

Projet pédagogique du séjour itinérant

Séjour du 15 au 23 août 2024



10 – 13 ans

Descriptif du séjour (cf Site internet de l'association)

« Nous te proposons un camp itinérant, une aventure par monts et par vaux, à la découverte de la montagne et de ses beautés, de l'aube claire au crépuscule mystérieux, de la fraîcheur des torrents à la chaleur des feux de camp !

Oui, nous deviendrons nomades, comme l'étaient les humains autrefois, comme l'étaient aussi les bergers qui parcouraient les montagnes il n'y a pas si longtemps... Et au cours de ce séjour, des personnages hauts-en-couleur apparaîtront comme par magie tout au long de notre parcours, et tu découvriras peu à peu leurs histoires que le temps a plongé dans l'oubli !

Nous formons, à douze enfants et trois adultes, une belle équipe, ou chacun et chacune trouvera le rôle qui lui convient ! A la fois accompagné et responsable, tu pourras choisir ta mission, par exemple celle de préparer et entretenir le feu, ou celle de mitonner un bon repas, ou encore de repérer le chemin sur la carte, et bien d'autres encore en fonction de tes envies !

Alors, oui, bien sûr que nous allons marcher, mais ce ne sera pas un défi sportif (4 heures de marche effective par jour maximum). Il faudra peut-être parfois te dépasser, quand la pente est raide ou la météo pas fameuse, mais on trouve toujours du réconfort dans la tente le soir (ou à la belle étoile, lorsque le temps le permet – et pour ceux et celles qui le souhaitent)

Il y aura aussi des jeux dans les bois, des veillées animées, des moments pour bricoler, sculpter son bâton de marche ou simplement prendre le temps de vivre et de se laisser inspirer par les choses qui nous entourent, passer du temps entre camarades d'aventure et profiter de cet espace si différent du quotidien !

Alors, prêt-e pour l'aventure ? »

PROJET PEDAGOGIQUE

(En complément au projet pédagogique « de base »)

1 – PRENDRE DU PLAISIR A MARCHER

1) Respecter le rythme et les capacités de chacun-e-s.

- Nous considérons la marche comme une activité physique à part entière, qui demande à la fois une préparation, un échauffement, l'apprentissage du rythme, la gestion des efforts, et l'observation d'un temps de repos.
- Les temps de marche effective ne dépasseront pas quatre heures en moyenne (sauf exceptionnellement, pour l'ascension d'un sommet).
- La difficulté du parcours sera progressive puisque la marche se terminera en montagne.
- Les enfants ne porteront pas de charge supérieure à 8 kg sur le dos, comportant simplement leur sac de couchage et leurs effets personnels pour deux jours. Vivres, tentes et habits de rechange seront transportés soit par les ânes, soit en voiture-relais. (sauf exceptionnellement, lorsque le lieu de bivouac ne permet pas d'approvisionnement en voiture – et dans ce cas là le poids pourrait aller à 10 à 12 kg en fonction des capacités de chacun-e)
- au cours de certains parcours, lorsque des approvisionnements par la route ne sont pas possibles, nous serons accompagnés par nos amis les ânes

2) Former les jeunes à la lecture de carte, à l'orientation.

Apprendre à s'orienter en utilisant une carte IGN

Au cours de la randonnée, les enfants seront progressivement formés à la lecture de carte et à l'orientation.

Dans l'ordre :

- par une course d'orientation dans un périmètre autour du camp de base
- par la réflexion et le choix d'un itinéraire de rando pour se rendre d'un point A ou point B prédéfini par l'équipe pédagogique (en fonction des aptitudes observées au cours du séjour)
- par un parcours en autonomie avec des points repères à retrouver (notamment par le biais de photos)

3) Inciter les jeunes à la curiosité pour les endroits qu'ils traversent et aux personnes qu'ils rencontrent sur leur chemin.

- Le parcours choisi pour la randonnée traverse des espaces variés telles que le piémont, la vallée, les estives... afin de permettre aux jeunes d'appréhender les différents milieux, leurs aménagements, leur histoire
- Différentes activités seront organisées lors du passage dans des lieux présentant un intérêt culturel et historique (jeux de découverte, visites...)

2 – CAMPER ET S'ALIMENTER SAINEMENT

1) Apprendre à installer un camp et réaliser des aménagements pour l'améliorer.

Nous prendrons du temps pour réaliser avec les participants quelques aménagements de base qui permettront à la fois de mieux respecter le lieu de campement, de favoriser la cuisine, l'hygiène et le confort du camp. Il s'agira par exemple, à l'aide de bois rond, de ficelle, de tissu et de bâche, d'aménager :

- un coin pour les toilettes sèches,
- un espace de toilette pour favoriser le respect de l'intimité de chacun-e,
- un espace abrité pour se restaurer,
- des espaces facilitant la préparation des repas
- et toute initiative émanant de besoins ou d'envies exprimées par les participant-e-s
-

2) Manger sainement malgré les contraintes de l'itinérance

Le changement régulier de lieu de campement ne doit pas remettre fondamentalement en cause l'alimentation du séjour. Dans la mesure du possible, nous favoriserons la préparation de légumes frais et la consommation de denrées trouvées localement, tel que par exemple, les produits laitiers.

Les enfants seront associés à la préparation des repas, en petites équipes.

3 – GAGNER EN AUTONOMIE

Nous poursuivons l'objectif de former les enfants à gagner en autonomie. Ils pourront, au choix en fonction de leurs affinité, s'associer à la prise de décision pour

- le choix des menus
- la préparation de l'itinéraire
- la recherche de lieux pour camper
- le montage d'un camp
- l'organisation des activités

Il va de soi que ce gain d'autonomie se fait de manière progressive au long du séjour, et que les animateurs prennent soin d'encadrer les initiatives et de systématiquement prévoir un « plan B ».

Les moyens mis en œuvre pour permettre le développement de l'autonomie seront :

- Des réunions d'organisation organisées quotidiennement. Progressivement, ces réunions pourront, au cours du séjour, être pris en main par les enfants eux-mêmes.
- Le positionnement des enfants pour être référents (ou faire partie d'un groupe de

référents) concernant différents aspects de la vie quotidienne et de l'animation. Ces référents seront accompagnés par des animateurs, afin de développer l'acquisition de compétences et l'organisation collective.

- Des outils de communication facilement consultables par le groupe (affichages clairs et collaboratifs)
- Des outils d'auto-évaluation (« moments à moi ») permettant à chacun-e-s de prendre du recul sur soi, et d'observer ses propres évolutions

4 - VIVRE UNE AVENTURE

Nous envisageons ce séjour comme une aventure, ce que nous concevons comme le fait de :

- faire face à des problèmes (ou problématiques), et s'associer pour trouver des solutions
- aller vers l'inconnu et rencontrer des surprises en chemin
- se dépasser : vivre quelque chose que l'on a pas l'habitude de vivre et sortir consciemment de ses « zones de confort »

5 – LE « VIVRE-ENSEMBLE » et LA CONNAISSANCE DE SOI

Cette dimension pédagogique reprends certains aspects développés plus haut dans l'acquisition de l'autonomie.

Nous concevons le « vivre-ensemble » comme indissociable d'une pratique de la concertation et de la co-décision. Une culture de groupe ou la réunion (manatakas et minitakas) s'invite quotidiennement. Cela demande à l'équipe pédagogique d'être claire sur les points qui les décisions qui sont proposées à la concertation et celles qui ne le sont pas (par exemple, celles qui concernent l'hygiène, la sécurité, le respect du sommeil, la dynamique d'un séjour itinérant...)

Des « ateliers philos » autour de questions de société (dans la mesure des opportunités, avec les problématiques vécues ou évoquées au sein d'u groupe) seront régulièrement proposés. Le déroulement et la posture de l'animateur au cours d'un atelier philo fait l'objet d'une fiche péda spécifique (cf classeur des anims)

Des temps de « moments à moi » (ou « sitspots ») seront régulièrement proposés afin que les participant-e-s puissent avoir un moment solitaire, propice à l'introspection. Ces moments seront suivis d'un temps d'échange en petits groupes.

Des temps d'entretiens individuels seront proposés, en duo avec l'animateur-ice de leur choix, pour partager sur des sujets de leur choix concernant par exemple leur vécu au sein du groupe, leur évolution personnelle, des questionnements qui les traverse...

6 – REDUIRE SON EMPREINTE ECOLOGIQUE

Nous souhaitons proposer des activités dont la réalisation et l'aboutissement puisse avoir une prolongation dans la vie « réelle » afin de réduire notre impact écologique. Il va de soi

que d'autres objectifs pédagogiques déjà cités dans le projet pédagogique, telle que la marche à pied et la plupart des activités développées par l'association, contribuent à réduire notre impact écologique par le choix de la simplicité (par exemple, la marche à pied).