du site, photos, personnes ressources, etc.

- Organiser un temps pour explorer le site et définir les arguments.

- Animer une rencontre entre les porteurs des différents projets : chaque représentant d'un groupe en rencontre un autre, (plusieurs rencontres ont donc lieu simultanément et chaque participant a l'occasion de défendre son point de vue et d'en entendre plusieurs autres); ensuite, les arguments des uns et des autres sont synthétisés au sein de chaque groupe-projet qui propose alors une solution. Les solutions sont présentées à tous.

- Prévoir un « débriefing » sur la manière dont les participants ont vécu l'animation : leurs sentiments, leurs difficultés, les stratégies qu'ils ont employées.

Ce type d'activité amène les participants à aborder les questions de maillage écologique, de développement du territoire. Il favorise une approche systémique et multifactorielle de l'environnement. Il sera, de préférence, mené par plusieurs animateurs. En effet, cela exige une animation rigoureuse et dynamique, comprenant des relances régulières de chaque groupe, ainsi qu'une préparation minutieuse des documents.

Des activités plus courtes et plus légères développent aussi l'intelligence interpersonnelle :

### **Les conseils du naturaliste.**

Avant chaque promenade, il est recommandé de rappeler les consignes de respect de l'environnement. Les exemples fourmillent dans les livres et chaque guide nature a sans doute sa propre liste. Voici une alternative à leur présentation. Ecrivez sur un carton une consigne (« ne pas arracher de plantes » , « manipuler délicatement les animaux pendant l'observation ») et un type de public (jeune enfant, agriculteur forestier, agent de la DNF, sportif célèbre, motard, ministre, chasseur, banquier, personne de 100 ans, ...). Distribuez vos cartons et demandez à

<sup>1</sup> La description approfondie de ce type de jeux dépasse le cadre de cet article.

chacun d'argumenter son conseil dans la peau du personnage, sans citer ni l'un ni l'autre. A charge pour le groupe de deviner le personnage... et le conseil. Cette activité initiale favorise la bonne humeur avant de partir en promenade.

### **L'animal dans le dos.**

Chaque participant a, collé dans le dos, le dessin d'un animal. En posant des questions aux autres membres du groupe, il devine quel est cet animal. Variante : les autres membres du groupe aident à trouver l'animal en commençant chaque phrase par « moi, à la place de cet animal, je... ».

### ***L'intelligence intrapersonnelle : les gens de l'intérieur***

La gestion et l'expression de ses sentiments et de ses émotions, l'estime de soi, le questionnement sur le sens de sa vie et sur les valeurs, la compréhension de son propre fonctionnement cognitif constituent autant de facettes de l'intelligence intrapersonnelle.

A travers le développement personnel et l'expression des émotions, les activités nature représentent une occasion unique de solliciter cette intelligence sensible.

A cet égard, le « Land Art » est très efficace avec tous types de publics. Il s'agit de créer une œuvre d'art à partir de la répétition d'éléments naturels et de l'exploitation du paysage. Chaque participant est amené à ouvrir un autre œil sur ce qui l'entoure. Il choisit un lieu qui met son œuvre en évidence et qui en est le support : tronc, sentier, souche, roche, flaque, grand espace dégagé, alignement d'épicéas, etc. Là, il dispose un ou deux éléments naturels selon un nombre, un rythme, une forme, ... pour obtenir une œuvre d'art non figurative. L'activité se clôture par une visite du « musée à ciel ouvert » et la présentation des œuvres par leurs auteurs.



L'organisation de stages nature est propice à l'activité suivante. Il s'agit d'inviter chaque participant à trouver « son petit coin de nature personnel », un endroit où il se sent bien, dans lequel, régulièrement, il se réfugiera pour faire le point, se reposer, l'aménager, méditer, tenir un carnet de bord. La tenue d'un journal personnel participe aussi au développement de l'intelligence intrapersonnelle. Le partage des émotions est proposé par l'animateur à la fin de chaque « séance » ; il n'est jamais imposé.



La nuit constitue, elle, un temps favorable pour une découverte de ses émotions dans la nature. L'appréhension de l'obscurité touche chacun en son for intérieur. Elle rappelle les souvenirs heureux et malheureux de jeux en mouvements de jeunesse, de peurs, d'insécurité parfois. Elle oblige notre corps et notre cerveau à ne plus se fier aux seuls yeux, mais à exploiter toutes les autres formes de sensibilité. Elle invite à dépasser notre peur ancestrale de la nuit et à interroger l'inconscient collectif. L'enjeu

d'une promenade nocturne est d'amener progressivement des enfants, mais aussi des adultes, à passer de l'excitation individuelle et groupale du début à un voyage intérieur et personnel. Cela ne peut réussir qu'à la condition de ne pas jouer à se faire peur. L'activité est menée sur un parcours connu et en proposant des temps et des longueurs de parcours différents : en groupe, par deux, seuls. Dans le même registre, l'organisation d'une nuit « à la belle étoile » permet une expérience personnelle forte dans laquelle le groupe peut jouer un rôle de facilitateur.

---

## MISE EN ŒUVRE DES INTELLIGENCES MULTIPLES

---

Le milieu naturel d'une part, les participants d'autre part, sont deux points de départ dans la conception et la gestion d'animations nature. La prise en compte des caractéristiques du public engendre les questions suivantes :

- 🗣️ Comment faire découvrir tel lieu ou tel concept ?
- 🗣️ Quelles sont les caractéristiques des participants ?
- 🗣️ Quelles formes d'intelligence vais-je solliciter ? A quels moments et à quels endroits de l'animation ?
- 🗣️ Quelles activités vais-je proposer aux participants ?
- 🗣️ Quel matériel vais-je préparer au service de mes participants ?

Le « guide » est ainsi amené à penser sa sortie en sollicitant plusieurs formes d'intelligence et en veillant aux échanges entre les participants et avec la nature.

La manière la plus simple est de choisir de courtes activités qui ponctueront une promenade. La maîtrise des techniques d'animation et un investissement plus lourd (en temps, en matériel et en énergie) outillent le guide pour des animations plus complexes, les jeux de rôles, par exemple.

**Le défi coopératif.** quant à lui, place le guide en position de personne ressource. Il le libère de la gestion d'un groupe entier qui s'avère parfois délicate selon les conditions du terrain, la composition du groupe et sa taille. Il se révèle très efficace avec des groupes d'adolescents. De quoi s'agit-il ?

Le groupe est invité à réaliser un certain nombre d'épreuves selon des conditions précises. Le choix des épreuves est effectué par petits groupes dans une liste suffisamment longue que le guide lit et affiche.

L'encadré ci-dessous propose un exemple. Le défi a été lancé à trente jeunes de seize à dix-huit ans. Chaque épreuve sollicite une intelligence, prioritairement mais pas exclusivement.

Cette activité entraîne une dynamique de groupes motivante ; elle offre un espace de liberté aux participants. Chaque épreuve se veut une occasion de découverte et de questionnement. Grâce à la mise en action des participants, le guide se rend disponible pour les échanges, les explications, les questions des petits groupes.

L'exploitation des nombreuses découvertes est prévue en fin d'activité, sous la forme d'un échange des productions et des épreuves entre les différents groupes.

## **Bienvenue dans la forêt de...**

**Pour la découvrir, je vous lance un grand défi coopératif.**

Vous devrez réaliser toutes les épreuves en tenant compte du temps qui s'écoule : vous démarrez avec un capital-temps de 60 minutes. Chaque épreuve réussie sera comptabilisée et vous donnera 5 minutes de temps supplémentaire. Une épreuve réussie sera signalée d'un coup de sifflet.

Pour les réaliser, vous constituerez des groupes. Chaque groupe respectera les conditions suivantes :

- compter au moins trois personnes et au plus 6 personnes ;
- les personnes doivent porter des vêtements d'au moins huit couleurs différentes ;
- Les personnes doivent avoir un point commun que vous expliquez ;
- Au moins deux personnes du groupe doivent avoir la même taille (à 4 cm près) ;
- Chaque épreuve sera présentée à votre animateur et sera ainsi validée. Une épreuve commencée par un groupe doit être finie par ce même groupe.

Lisez attentivement les épreuves, organisez-vous, faites vos choix, tenez compte de toutes les compétences de votre groupe. Bonne chance.

1. Récoltez trente feuilles d'arbres et d'arbustes différents puis placez-les dans un tableau à double entrée.
2. Prouvez la richesse de vie du sol en récoltant un peu de litière du sol, en la déposant sur un drap blanc et en dessinant les bestioles que vous observez.
3. Ramener un objet gluant, un objet piquant, un objet doux, un objet rugueux, un objet lisse
4. Réaliser une palette de peintre : 6 verts différents, 5 jaunes et 6 bruns, 3 rouges, en piquant des éléments de ces couleurs sur la plaque de frigolite, avec des épingles
5. Mitez 5 animaux de ce bois
6. Complétez la boîte à graines (toutes différentes, trente-deux cases)
7. Reproduisez en terre glaise cinq champignons différents récoltés.
8. Ramenez 4 traces de la vie animale
9. Créez un animal fantastique en assemblant des éléments naturels et complétez sa fiche d'identité.
10. Prenez en main sans les blesser trois animaux de ce bois.
11. Trouvez huit fruits
12. Créez un orchestre d'instruments à partir d'éléments naturels.
13. Recherchez les fils blancs dans la forêt (indice : vive le bois, vive le sol)
14. Créez 4 masques à partir des cartons à tarte et en frottant ou en fixant des éléments naturels
15. Quelle est la taille du plus gros arbre dans le périmètre de l'activité ?

Prêts ? Accordons nos montres, lançons le chrono.... Bonne aventure !!!

---

## EN GUISE DE CONCLUSION

---

La prise en compte des différentes formes d'intelligence renverse la perspective du guide ou de l'animateur nature. En effet, il ne s'agit plus seulement de connaître un milieu donné – réserve naturelle, sentier, ...- ni de décrire la richesse d'un lieu à un public captif. L'objectif est de placer les participants au cœur de l'intervention afin que chacun d'entre eux puisse entrer en relation avec la nature.

La posture du guide s'en trouve transformée : il n'est plus (seulement) la personne centrale face à son public, celle qui transmet un savoir – et le plus souvent une passion- pour la nature. Il devient une personne ressource, moins pour répondre aux questions que pour offrir une chance de s'en poser et de renouer le lien personnel à la nature. Il est le garant de la richesse des interactions au sein du groupe et avec le milieu naturel exploré. C'est particulièrement vrai avec des publics qualifiés de peu ou pas sensibilisés.

L'intelligence résulte de l'interaction entre l'hérédité, l'environnement et les expériences. Il est de notre responsabilité de multiplier ces dernières pour rendre la nature intelligible à tous.

## BIBLIOGRAPHIE

---

Campbell, L., Campbell, B., Dickinson, D. (2006). « Les intelligences multiples au coeur de l'enseignement et de l'apprentissage ». Montréal : éd Chenelière

De Wouters, P., Nihoul, P. Notelaers, V., Snoek, B. (1999) « La clé des bois », Namur : Ministère de la Région wallonne

Espinassous, L. (1999) « Pistes pour la découverte de la nature et de l'environnement ». Paris : Milan

Gardner, H. (1997). « Les formes de l'intelligence ». Paris, : Odile Jacob

Guillaume, C. (1998), « Eveil à la nature et à l'environnement, guide pédagogique pour une éducation relative à l'environnement ». Bruxelles : De Boeck

Vaquette, P. (1996). « Le guide de l'éducateur nature ». Barret-le-Bas : éd Le Souffle d'Or