

# Nature en Scène

The title 'Nature en Scène' is centered at the top. 'Nature' and 'Scène' are in a white, serif font, while 'en' is in a smaller, white, sans-serif font. The text is enclosed within a circular frame of two yellow flowers with thin stems and green leaves.

*Kit pédagogique*



ANÉMONE VERTE

CASTAGNOLES JUVÉNILES

GOBIE MOUCHETÉ

MÉDUSE

# Nature en Scène

*Kit pédagogique*

# SOMMAIRE

## INTRODUCTION

	pages
1. Présentation .....	1
2. Objectifs .....	1
3. Public visé .....	1
4. Usages .....	2
5. Costumes .....	2

## AVANT-PROPOS .....

3

## EXERCICES

### D'ÉCHAUFFEMENT

La photo de famille .....	9
Filet de pêche .....	10
La danse des poissons .....	12
Les marionnettes .....	14
La vague .....	16
Le chef de meute .....	17
Le ballon rouge .....	18
Un animal passe .....	19
La sono .....	20
Les cercles .....	21
Visite mon lieu .....	22
L'oiseau passe .....	23
La ronde des animaux .....	24
Le point de fragilité .....	26

### FICHES D'ACTIVITÉS

Mais qu'est ce que tu fais ? .....	29
Jeu de l'ambassadeur .....	31
Mime une plante .....	33
Théâtre du paysage .....	35
Tableau collectif .....	39
Le musée .....	41
Créateur de parfum .....	43
Adaptation des plantes .....	45
Espèces extra-ordinaires .....	47
Prédation des fonds marins .....	49

## Les interactions des petits fonds .....

51

## Usages et usagers du Parc des Calanques .....

53

## Interview naturaliste .....

55

## SCÉNARIOS

La porte de déconnexion .....	61
La géologie .....	62
Inspecteur.trice Brulie .....	64
La chaîne alimentaire .....	66
Petites scénettes .....	68

## EXEMPLES DE SÉQUENCES OU PROJETS PÉDAGOGIQUES

Une séance de théâtre pour découvrir la nature .....	74
Comment créer un spectacle ? .....	76

## REMERCIEMENTS .....

78





## *Présentation du kit :*

Lauréat de la 3<sup>ème</sup> génération de l'appel à projet Éducalanques, le CPIE Côte provençale a, durant 3 ans, mené un projet nommé **Nature en Scène**. Ce projet, dont l'objectif est de sensibiliser à la richesse des calanques par l'approche théâtrale, a permis de créer des balades nature théâtralisées, des projets pédagogiques ainsi qu'une vidéo de sensibilisation à la biodiversité invisible. Tout ce vécu est relayé via ce kit afin de permettre l'appropriation de cette approche pour sensibiliser à l'environnement dans les calanques comme ailleurs.

## *Quel Public :*

Ce kit est destiné à toute personne qui souhaite monter un projet de sensibilisation à l'environnement via l'approche théâtrale pour un public adulte comme enfant à partir de 6 ans. Il est donc à destination des animateurs·trice de centres sociaux, éducateurs·trices à l'environnement, enseignant·e·s, médiateur·trices culturelle, formateur·trice...

## *Usages :*

Les activités, pour la plupart, s'adaptent à l'intérieur comme à l'extérieur, cependant on vous encourage à mener un maximum de séances au contact du terrain, cela est toujours plus savoureux quand le milieu est la scène de nos créations ! Il est possible de piocher dans la malle quelques activités qui viendront ponctuer des sorties aux approches pédagogiques diverses ou bien même de mener un projet spécifiquement théâtral qui peut amener à la création d'un spectacle ! Quel régal !

## *Objectifs pédagogiques :*

- Développer un rapport sensible à un milieu naturel par l'approche théâtrale.
- S'approprier des connaissances sur les espèces présentes, les dynamiques du milieu et les enjeux propres au site.

## Contenu du kit

Pour vous accompagner au mieux vous trouverez d'abord un **avant-propos** qui permettra de comprendre les intérêts multiples de cette approche.

L'approche théâtrale demande un engagement physique et émotionnel, pour accompagner au mieux votre groupe vers du relâchement, de l'amusement et mettre un cadre bienveillant. **Des exercices d'échauffement** vous sont proposés, ils sont essentiels pour la suite ! Même s'ils ne répondent pas directement à des objectifs d'éducation à l'environnement ils permettent la bonne réalisation de vos séances. On vous conseille de prendre ce temps précieux !

Vous trouverez également **des fiches d'activités** avec divers ateliers de théâtre, celles-ci sont classées selon l'engagement qu'elles demandent aux participant.e.s. Elles font pour beaucoup appel à l'imaginaire et à l'improvisation.

Si vous souhaitez aborder une thématique en particulier, vous avez également **des scénettes écrites**. Elles sont issues des projets effectués dans les calanques et abordent donc les spécificités de la côte provençale ! Cependant, vous pouvez les modifier à votre guise, vous les approprier, les mettre en scène ou s'en servir comme source d'inspiration pour vos créations. Certaines scénettes demandent des costumes ou éléments scéniques qui sont disponibles au prêt, au *CPIE Côte Provençale - Atelier Bleu*.

## Et les costumes dans tout ça ?

Des lunettes, une veste, une loupe, une casquette, des jumelles, ... Ce sont des petits éléments mais qui peuvent faire la différence. En effet il est plus facile de rentrer dans un personnage et /ou de jouer quand on a un petit élément en plus. Pour certain.e.s participant.e.s ils peuvent inciter à se désinhiber. Une paire de lunettes (même sans verre !) et ce n'est plus moi qui parle mais mon personnage !

Ces costumes peuvent être utiles mais ne sont pas non plus indispensables pour les activités.

## Quoi et où les prendre ?

Tout d'abord on vous conseille de bien choisir les éléments mis à disposition. Des costumes pas près du corps pour des questions d'hygiène, facilement lavable et transportable pour le terrain sont l'idéal. Il peut arriver que les groupes investis dans le projet prennent des éléments de costumes de chez eux, ou qu'ils les créent pour la représentation... tant mieux ! Si c'est à vous de les fournir, on vous conseille la friperie ou la récup' avec les collègues par exemple. Du simple, facile à mettre et prêt à l'emploi au maximum pour les grand.e.s et les petit.e.s.

De notre côté, nous avons une veste qui a été utilisée du CE2 à l'âge adulte pour être journaliste, inspectrice Brulie, ou encore naturaliste...

## *Pourquoi l'approche Théâtrale ?*

**Le théâtre : on s'y amuse, on s'y engage corporellement et émotionnellement, on imagine, on crée, on coopère, on se surprend, on partage...**

**Tous ces ingrédients sont autant d'éléments qui servent à l'éducation à l'environnement.**

**L'éducation à l'environnement débute par notre sensibilité à un espace et à ce qui y vit, tisser des liens émotionnels avec ce monde qui nous entoure éveille notre curiosité à mieux le connaître. C'est fort de cette sensibilité et de cette connaissance que notre envie de le protéger et de le respecter grandit.**

**Le théâtre est un beau moteur dans les prémisses de cette éducation à l'environnement, créer des liens, faire du site notre jardin créatif, donner la voix à ce qui le compose, imaginer ce qui s'y passe à d'autres moments de la journée, se mettre à la place de la fourmi ! Et pour interpréter ces éléments avec brio, découvrir, rechercher comment toutes ces espèces vivent !**

*Voici un petit descriptif du pouvoir de chacun de ces ingrédients :*

## **LE JEU**

Observez des enfants sur du temps libre, dans une cours d'école, un centre aéré. Les mises en scènes sont partout : « *On a qu'à dire que toi tu es.... Et moi je suis... Et on fait....* » ! S'ils jouent ces rôles naturellement, autant s'en servir pour apprendre et découvrir la nature. Soyons les oiseaux, insectes et poissons et jouons leurs interactions !

## **ÊTRE ACTEUR, LE CORPS EN ACTION**

Nous sollicitons beaucoup le visuel et l'auditif, et pourtant le sens kinésique a plus que sa place dans les apprentissages. Et si on apprenait par le corps ? Mobilisons nos tissus, nos membres, soyons acteur de nos apprentissages au sens propre comme au figuré. Le fait de mettre le corps en action amène à une notion d'engagement émotionnel et physique !

## L'EMPATHIE

Jouer à être la petite plante de la garrigue, le rapace nocturne sur la falaise... En interprétant ces rôles et en se mettant à la place de ces espèces, on apprend à mieux les connaître et à développer une empathie naturelle pour ce qui est en dehors de nous ! L'éducation à l'environnement commence par les émotions.

## L'IMAGINATION

Embarquons notre public ! L'instant d'une animation, décollons ensemble en portant un autre regard sur ce qui nous entoure, soyons créatif. Cette imagination va créer un rapport affectif avec le milieu. Ce moment sera unique avec le groupe car c'est l'univers que vous vous êtes créé ensemble, une parenthèse spatio-temporelle unique !

Imaginons un monde souterrain, des espèces extraordinaires, un rouge gorge qui discute avec un pin !

Le secret de cette malle réside dans l'art de jongler entre connaissances scientifiques et imagination.



## LE RIRE ET LA JOIE

Le défi via cette approche est de créer un groupe sain où les membres seront bienveillants les uns avec les autres. Une fois ce cadre mis en place, le rire peut être présent à différents moments et fait tellement de bien ! Encore un ingrédient ter-reau fertile d'apprentissage !

## L'INTERDISCIPLINARITÉ

Écrire une pièce, créer des costumes, des masques, faire des recherches sur les espèces présentes, apprendre leur biologie, leurs comportements, appréhender le paysage comme notre scène... Ce sont toutes ces disciplines différentes à mobiliser pour ce type de projet.

## LE RAPPORT AFFECTIF À UN LIEU

« J'ai l'impression que c'est leur jardin » m'a dit une enseignante de Cassis lors de la réalisation d'un spectacle avec ses élèves. Le fait d'entraîner son regard à voir tous les recoins de ce site comme un potentiel écrin de leurs scènes les aide à s'approprier le lieu d'une toute autre manière.

Pour vivre ces projets, pas besoin de compétences spécifiques en théâtre, simplement, vos compétences d'animateur·trice / médiateurs·trices : énergie, bienveillance, pédagogie et adaptation.

Et pour les participant.e.s pas de pré-requis non plus !

## QUELQUES CONSEILS :

Il faut surtout créer un rapport de confiance entre l'animateur·trice et le groupe mais également entre les participant·e·s ! Expliquer aux participants que ce qui compte dans leur jeu est leur individualité et leur sensibilité et qu'ils ne seront pas ridicules s'ils savent pourquoi ils sont sur scène. Une bonne manière de leur prouver est que l'animateur·trice se mette en corps et sur scène aussi.

*A vous de jouer.  
Belles créations !*



# ÉCHAUFFEMENTS



**objectifs  
pédagogiques**



**notions  
clés**



**durée de  
l'activité**



**matériel  
nécessaire**



**intérieur**



**extérieur**

## POURQUOI CÉS EXERCICES ?

Pour pouvoir mener des activités théâtrales, favoriser la création ainsi que la mise en jeu, il est indispensable d'accompagner le groupe. Les exercices d'échauffements vont permettre d'accompagner les participant-e-s vers le lâcher prise, la concentration, la cohésion de groupe, la mise en corps et la mise en voix.

## ET LE PUBLIC ?

Pour les échauffements comme pour les activités, scénarios, improvisations, il peut arriver que certain-e-s participant-e-s soient en jeu sur scène et d'autres en public, en observation. Il est important de clarifier le rôle des personnes présentes dans le public, elles doivent être dans une posture d'écoute active, de soutien des camarades et avoir la capacité de faire des retours sur leurs ressentis et sur les connaissances acquises.



# ÉCHAUFFEMENTS

Fiche 1

## LA PHOTO DE FAMILLE



Échauffer le corps  
Désinhiber les participant-e-s  
Entraîner la vision d'ensemble



15 min



aucun

**Résumé :** Tou.te.s les participant.e.s viennent sur scène pour créer un tableau de groupe.



**Déroulé :** Tou.te.s les participant-e-s viennent sur scène pour créer un tableau de groupe.  
Chacun-e leur tour quand ils-elles le veulent, les participant-e-s se trouvent une place et une position sur scène.  
La place et la position choisie va se faire en fonction de ceux-celles déjà présent-e-s sur scène.  
Le résultat doit donner un tableau où tous-tes les participant-e-s sont visibles, ont une place et nous racontent quelque chose. On peut prendre une vraie photo.  
Une fois que tout le monde est sur scène, ils-elles retournent s'asseoir dans l'ordre d'arrivée sur scène.



## LE FILET DE PÊCHE

(façon nœud humain)



9 min



aucun



créer de la coopération entre les membres.  
Développer la confiance dans le groupe.  
Dynamique de mise en corps.

**Résumé :** Le groupe va créer un nœud humain qu'il devra démêler grâce à l'écoute collective.

**Déroulé :** Inviter les participant-e-s à se mettre en cercle, il faut qu'ils-elles soient assez proches les un-e-s des autres pour que les mains puissent se toucher au centre du cercle. Inviter le groupe à fermer les yeux et à tendre les bras, puis à prendre la main d'un.e autre participant-e. Chaque main doit tenir une autre main. Inviter les participant-e-s à ré-ouvrir les yeux sans lâcher les mains et observer le nœud ainsi formé. Sans lâcher les mains le groupe doit réussir à se démêler.

**Énoncé :** Inviter les participant-e-s à se mettre en cercle, il faut qu'ils-elles soient assez proches les un-e-s des autres pour que les mains puissent se toucher au centre du cercle. Inviter le groupe à fermer les yeux et à tendre les bras, puis à prendre la main d'un.e autre participant-e. Chaque main doit tenir une autre main. Inviter les participant-e-s à ré-ouvrir les yeux sans lâcher les mains et observer le nœud ainsi formé. Sans lâcher les mains le groupe doit réussir à se démêler.

**Point de vigilance :** jeu avec grande promiscuité, à faire avec des participants à l'aise avec leurs corps et avec l'autre. Possibilité de donner le rôle de pêcheur à un ou deux

participants qui aideront le filet à se démêler sans que les participant.e.s se fassent mal.



## LA DANSE DES POISSONS



11 à 16  
min



aucun



Développement d'un travail d'écoute, cohésion de groupe

**Résumé :** Le groupe va recréer un banc de poisson et devra se déplacer dans l'espace.

**Déroulé :** Les participant-e-s vont former un groupe et s'imaginer tel un banc de poissons en mouvement.

Dans un 1<sup>er</sup> temps, nommer un-e chef-fe de file que tout le groupe devra suivre dans tous ses déplacements, vers l'avant, l'arrière, le côté. Aller très doucement, surtout au début. Nous ne devons pas percevoir de l'extérieur qui est le-la chef-fe de file.

Dans un deuxième temps, proposer qu'il y ait un-e chef-fe de file aux 4 côtés (ce qui permettra aux membres du groupe de tourner sur lui-même). Ce sera alors eux qu'il faudra suivre.

Dans un dernier temps, créer deux bancs de poissons qui partent de deux coins de la pièce et qui se croisent et se regroupent.

Bien expliquer que les mouvements doivent être coordonnés, et qu'il faut commencer doucement.

**Point de vigilance :** Activité possible avec un groupe où une écoute est déjà présente. A partir de 8 ans.



## LES MARIONNETTES



17 min



bandeau pour les yeux (facultatif)



Établir la confiance entre les participant·e·s,  
Accompagner au lâcher prise, réveil corporel

**Résumé :** Les participant·e·s sont par deux.  
Une personne est la marionnette, l'autre le·la guide et inversement.

**Déroulé :** Deux par deux, les participant·e·s vont établir une relation de confiance pour se faire manipuler par l'autre. L'exercice se fait en silence. Une personne est une marionnette et l'autre est un·e guide. La marionnette doit avoir les yeux fermés (possibilité de bander les yeux selon public). La marionnette a le corps mou, les bras le long du corps et se laisse manipuler par le·la guide (lever les bras, baisser la tête, plier un genou...) d'abord juste dans les gestes, puis quand il·elle est en confiance, il·elle peut se déplacer dans l'espace. Par la suite, les rôles sont inversés.

**Point de vigilance :** Dire aux participant·e·s qu'ils·elles ont le droit de ne pas avoir confiance pour se déplacer dans l'espace. Délimiter un terrain sécurisé. L'exercice se fait dans le calme, il est possible de mettre une musique douce pour accompagner les participant·e·s.

**Pour aller plus loin :** Le binôme se place de chaque côté de la scène, en étant guidé, la marionnette doit rejoindre le, la guide sans changer son rythme de marche, guider par le son de la voix.



# ÉCHAUFFEMENTS

Fiche 5

## LA VAGUE



4 min



aucun



Cohésion de groupe, concentration

**Résumé :** Tous ensemble, les participant-e-s en cercle vont se faire passer une vague.

**Déroulé :** On forme un grand cercle, on se tient la main et on fait circuler une vague en déplaçant nos bras de bas en haut. On attend que la vague vienne à nous pour la faire passer. On peut y ajouter de la voix.



## LE·LA CHEF·FE DE MEUTE



17 min



aucun



Cohésion de groupe, concentration, monter en énergie

**Résumé :** Face à face, deux équipes vont chacune leur tour mimer une attaque représentant un animal sauvage.

**Déroulé :** Former deux équipes qui vont définir le mime d'attaque d'espèces sauvages vues auparavant ou présentes dans le milieu dans lequel ils se trouvent. Chaque groupe a un·e chef·fe de meute. Les deux groupes sont face à face. Le·la chef·fe de meute lance une attaque (geste et son qui représente un animal du milieu naturel) que son groupe reproduit. On change de chef·fe de meute.



# ÉCHAUFFEMENTS

Fiche 7

## LE BALLON ROUGE



7 min



aucun

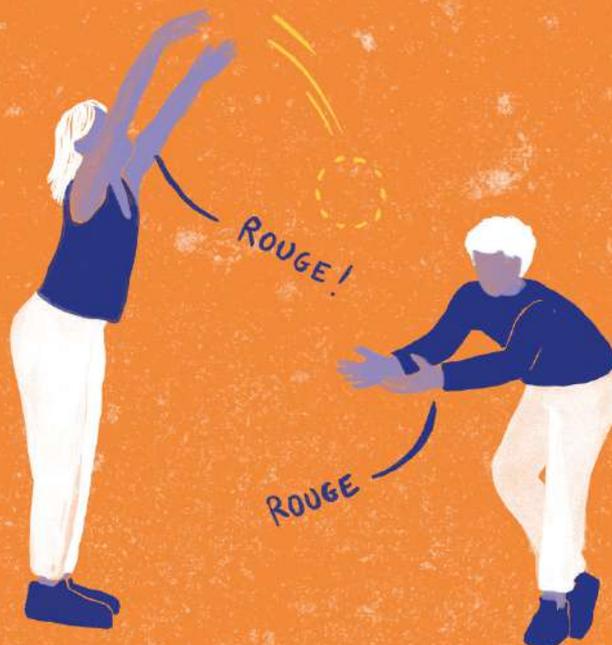


Cohésion de groupe, concentration, échauffer le corps

**Résumé :** Ensemble, tous les participant-e-s vont se faire passer un ballon imaginaire sans le faire tomber.

**Déroulé :** Tous les participant.e.s sont sur scène.  
On imagine un ballon rouge. Un-e participant-e l'envoie en disant rouge à un.e autre participant-e qui le réceptionne en disant rouge et en l'envoyant à son tour de la même manière, le ballon ne doit pas tomber et le-la réceptionneur.euse doit comprendre quand c'est son tour. Si cet échauffement fonctionne bien, on peut ajouter des ballons d'autres couleurs.

**Variante :** changer la couleur des ballons par des noms d'espèces propres au site.



# ÉCHAUFFEMENTS

Fiche 8

## UN ANIMAL PASSE



4 à 9 min



aucun



Echauffer le corps, désinhiber les participant-e-s

**Résumé :** Tou-te-s ensemble les participant-e-s s'imaginent qu'un animal passe sous leurs pieds.

**Déroulé :** Tous-tes les participant-e-s se mettent en cercle. Ils-elles doivent imaginer qu'un animal (par exemple un lézard ocellé pour les calanques) va passer sous les pieds de tout le monde il faut sauter pour le laisser passer (pied gauche puis pied droit et inversement si on veut). Si quelqu'un ne le laisse pas passer, l'animal fait demi-tour ou repart du début ! Le lézard peut devenir un lièvre puis un renard puis un sanglier : on devra sauter de plus en plus haut.



# ÉCHAUFFEMENTS

Fiche 9

## LA SONO



5 min



une enceinte, des sons d'animaux du milieu naturel



Echauffer la voix, s'approprier le son des espèces des milieux naturels

**Résumé :** Tou·te·s ensemble, les participant·e·s imitent le son d'un animal de plus en plus fort et se lèvent.

**Déroulé :** Les participant·e·s imitent le son d'un animal choisi par l'animateur·rice. D'abord en chuchotant et accroupi, le volume sonore augmente à mesure que l'on se relève. À la fin, le son est très fort et les participant·e·s sont étirés au maximum avec les bras en l'air.



# ÉCHAUFFEMENTS

Fiche 10

## LES CERCLES



16 min



une enceinte, des sons  
d'animaux du milieu naturel



Echauffer la voix, s'approprier le son des espèces des  
milieux naturels

**Résumé :** Face à face, les participant·e·s imitent des sons d'animaux à plusieurs intensités.

**Déroulé :** Parmi les animaux présentés par l'animateur·rice, les participant·e·s doivent en choisir un. Par deux, ils.elles doivent s'entraîner à imiter son bruit. L'animateur.rice va donner la consigne et au clap, en cœur, ils chuchotent, ils crient, ils parlent normalement, ils font silence.



# ÉCHAUFFEMENTS

Fiche 11

## VISITE MON LIEU



20 min



liste de lieux  
(à créer)



Se familiariser avec l'improvisation, travailler les gestes/le mime

**Résumé :** Chaque participant-e va nous présenter un lieu en mimant.

**Déroulé :** Cet exercice se déroule sans la parole, seulement des mimes et des sons. Chaque participant.e tire une carte où un lieu est écrit dessus. Secrètement, ils.elles vont prendre le temps de se mettre en mouvement en s'imaginant dans ce lieu. Une fois que le mime est prêt, ils.elles visitent leur lieu devant les spectateur-rices et le mettent en place pour les autres participant-e-s. Un petit groupe de spectateur-ricer rentre sur scène pour visiter ce lieu.



## L'OISEAU PASSE



17 min



liste d'actions (à créer)



Se familiariser avec l'improvisation, travailler les expressions, les gestes

**Résumé :** Tou-te-s ensemble, les participant.e-s vont mimer une action dite par l'animateur-ric.e.

**Déroulé :** Tous les participant.e-s sont sur le plateau et déambulent. L'animateur-ric.e dit « un oiseau passe ». Tout le monde doit regarder l'oiseau passer avec une expression du visage et du corps. L'animateur-ric.e change de situation (il y a un orage, on voit la mer...) et les participant.e-s y réagissent. Tout le corps et le visage est en action, on veut voir comment chaque participant.e réagit aux différentes situations. Si les participant.e-s sont assez à l'aise ils peuvent rajouter de la voix avec des onomatopées (attention, pas de parole car trop de monde sur scène et ce serai un brouhaha).



# LA RONDE DES ANIMAUX



14 min



aucun



Se familiariser avec l'improvisation,  
travailler les gestes

**Résumé :** Chaque participant·e choisi quelque chose du milieu dans lequel on est, en fait un bruit et un·e participant·e mime qu'il·elle va transmettre à un·e autre participant·e.

**Déroulé :** Tous·tes les participant·e·s sont en cercle. Le·la participant·e **A** se tourne vers **B** et fait un bruit et un geste visible dans le site naturel (espèce, élément,...). Il·elle le fait une première fois seul·e puis **A** et **B** le refont ensemble. Puis **B** se tourne vers **C** fait un geste et un bruit seul puis avec **C**. Ainsi de suite.  
Au 2<sup>nd</sup> tour les participant·e·s refont les mêmes gestes et bruit mais cette fois ci ensemble **A** et **B** ensemble puis **B** et **C** ensemble, ...  
Possibilité de faire accélérer le rythme pour faire les gestes et bruits de plus en plus vite.

**Pour aller plus loin :** Demander aux participant·e·s de retenir leurs gestes et bruits et de se mélanger. Refaire un tour où **A** sera par exemple à côté de **G** et feront ensemble un geste et un bruit différent comme si ils·elles communiquent.

Pioupiou



Pioupiou



B ~ BZZZ



~ BZZZ



BZZZ

## LE POINT DE FRAGILITÉ



2 min par participant·e



aucun



Désinhiber/débloquer, comprendre ses limites physiques et psychologiques

**Résumé :** Cet exercice permet à des participant·e·s ayant un blocage de comprendre que chacun a ses limites.

**Déroulé :** Tous les participant·e·s sont assis en spectateur·rice, ici, il est important que les spectateur·rices soient bienveillant·e·s. Quand il·elle le sent, un·e participant·e vient sur scène et ne fait rien, il·elle essaye de ressentir à quel moment il se sent trop mal à l'aise pour être regardé et être sur scène. À ce moment il·elle retourne s'asseoir parmi les spectateur·rice·s.

**Point de vigilance :** Pour que les participant·e·s soient en confiance il faut que tout le monde participe. Il faut surtout que l'animateur·rice l'accompagne et rassure la personne. Cet exercice est à pratiquer avec un groupe qui se connaît, a déjà travaillé ensemble plusieurs fois et qui est bienveillant.



# ACTIVITÉS

## LEXIQUE DES PICTOGRAMMES



objectifs pédagogiques



notions clés



durée de l'activité



matériel nécessaire



intérieur



extérieur



Si l'activité peut rentrer dans une mise en scène/un spectacle



annexe



# ACTIVITÉ

Fiche 1

## MAIS QU'EST-CE QUE TU FAIS ?



activités humaines  
faune / flore



13 min.



aucun



- Découvrir les activités humaines au cœur d'un espace naturel
- Découvrir les espèces faune et flore présentes sur le site par des jeux de mimes

**Résumé :** Chacun leur tour, les participant·e·s vont mimer l'activité dite par le précédent.

**Déroulé :** En cercle, chaque participant·e tire une feuille action et vont se lever chacun·e leur tour pour faire un mime et dire une action (*exemple : je me mets de la crème solaire, je fais du vélo, je regarde une plante à la loupe*) à la prochaine personne qui va se lever.

**Le·la participant·e A** s'avance et mime une action qui peut être réalisée sur le site, en vue des activités présentes et/ou espèces présentes.

**Le·la participant·e B** s'avance au centre du cercle et lui demande « *qu'est-ce que tu fais ?* »

**Le·la participant·e A** répond par une action autre que celle qu'il·elle mime. Il·elle arrête alors d'exécuter l'action et retourne à sa place dans le cercle.

**Le·la participant·e B** exécute l'action que le·la joueur·se **A** lui a suggérée.

Attendre quelques secondes afin que l'action soit visible.

**Le·la participant·e C** s'avance au centre du cercle et demande au participant **B** « *qu'est-ce que tu fais ?* »

Ainsi de suite...

Une action ne peut être réitérée.

**Variante :** Pour simplifier, on a la possibilité de ne pas faire une action mais juste mimer une personne ou espèce. La question est alors : « **Qui es-tu ?** » (*Exemple : un lézard qui se prélasser, un poulpe qui jette de l'encre, un oiseau en plein vol*).

**Proposition:** On peut enchaîner sur « usages et usagers ».



# ACTIVITÉ

Fiche 2

## L'AMBASSADEUR



faune/ flore  
activités  
humaine



33 min.



grille  
de mimes



Découvrir les activités présentes sur le site par des mimes.  
S'approprier les activités et la biodiversité d'un milieu

**Résumé :** Divisés en deux groupes, les participant-e-s doivent faire deviner une action ou un personnage grâce au mime.

**Déroulé :** Diviser le groupe en deux équipes, chacune dans un espace de manière à ne pas trop se voir et s'entendre.  
(Les équipes se tournent le dos).

Chaque équipe a un ambassadeur qui va pouvoir aller voir le-la maître-esse du jeu afin de recevoir une action, personnage à mimer.

L'ambassadeur-ice retourne face à son équipe et mime l'action, le personnage. Dès qu'un.e participant.e semble avoir la bonne réponse il-elle peut aller voir le-la maître-esse du jeu pour soumettre sa réponse. Attention un-e seul-e participant-e à la fois peut se rendre à la table du-de la maître du jeu, il faut donc attendre un retour pour pouvoir y aller à son tour.

Si la réponse donnée est la bonne le-la maître du jeu donne une nouvelle action ou personnage à mimer. Le-la participant-e se rend dans son équipe et prend la place de l'ambassadeur-riche pour mimer. La première équipe qui mime l'ensemble des propositions a gagné.

**Variante :** Si le groupe est important il y a la possibilité de faire plus que deux équipes.

## Exemple de grille :

<i>Les mimes</i>	<i>équipe 1</i>	<i>équipe 2</i>
une araignée sur sa toile		
un oursin qui éternue		
...		
...		





# MIME UNE PLANTE



végétation



8 min.



aucun



• Comprendre le cycle du végétal

**Résumé :** créer un tableau mouvant ou le groupe est une forêt ou un herbier de posidonie qui vit.

**Déroulé :** demander aux participants d'être debout face à vous en étant éloigné un peu des uns et des autres pour avoir l'espace d'au moins tendre les bras dans chaque direction. Guider le groupe à se transformer en végétal, tout d'abord par les racines puis la tige, tronc, puis feuilles. (cf.énoncé) Une fois le mime fait, le refaire à des vitesses différentes selon la saison. Puis retirer certains participant.e.s afin de leurs donner des rôles d'espèces en lien avec le milieu. Ils devront mimer ces animaux en interaction avec les plantes présentes. (Exemples : Une espèce qui se cache dans le milieu, se nourrit, se reproduit...)

**Énoncé :** *Toutes les plantes ont des racines ; on va donc sauter et s'enraciner. Tout le groupe saute et constate que ses pieds ne peuvent plus se décoller du sol. Ensuite la plante puise les sels minéraux et l'eau présents dans le sol et les remontent le long de sa tige jusque dans ses feuilles c'est de la sève brute pas encore assimilable par la plante(aubier). Tout le groupe se baisse et fait remonter ses mains du sol, le long du corps et met les bras en l'air. Une fois dans les feuilles tous ces nutriments sont comme « cuisinés » grâce au soleil : c'est la photosynthèse. Alors on photosynthétise. Tout le groupe a les bras en l'air et fait bouger ses mains et ses doigts vers le soleil. Ensuite, c'est prêt ! La sève élaborée descend dans tout les*

*tissus de la plante (liber) et la plante peut manger. Tout le groupe mime de manger en faisant redescendre ses bras jusqu'au sol en se tapotant le corps avec ses mains.*

**Variante :** Selon l'âge utiliser le vocabulaire plus technique (liber, aubier, On choisit une plante emblématique du milieu. Pour le parc des calanques on peut prendre la posidonie. Possibilité de mimer au préalable le cycle de la plante de la graine au plantule puis à la plante adulte. Faire vivre les étapes de a floraison, pollinisation puis fructification puis de la continuité avec de nouveau l'étape graine,...



- 1 *La plante qui s'enracine.*
- 2 *La plante qui récupère les sels minéraux et qui les remonte jusqu'aux feuilles.*
- 3 *La plante qui photosynthétise.*
- 4 *La plante qui mange ce qu'elle a photosynthétisé.*



# THÉÂTRE DU PAYSAGE



biodiversité  
calanques  
paysages



33 min.



Annexe et  
colliers de rôles



- Comprendre l'évolution, le cycle de vie d'un paysage ou d'une espèce
- Représenter les transformations du paysage

**Résumé :** À la lecture d'une histoire un tableau animé va se créer par une mise en scène des différents participant·e·s

**Déroulé :** En amont, l'animateur·ice ajuste le nombre de personnages de l'histoire à celui des participant·e·s, pour chaque histoire est indiqué les rôles à privilégier. Si le groupe est conséquent plusieurs personnes peuvent interpréter le même rôle. Ensuite, les rôles sont attribués. Chacun a alors un temps pour s'approprier le rôle et trouver une gestuelle et un son qui correspond.

L'animateur·rice délimite l'espace scénique où va se dérouler l'histoire.

L'animateur·ice a le rôle de conteur·euse et lit l'histoire où tous les participant·e·s ont un rôle.

L'histoire est lue à voix haute et chaque personne intervient tout au long de l'histoire dès lors que son rôle est cité par le conteur.

L'histoire prend ainsi vie et la scène évolue.

Il y a ensuite un temps d'échange avec le groupe pour se questionner sur le vécu de la scène et les dynamiques d'évolution de cette scène. Possibilité de l'interpréter une seconde fois en changeant les rôles.



**Annexe 1 - Théâtre du Paysage**  
Évolution de la forêt méditerranéenne



cartes

**Annexe 2 - Théâtre du paysage**  
Évolution de la posidonie.



colliers

Autres textes présents dans le sac à dos paysages outils disponibles sur le site **Éducalanques** :  
« *histoire de paysage : Fardeloup et carrière du loin* »,  
« *histoire de paysage : la Cayolle et les Baumette* ».



Annexe 1- Évolution de la forêt méditerranéenne

## Annexe 1- Évolution de la forêt méditerranéenne



### CARTES

« Évolution de la forêt méditerranéenne »



- Comprendre le cycle de vie de la forêt méditerranéenne.
- Appréhender la forêt méditerranéenne comme milieu de vie.



**T**out commence par un **SOL** nu, avec une roche apparente ou peu de terre est présente. Sur ce **SOL**, seule la pelouse parvient à pousser. Cette pelouse est composée, par exemple d'**ORCHIDÉES** et de **BAOUQUE**. Ce sont des plantes vivaces, c'est-à-dire qu'elles peuvent vivre plusieurs années. L'**ORCHIDÉES**, après avoir fleuri, se met en repos estival. Le **BAOUQUE**, lui, continue de pousser à chaque nouvelle saison de végétation et est particulièrement apprécié des **MOUTONS**.

Sur cette pelouse vivent des animaux. Il y a des **INSECTES** comme les papillons ou les criquets, un régal pour les **OISEAUX**.



Les **RONGEURS** quant à eux ont intérêt à se cacher de certains **OISEAUX** comme les rapaces qui pourraient les manger.

Cette pelouse crée un terrain fertile à de nouvelles plantes, le **SOL** évolue et permet l'implantation d'autres espèces : le **ROMARIN**, les **CISTES** ou encore le **CHENE KERMES** vont former un milieu nommé la garrigue. Cette garrigue va prendre la place de la pelouse.

Cette garrigue n'a pas besoin d'un **SOL** très riche, le **CISTE**, le **ROMARIN** tout comme **LE CHENE KERMES** sont adaptés pour vivre sur ce **SOL** ensoleillé et pauvre en eau. Les espèces de la garrigue produisent des fleurs et des graines pour le plus grand plaisir des **ANIMAUX** notamment les **INSECTES**, les **OISEAUX** ou encore les **RONGEURS**. Les **INSECTES** pollinisent les plantes, les **OISEAUX** et les **RONGEURS** disséminent les graines.

Sur ce **SOL** déjà bien peuplé va se développer des arbres, le **PIN D'ALEP** ou encore l'**ARBOUSIER** vont former une pinède. L'**ARBOUSIER** se reconnaît à ces petits fruits rouges qui poussent à l'automne : les arbrouses. Cette pinède composée principalement de **PIN D'ALEP** va se former en quelques dizaines d'années, et d'autres **ANIMAUX** vont arriver. Par exemple un autre **INSECTE** comme la chenille processionnaire va vivre sur les **PINS**, les **ÉCUREUILS**, et **SANGLIERS** vont venir également s'y installer.

Pendant plusieurs centaines d'années la pinède va vivre et avec elle tous les **INSECTES**, **ÉCUREUILS**, **SANGLIERS**, jusqu'au jour où les **PINS D'ALEP** fatigués vont laisser leur place.

Voici le premier **CHÊNE VERT** qui s'installe, il y en a de plus en plus, maintenant on ne voit plus de **PINS D'ALEP** mais des **CHÊNES VERTS** et des **CHÊNES BLANCS**. Le **SOL** étant maintenant recouvert d'humus et protégé du soleil par la végétation c'est un **SOL** riche et humide que nous avons à présent. Un **SOL** propice au développement des **CHÊNES**. Tous ces **CHÊNES** forment la **CHÊNAIE** ou vivent **INSECTES**, **ÉCUREUILS**, **SANGLIERS**, **OISEAUX**, **RONGEURS** et tout plein d'autres animaux. Cette **CHÊNAIE** peut vivre plusieurs siècles ainsi sauf si... un **INCENDIE** arrive !

**L'INCENDIE** détruit tout sur son passage, les **ANIMAUX** fuient la **CHÊNAIE**. Les **CHÊNES** brûlés meurent. Peu de temps après cet **INCENDIE** c'est un **SOL** nu et pauvre que

nous avons de nouveau sur ce milieu. Plusieurs années seront nécessaires avant que la pelouse réapparaisse avec ces **INSECTES**, **OISEAUX** et **RONGEURS**, suivie de la garrigue qui prendra la place.

Puis ce sera au tour de la pinède de se développer, avec l'arrivée d'autres **ANIMAUX**, pour que peut-être enfin plusieurs centaines d'années plus tard réapparaisse la **CHÊNAIE**.



Annexe 2 - Évolution de la posidonie

## Annexe 2 - Évolution de la posidonie



### COLLIERS / CARTES « Évolution de la posidonie »



- Comprendre le cycle de vie de la posidonie
- Appréhender la posidonie comme milieu de vie.

LE LITTORAL

THÉÂTRE DU PAYSAGE  
Annexe - abstrait  
Evolution de la posidonie

Nous voilà sur le **LITTORAL**, le lieu où la **MER** rencontre la terre. À cet endroit il peut y avoir des **ROCHERS** sur lesquels les **VAGUES** vont venir se casser. De l'écume se forme et le bruit des **VAGUES** sur les **ROCHERS** est prenant. On peut voir sur le **LITTORAL** des plages de **SABLE**. Le **SABLE** a été transporté par les fleuves jusqu'à la **MER**.

Quand on prend de la hauteur, on voit que la **MER** n'a pas toujours la même couleur. On la voit plus claire quand le fond est fait de **SABLE**, plus foncé lorsque ce sont des **ROCHERS** et presque noir quand on observe des **HERBIERS**.

Au loin la **MER** est d'un bleu très profond, c'est la pleine eau. Parfois sur le **SABLE** on peut voir s'échouer les feuilles des **HERBIERS** qui forment des banquettes.

Quand on plonge dans la **MER**, le **SABLE**, les **HERBIERS** et les **ROCHERS** forment de véritables paysages aquatiques qui abritent de nombreuses espèces animales et végétales.

Au fil des générations le paysage du **LITTORAL** a beaucoup changé. Des **PORTS** se sont construits pour transporter des vivres et des matériaux et pour les **PÊCHEURS**.

Des villages ont commencé à se construire, essentiellement des villages de **PÊCHEURS**. Au fil des siècles, ces **PORTS** se sont agrandis pour les **PLAISANCIERS** et les villages sont devenus des villes. Des **IMMEUBLES** sont apparus, on en voit aujourd'hui sur tous le **LITTORAL**.



# TABLEAU COLLECTIF



usagers  
biodiversité  
milieu



14 min.



aucun



Créer un visuel des différents composants biotique et abiotique d'un milieu / Imaginer les potentielles interactions entre les composant-e-s du milieu

**Résumé :** À la lecture d'une histoire un tableau animé va se créer par une mise en scène des différents participant-e-s

**Déroulé :** Délimiter un espace scénique et un espace public. Inviter chaque participant.e à venir chacun leur tour sur scène pour mimer une composante vivant-e ou non du milieu. Il s'installe puis se présente « *Je suis...* » et fait un geste associé à son « *personnage* ».  
Il fait le geste en boucle jusqu'à la fin de la scène.

Puis un.e second.e participant.e arrive sur scène et fait la même chose en lien direct ou non avec le-la 1<sup>ère</sup>.  
Cependant il faut garder une cohérence quant à la 1<sup>ère</sup> proposition. Ne pas faire une espèce d'un milieu aquatique à coté de quelqu'un qui est en forêt par exemple.

Continuer ainsi jusqu'à avoir entre 5 et 15 participant-e-s.  
Si le groupe est plus important, faire deux sessions.  
Quand tout le monde est placé et fait son geste inviter les participant-e-s à dire une phrase qui correspond à leur personnage chacun leur tour par ordre d'arrivée.

**Variante :** La phrase dite doit être en rapport avec la phrase d'avant, comme un dialogue qui se met en place.  
Cela afin d'imaginer les interactions entre les différents protagonistes. Si le groupe est à l'aise et à l'écoute, proposer de se libérer de l'ordre de prise de parole et créer un dialogue entre les différent-e-s protagonistes.

**place dans  
le projet :**

On peut imaginer cette activité en fin de projet : chaque participant·e peut choisir le rôle qu'il a préféré interpréter. Possible également en début de projet après des exercices de mise en corps, pour connaître les représentations du groupe sur le milieu.





# LE MUSÉE



usagers  
biodiversité  
milieu



14  
min.



cadre  
en bois



trouver un espace  
qui offre différents  
points de vue



- Porter un autre regard sur notre environnement
- Prendre le temps d'observer le paysage
- Créer de l'émotionnel entre les participant-e-s et la nature

**Résumé :** Un public va déambuler dans un musée créé par les autres participant-e-s. Dans ce musée, pas de peintures mais des tableaux du paysage environnant.

**Déroulé :** À travers un petit jeu de rôle, les participant-e-s vont créer un musée. Constituer deux groupes. L'un sera les artistes les autres seront les visiteurs.

Les artistes vont avoir un temps disponible (6 - 11 minutes) pour observer autour d'eux et choisir de positionner leur cadre sur un morceau du paysage (une plante, écorce, paysage...). Ce sera leur œuvre.

Une fois les artistes positionnés les visiteurs pourront déambuler soit librement soit en groupe pour observer les œuvres (selon le nombre, il faut que chacun-e puisse observer l'œuvre en se plaçant en face du cadre). Les artistes (peintres, photographes, sculpteurs...) pourront expliquer comment ils ont créé cette œuvre ou comment et pourquoi ils l'ont choisi. Un-e guide peut amener le reste du groupe à la visite de ce musée « naturel ».

Amener les participant-e-s à parler de leurs émotions à la vue de ces œuvres.

Echanger les groupes : les artistes deviennent visiteurs et vice versa.





## CRÉATEUR·ICE DE PARFUM



odorat  
plantes



42  
min.



un petit contenant type  
pot en verre, un petit  
bâton pour touiller



• Découvrir l'environnement olfactif autour de nous  
et percevoir sa diversité

**Résumé :** À travers un jeu de rôle les participant·e·s vont pouvoir découvrir et s'approprier les odeurs qu'offre la nature.

**lieu :** Trouver un espace qui offre différents parfums.  
Délimiter l'espace disponible.

**Déroulé :** Inviter les participant·e·s à s'imaginer comme de grands parfumeur·euses qui sont à la découverte d'une nouvelle création. Donner le matériel nécessaire à chaque participant·e ou groupe de participant·e·s.

Les parfumeurs·euses vont seul·e·s ou par petits groupes fabriquer le parfum du lieu, choisir des éléments, les mélanger puis donner un nom et un adjectif à ce parfum.

Avant que les participant·e·s partent, donner les consignes de récoltes afin de ne pas détériorer l'espace naturel (si le site est protégé et que la récolte est interdite prendre des éléments au sol).

Puis selon la taille du groupe présenter en groupe entier ou en demi-groupe les différentes créations de parfums.

L'animateur·trice peut stimuler le groupe dans sa création. Vous êtes qui ? C'est quoi votre nom de parfumerie ? Vos différentes créations ?

Revenir sur les plantes ou éléments utilisés et donner des informations les concernant.

**Place  
dans le  
projet:**

Il est possible de faire cette activité en demi-groupe en combinaison avec l'activité musée. Les parfumeurs·euses vont visiter le musée et les artistes vont découvrir les créations de parfums!





# ADAPTATION DES VÉGÉTAUX



flore  
locale



35  
min.



fiches sur les végétaux du  
milieu (nom, photos, parti-  
cularité)



- Découvrir les végétaux présents sur un site
- Comprendre les particularités des plantes sur ce site (adaptation, interactions avec les autres espèces)

**Résumé :** Dans un milieu végétalisé certain·e·s participant·e·s vont se transformer en plante en étant une continuité d'une espèce végétale environnante. Ils vont pouvoir donner de la voix à ces végétaux afin d'expliquer leurs adaptations, leurs particularités, leurs interactions avec les espèces du milieu.

**lieu :** Espace extérieur à délimiter. Adaptable à tous les milieux.

**Déroulé :** Sélectionner les cartes espèces selon les espèces présentes sur site. Chaque participant·e ou groupe de participant·e tire au sort une carte espèce.

Chaque participant·e ou groupe va pouvoir rechercher l'espèce végétale qu'ils·elles ont, et se mettre à côté afin d'essayer de s'en inspirer pour créer un personnage (corporalité, voix, mime,...). Ils·elles vont devoir s'inspirer du texte de leurs cartes pour expliquer leurs particularités.

Laisser un temps de création.

Quand chacun des groupes a construit sa scène, regrouper l'ensemble des participant·e·s et faire vivre chacune des scènes une par une. Les groupes qui ne jouent pas font partie du public.

L'animateur·trice peut alors prendre un rôle de journaliste qui interroge les espèces ou d'un végétal qui vient d'un autre milieu et qui vient s'intéresser aux plantes locales et à leurs particularités. Son rôle est d'accompagner le groupe dans sa scène en posant des questions pertinentes.



# ACTIVITÉ

Fiche 9

## ESPÈCES EXTRAORDINAIRES



faune



30  
min.



fiche espèces extraordinaire,  
une par participant-e, crayon  
et support



- S'approprier un site par l'imaginaire
- Comprendre que chaque espèce a des besoins spécifiques

**Résumé :** Chaque participant-e va imaginer une espèce en fonction du milieu dans lequel il-elle se trouve.

**Déroulé :** Une personne est désignée pour être journaliste. Les autres seront naturalistes. Ce moment invite les participant-e-s à se poser seul.e dans l'espace naturel et à faire appel à leur créativité. Chaque participant-e se place un peu écarté des autres. Il-elle doit créer une espèce qui, dans un monde imaginaire, habiterait dans cet espace naturel.

Faire un retour en grand groupe où chacun-e peut se présenter comme naturaliste de renom et présenter l'espèce qu'il-elle vient de découvrir sur le site. Un-e journaliste interview chacun-e des naturalistes à propos de l'espèce qu'ils-elles viennent de découvrir.





## ESPÈCES EXTRAORDINAIRES

nom de l'espèce : .....

poids : ..... taille : .....

alimentation :



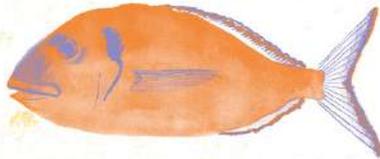
Fruits et graines



jeunes pousses



rongeurs



poissons



insectes

dessin de l'espèce dans son environnement : .....



# PRÉDATION DES FONDS MARINS



faune marine  
méditerranéenne  
prédatons entre espèces



45  
min.



cartes  
prédation



- Découvrir différentes espèces du milieu marin
- Comprendre les moyens de défense/attaque de certaines espèces

**Résumé :** Par groupe de 2 à 4, les participant-e-s vont interpréter par le mime une scène de prédation et de défense entre espèces du milieu marin.



Cartes espèces dans la pochette « prédatons des fonds marins », possibilités d'agrémenter avec accessoires et costumes.



**Déroulé :** Chaque participant-e tire au sort une fiche espèce, la lit et trouve son binôme pour ensemble comprendre puis interpréter leur interaction de prédateur/proie.

Prévoir un temps de répétition où chaque groupe s'approprié les particularités des espèces, la manière de les interpréter et construit la mise en scène. Pendant ce temps il faut que l'animateur·trice soit là pour accompagner les participant-e-s dans la recherche du mime de leur espèce, les aider à créer leur scénette, et au besoin permettre la compréhension de la fiche qu'ils-elles ont.

Les groupes passent chacun leur tour devant le reste des participant-e-s, en commençant par montrer le visuel des espèces interprétées. Ils présentent leur scène au reste du

groupe. Le moyen de prédation et de défense doit être clairement mis en scène. À la suite de la scène, le public doit deviner le moyen de défense ou d'attaque des espèces présentées. (C'est un bon moyen pour le groupe de savoir comment travailler leur scène pour être plus précis dans le message qu'ils-elles font passer.)

Avant de regarder les scénettes, rappeler aux participant·e·s que le rôle du public est important car il permet aux autres de se sentir soutenu, de s'améliorer.

**Variante :** On peut créer des costumes pour les espèces, rajouter la voix pour chaque espèce, mettre en scène plusieurs espèces ensemble avec diverses prédatons.





# INTERACTIONS DES PETITS FONDS



Faune marine méditerranéenne  
Interactions entre espèces



48  
min.



- Reconnaître des animaux des petits fonds marins
- Imaginer le comportement des êtres vivants en interaction
- Comprendre que certaines espèces peuvent s'entraider

**Résumé :** Chacun leur tour, les petits groupes vont mimer des interactions entre différentes espèces.



Cartes espèces dans la pochette  
« Interactions des petits fonds »,  
possibilités d'agrémenter avec  
accessoires et costumes.



**Déroulé :** Prévoir un espace scénique et un espace pour le public.  
Chaque participant.e tire au sort un animal et va réfléchir à la façon dont il-elle doit le mimer.  
Une fois qu'il-elle est prêt-e, lui donner la feuille interaction pour trouver son(ses) partenaire(s).  
Entre partenaires, il faut trouver une manière de mimer l'interaction qu'il y a entre ces espèces devant un public qui ne connaît pas cette interaction.

Si un.e participant.e est en difficulté pour mimer son espèce, l'amener à se questionner sur une particularité de l'animal, sur sa façon de se déplacer par exemple.

Une fois que la scène a été jouée, il faut que le public dise ce qu'il a compris.





## USAGES & USAGERS



écogestes  
métiers



1h et plus  
selon la taille du groupe



calanques



- Connaître les usages et usagers du site
- Connaître et s'appropriier les bonnes pratiques
- Comprendre les interactions entre les différents usages et le milieu

**Résumé :** Par petits groupes les participant.e.s vont imaginer, créer et jouer des scénettes mettant en avant des interactions entre usager.e.s, professionnel.le-s ou non, du milieu.



fiches « usages et usagers »  
propre au milieu.  
(Pour les calanques cf. annexe).  
Éléments de costumes, décors.  
Adaptable à un autre milieu en  
changeant les cartes personnages.



**Déroulé :** Amener les participant.e.s à se questionner sur les usages et usager.e.s du parc. *L'activité 1 « Mais qu'est-ce que tu fais ? »* peut être un outil possible.  
Sélectionner les fiches usager.e.s selon le nombre de participant.e.s, et les interactions souhaitées.  
Possibilité de mettre deux personnes par fiche usager.e.s.  
Distribuer les fiches usager.e.s aux participant.e.s.

Prendre un temps pour que chacun.e prenne connaissance de sa fiche. Selon l'âge des participant.e.s leur demander de créer des petits groupes pour concevoir une scénette ensemble ou leur soumettre les groupes déjà fait.  
(Cf. interactions possibles)

Chaque groupe peut alors s'isoler afin de prendre connaissance de chacun.e des protagonistes et imaginer une scénette dans un temps imparti. (36 minutes environ)

L'animateur·trice a pour rôle d'accompagner les groupes dans la création tout en vérifiant la véracité de leur propos (est-ce que le personnage correspond à son métier, est-ce que les réglementations exprimées sont réellement mises en place sur le terrain etc...)

Regrouper l'ensemble des participant·e·s, définir un espace public et un espace scénique puis inviter les groupes à montrer leurs scènes chacun leur tour. Avant la représentation, rappeler aux participant·e·s l'importance du rôle du public.

Après chaque scène, l'animatrice·teur est invité à questionner le public sur ce qu'il a vu et ce qu'il a compris. Ça peut être un moment de clarification entre ce qui a été joué et la réglementation sur le terrain. Si certains acteur·trice ont un positionnement compliqué : proposer à un membre du public de prendre sa place et de rejouer la scène pour donner une autre image.

---

**Place dans le projet :**

Cet outil aborde les comportements, il est donc bien d'avoir fait au préalable des activités de connaissances de l'environnement

---

**Variante :** créer des costumes pour les protagonistes. Imaginer d'autres types d'interactions.





# L'INTERVIEW NATURALISTE



biodiversité



47 min



- Découvrir la particularité des espèces qui vivent sur le site (écologie, comportements...)
- Créer de l'empathie envers certaines espèces grâce au corps

**Résumé :** Un·e journaliste demande de l'aide à un·e naturaliste pour interviewer une espèce. Ce dernier étant capable de traduire le langage des animaux, il sera indispensable pour que le·la journaliste fasse son documentaire.



Informations sur les espèces présentes sur site consultable par les participant·e·s (fiches papier, ressources internet). Pour les **calanques**, par exemple, *imagier de la faune crée par le CPIE Côte Provençale* ou *fiches faune terrestre, marines du Naturoscope*.  
(Tous disponible sur la page internet Educalanques)

On peut utiliser des accessoires pour chaque participant·e : une veste de journaliste, un élément pour l'animal (fourrure, plumes, antennes...) et un pour le·la naturaliste (jumelles, loupe...).

**Prérequis :** Connaître des espèces animales du milieu naturel, leurs cris et caractéristiques (milieu de vie, alimentation, reproduction...)



**Annexe :** fiche « espèce » - l'interview naturaliste

**Déroulé :** Les participant·e·s doivent se répartir en groupes de 3 personnes. Chaque participant·e joue un rôle parmi les 3 rôles proposés : **le·la journaliste**, **le·la naturaliste** et **l'espèce**.

### **l'espèce :**

Pour ce rôle le·la participant·e doit incarner physiquement l'espèce choisie dans un environnement qui correspond à son habitat, possibilité de s'approprier le cri/chant de l'animal.

### **le·la journaliste :**

Il·elle doit présenter l'espèce découverte en posant des questions.

### **le·la naturaliste :**

Il·elle a le pouvoir magique de comprendre l'espèce et peut donc traduire ce que dit l'espèce.

**C**haque groupe sélectionne une **fiche espèce** qui vit sur le site étudié, ils vont alors pouvoir créer une scénette de 3 à 4 minutes qui permet de mieux comprendre les particularités de l'espèce choisie. Un temps de restitution est proposé ensuite, l'idéal est de le faire sur le site directement, ainsi le groupe peut réfléchir à l'habitat ressemblant le plus à celui de l'animal sélectionné où il se positionnera.

*Les scénettes se déroulent comme suit :*

Le·la journaliste pose une question à l'espèce.

Celle-ci répond par un cri, le·la naturaliste traduit la réponse.

Plusieurs questions peuvent être posées. Il faut donc que l'espèce connaisse le cri de l'animal, le·la naturaliste connaisse les caractéristiques de l'animal par cœur et que le·la journaliste se rappelle des questions à poser.





## FICHE ESPÈCE - INTERVIEW NATURALISTE

**Prénoms des comédien·nes et leurs rôles :**

journaliste : ..... espèce : .....

naturaliste : .....

**Où sommes nous ?**



palaise forêt sous l'eau autre: .....

**Pourquoi et comment les personnages se rencontrent ?**

.....  
.....  
.....

**Pourquoi et comment les personnages se quittent ?**

.....  
.....  
.....

**dialogues :**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



# SCÉNARIOS

## LEXIQUE DES PICTOGRAMMES



objectifs pédagogiques



matériel nécessaire



extérieur



## LA PORTE DE DÉCONNEXION



La porte est en kit démontable présente à l'Atelier Bleu. Les contacter pour la réserver.



- Accompagner le groupe à être pleinement là dans l'ici et le maintenant ;
- Ouvrir ses sens ;
- Symboliser l'entrée dans les calanques.

**Déroulé :** Si le cadre le permet (pas trop de bruit, de monde...), proposer au groupe d'ouvrir ses sens un par un. L'ouïe, l'odorat, le toucher, la vue. Demander au groupe de fermer les yeux et d'être silencieux. Prendre le temps de respirer en même temps. Puis un par un les participants peuvent passer la porte symbolisant l'entrée dans les calanques et dans le présent.



## GÉOLOGIE LOCALE



craies, draps montagne,  
draps fleuve, draps mer



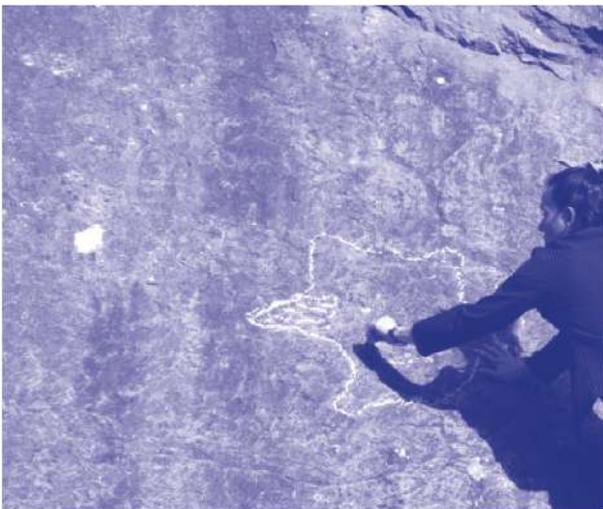
calanques



Visualiser l'évolution géologique des Calanques  
comprendre l'origine de la roche locale

**Résumé :** Mettre en scène le territoire local il y a 60 Millions d'années pour comprendre la création du Poudingue et de la roche calcaire.

**Déroulé :** Tracer une carte de France au sol ou sur une roche à l'aide de craies.  
Puis imaginer ce territoire il y a 60 Millions d'années durant la période du Mézozoïque (période des dinosaures). Dessiner sur la carte de France les continents présents à cette période (continent Armoricaïn, massif Central, continent Pyrénéo-Corso-Sarde).



Le reste de la France est alors sous l'eau.

Mettre en scène le territoire local il y a 60 Millions d'années pour comprendre la création du Poudingue et de la roche calcaire.

Installer un drap bleu au sol qui représente la Provence alors sous l'eau il y a 60 millions d'années. Demander à certaines personnes du public de venir sur le draps. Ce sont des espèces qui vivent dans l'eau, des coquillages,

des grands poissons, des coraux,... ils vivent, ils mangent et ils meurent. Leur demander de mimer ces trois étapes puis de recommencer 2, 3 fois. Cela afin de comprendre que des squelettes d'espèces s'agglutinent dans les fonds.

En face, à l'endroit de la méditerranée actuel se trouve

un continent. Demander à trois personnes de venir faire le continent Pyrénéo-Corso Sarde. Leur mettre le drap marron à enfilér qui permet de visualiser ce continent.

Puis mettre à la personne du milieu la « cravate » en forme de fleuve pour visualiser ce fleuve présent sur ce continent dont l'embouchure se trouve à la Ciotat.

Y faire glisser des galets, du sable comme cela a eu lieu il y a plusieurs dizaine de millions d'années. Laisser les galets s'agglutiner au bout du drap (La Ciotat actuel).

Expliquer alors ce qu'il y a sous la mer : à l'endroit de la ciotat, des galets déposés par le fleuve et autour des squelettes d'animaux. Puis expliquer la dérive du continent pyrénéo corso sarde, le mouvement des plaques tectoniques et le retrait de la mer.

Faire le lien avec la roche observable à proximité : le calcaire en Provence et le Poudingue à La Ciotat.



# SCÉNARIOS

Fiche 3

## INSPECTEUR BRULIE



rubalise, mégots, petite pince,  
costume inspecteur



calanques



• Sensibiliser au risque incendie.

**Déroulé :** Au préalable, déposer un mégot à même le sol, si possible entre des arbres.

Puis demander aux personnes présentes de se regrouper car il y a un danger, ensuite disposer la rubalise jaune « scène de crime » autour des arbres et demander aux personnes de se disposer autour de cette scène de crime. Possibilité d'enfiler une veste et une paire de lunettes pour jouer le rôle de l'inspecteur·trice.

L'inspecteur·trice passe dessous la rubalise et vient avec une pince récupérer le suspect : Mr Mégot. L'inspecteur peut alors se présenter au public en allant serrer les mains en tant qu'inspecteur Brulie. Inviter un spectateur à venir tenir le suspect fermement, lui donner la pince. Puis commencer l'interrogatoire :  
*(pour la voix du Mégot soit donner un texte à la personne qui tient le suspect- soit prendre une autre voix et faire les deux dialogues)*

**Inspecteur·trice :**

- Mr Mégot, que faisiez-vous il y a une heure ?  
Est-il vrai que vous échangeiez des baisers enflammés avec  
une comparse humaine ?

**M. mégot :**

- Euh oui, je me consumais avec passion.

**Inspecteur·trice :**

- Pourquoi vous retrouvez vous seul ?

**M. mégot :**

- On m'a abandonné, j'ai le cœur en cendres.

**Inspecteur·trice :**

- M. Mégot, il n'est pas prudent de vous aventurer seul alors que vous vous échauffez à plus de 800°C et ce pendant plusieurs heures.

**M. mégot :**

- Oui, c'est la passion, ça laisse des traces.

**Inspecteur·trice :**

- Traces oui, surtout dans le paysages, vous et vos comparses chichas, barbecues ou réchauds vous causez de sacrés dégâts ici. En 20 ans c'est 5000 hectares qui sont partis en fumée. Sur un parc national de 8500 hectares ça fait beaucoup : ce qui correspond à 7 142 terrains de foot ou 833 333 terrains de pétanque pour les locaux !

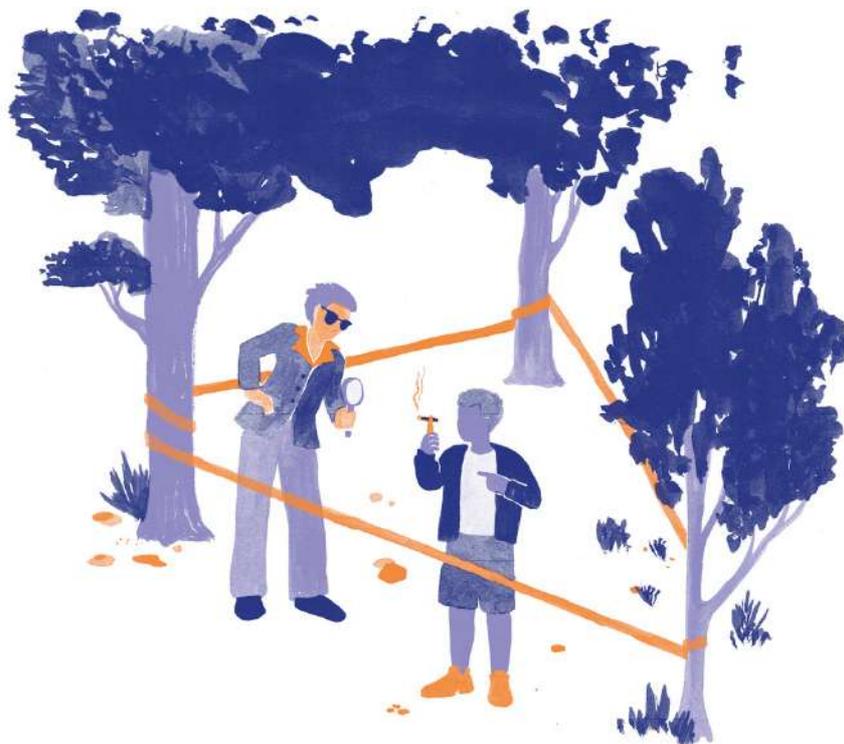
**M. mégot :**

- Ah oui quand même ! oups

**Inspecteur·trice :**

- Oui oups ! Vous pensez à toutes ces espèces végétales et à cette faune. Les lézards, sauterelles, papillons, les fourmis,...

*L'inspecteu·trice quitte la scène de crime en continuant d'énumérer des animaux, s'éloigne du groupe et tire la veste et les lunettes. Lors de son retour elle demande ce qui se passe. Quelqu'un qui ramasse les déchets ? Pourquoi de la rubalise ? On peut passer à autre chose, continuer la balade.*



# LA CHAÎNE ALIMENTAIRE



aucun



- Comprendre un type d'interaction entre espèces : la prédation ;
- Découvrir les cris de certaines espèces et, par la répétition, les retenir ;
- Appréhender plusieurs espèces d'oiseaux locales et leurs spécificités ;
- Replacer l'humain dans cette chaîne alimentaire.

**Résumé :** Reconstituer la chaîne alimentaire d'un milieu

**Nombre de participant-e-s minimum :** 8 protagonistes plus les spectateurs

**Déroulé :** Prendre le temps d'écouter les sons autour de nous et de nommer les animaux.

Puis parler du **hibou grand-duc**, faire son cri et inviter l'ensemble du groupe à le refaire. Demander à une personne de faire le Hibou et de se placer face public.

Introduire le **faucon pèlerin** comme espèce qui se fait manger par le **hibou grand-duc**. Faire le cri et inviter l'ensemble du groupe à refaire le cri du **faucon pèlerin** puis demander à une personne d'incarner cette espèce en se plaçant à côté du **hibou grand-duc**.

Introduire le **grisard** (petit goéland) comme espèce qui se fait manger par le **faucon pèlerin**. Faire le cri et inviter l'ensemble du groupe à refaire le cri du **grisard** puis demander à une personne d'incarner cette espèce en se plaçant à côté du **faucon pèlerin**

Introduire le **goéland adulte** comme espèce qui donne à manger à son petit le **grisard**. Faire le cri et inviter

l'ensemble du groupe à refaire le cri du **goéland** puis demander à une personne d'incarner cette espèce en se plaçant à côté du **grisard**.

Puis faire de même pour le **martinet** puis le **moustique** puis l'**humain**.

Le **martinet** peut être échangé avec le **molosse de Cestoni** selon le lieu et la période.

À chaque nouveau placement reprendre le fil en demandant à chaque espèce de faire son cri.

Exemple : Le **goéland** (*cri*) donne à manger au **grisard** (*cri*) qui se fait manger par le **faucon** (*cri*) qui se fait manger par le **hibou grand-duc** (*cri*)

Ensemble des espèces par ordre d'apparition :

le **hibou grand-duc** - le **faucon pèlerin** - le **grisard** petit **goéland** - le **goéland leucophée** - le **martinet** ou **chauves-souris** (selon saisons et sites)- le **moustique**- un **humain**



# SCÉNETTES EN BALADE

## Lucien·ne et Germain·e

**D**eux mamies ou papys se baladent dans les calanques pour parler des plantes.

*Ils.Elles parlent de leurs familles puis arrivent près de plantes, elles touchent les feuilles.*

**Lucien·ne** est étonné.e car une plante à des poils.

**Germain·e** lui explique que c'est pour se protéger du soleil et capter plus d'eau dans l'air.

**Lucien·ne** trouve une plante qui pique, elle se fait mal.

**Germain·e** explique que c'est pour se protéger des animaux.

**Lucien·ne** trouve une plante qui a des feuilles toutes petites

**Germain·e** lui explique que c'est pour ne pas trop transpirer.

**Lucien·ne** trouve une plante qui a des feuilles qui sentent bon.

**Germain·e** lui explique que c'est du romarin et qu'elle a cette odeur car elle éjecte des gouttelettes d'eau parfumées.

**Lucien·ne** demande à Germain.e comment elle fait elle pour se protéger du soleil.

**Germain·e** explique qu'elle se met un foulard sur la tête.



---

# Alix et Axel·le

## *Le muret en pierres sèches*

---

**A**lix est un ou une touriste  
Axel·le est un tailleur de pierre.

**Alix** arrive et demande à l'autre personne ce qu'elle fait.

**Axel·le** répond qu'il est tailleur de pierre, il sculpte la roche pour en faire des murs en pierre sèche.

**Alix** demande pourquoi c'est en pierre sèche ?

**Axel·e** répond que c'est une technique très très ancienne pour faire des restanques en mettant des pierres les unes sur les autres sans rajouter d'eau ou de matière pour les coller entre elles.

**Alix** demande si elles ne risquent pas de s'échapper les pierres ?

**Axel·le** répond qu'il choisit bien ses pierres pour qu'elles ne tombent pas.

**Alix** demande à quoi ça sert de faire ces terrasses.

**Axel·le** raconte que c'est pour cultiver, planter des oliviers ou des vignes.

**Alix** demande si ce n'est pas un travail un peu trop fatiguant et dur ?

**Axel·le** lui dit que si et demande donc à Alix de l'aider.



---

*Inspecteur·trices*  
**Feuille et Brulie**

---

**D**eux inspecteur·trices Feuille et Brulie marchent dans le parc quand soudain ils·elles tombent sur un mégot de cigarette. Ils·elles reniflent et trouvent que ça sent le feu. Ils·elles s'arrêtent et regardent autour d'eux. Sentent un peu partout.

Soudain **Feuille** voit un mégot par terre il·elle appelle l'autre inspecteur·trice et demande s'il·elle voit ce qu'il voit par terre.

**Brulie** cherche mais ne voit pas le mégot. Il·elle demande s'il y a un barbecue caché quelque part qui pourrait être à l'origine de cette odeur.

**Feuille** lui montre alors le mégot et lui dit que c'est lui le coupable.

**Brulie** observe et dit que ça ne fait pas longtemps qu'il a été jeté car il est encore chaud, il est encore à 300°C.

**Feuille** dit que s'ils le laissent ainsi le mégot pourrait brûler les petites plantes puis les arbustes puis les arbres puis toutes les calanques.

**Brulie** écrase du pied le mégot.

**Feuille** le ramasse dans un petit sac poubelle pour le ramener au laboratoire pour examiner les empreintes.

Brulie et Feuille sont contents ils ont encore évité un incendie dans le parc des calanques.



---

# Lulu et Lily

## à la recherche des oiseaux

---

**D**eux personnes se promènent sans bruit espérant observer des oiseaux.

**Lulu** demande à **Lily** qu'est-ce qu'on peut observer ici.

**Lily** répond qu'il y a plein d'espèces : le rougequeue qui a la queue rouge, le rougegorge qui a la gorge rouge.

**Lulu** demande si il y a un rouge bec qui a le bec rouge ?

**Lily** dit que non ça n'existe pas, mais qu'il y a d'autres oiseaux comme le faucon ou le hibou ou encore l'hirondelle.

**Lulu** demande s'ils vont pouvoir les observer.

**Lily** dit que si lulu arrête de parler ils en verront.

Soudain ils entendent un houhou.

**Lulu** demande si c'est une hirondelle.

**Lily** dit que c'est un hibou.

**Lulu** demande si ce n'est pas plutôt le soir qu'il chante en hiver

**Lily** est impressionnée de Lulu elle lui dit que oui en effet. Ça doit être une fourterelle.

Soudain ils entendent un bruit très étrange, ils se demandent ce que c'est. Le bruit vient de la forêt. Ils se regardent et partent en courant pour aller observer ce que c'est..



---

scénettes sur les milieux

## Marguerite et Gaston

---

**M**arguerite et Gaston sont en balade. Gaston a mal aux jambes et demande à Marguerite si ça ne la dérange pas de faire une petite pause.

**Marguerite** est d'accord et propose de s'asseoir sur ce beau rocher. Ils auront une belle vue sur la mer et seront protégés du vent.

**Gaston** dit que la dernière fois qu'il s'est assis ici, il a vu un lézard qui prenait le soleil.

**Marguerite** lui répond que le lézard aime les pierres car c'est un animal à sang froid et qu'il en profite pour prendre le soleil et ainsi se réchauffer.

Un martinet chante.

**Gaston** dit pour rire que celui-ci, on ne le verra pas par terre, il n'arrête jamais de voler, et de toutes façons les oiseaux vivent dans les airs!

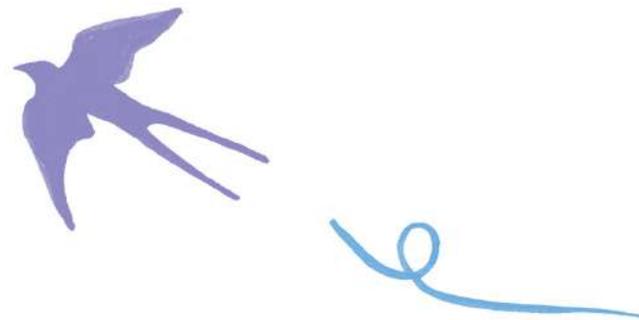
**Marguerite** rigole et dit que certains oiseaux nichent quand même au sol comme le goéland!

**Gaston** n'en revient pas, il n'y avait jamais pensé!

Au loin, **Gaston** aperçoit sur la plage quelque chose bouger, il demande à **Marguerite** si elle sait ce que c'est!

**Marguerite** ne sait pas si c'est un crabe ou une petite tortue, vite il faut aller voir!

Tous les deux s'en vont.



## Une Séance de théâtre pour découvrir la nature.

### 1. Les représentations du groupe

Pour commencer, si c'est la 1<sup>ère</sup> séance et que vous ne connaissez pas ou peu le groupe, nous vous invitons à commencer par un petit jeu de représentation du milieu naturel.

*Exemple : se classer dans l'ordre alphabétique rapidement avec le nom d'une espèce ou d'une pratique liée au site. Chaque participant prend ensuite la parole pour se présenter.*

### 2. Créer un cadre sain et accompagner au jeu

À travers des petits jeux de confiance et d'échauffement cette étape permet de préparer les participants à de la mise en scène de soi.

L'approche théâtrale nécessite du lâcher prise et un cadre bienveillant. L'animateur·rice doit donc mettre en place ce terrain fertile à la création par des jeux progressifs mais il est également essentiel de le verbaliser :

*« Ce n'est pas facile de se mettre en scène, du rire oui mais pas de moqueries. »*

Possibilité de commencer par des jeux individuels afin que chaque participant atterrisse dans l'ici et maintenant en mobilisant son corps. (*Exemple : fiche du mime du végétal*)

Puis petit jeux collectifs : un animal passe, la ronde des animaux, marche guidée, danse des poissons...

### 3. Le corps avant la voix

Afin de continuer la dynamique de jeu, introduire des petits jeux de mimes : « Mais qu'est-ce que tu fais ? » ou « Jeu de l'ambassadeur » selon le nombre et le temps disponible.

#### 4 • *En scène*

Selon le projet pédagogique plusieurs activités de mise en scène sont possibles : « Le musée » pour travailler sur le paysage et la perception de celui-ci, « l'interview » pour appréhender les spécificités des espèces, « Le théâtre du paysage » pour comprendre l'évolution du paysage, « La prédation des fonds marins » pour comprendre les interactions des espèces...

Pour chaque activité, compter un temps de préparation et de restitution aux autres.

Attention à la place du spectateur·trice car celle-ci est primordiale, il faut l'expliquer à l'ensemble du groupe.

#### 5 • *Débrief*

Il est très important de débriefer à la fin de chaque exercice et de chaque séance pour que les participant·e·s se sentent accompagné·e·s et écouté·e·s. Ce temps permet de revenir sur les connaissances ou notions vues.



## Comment créer un spectacle ?

*Pourquoi créer un spectacle ?*

**Si dès le début du projet nous avons l'ambition d'un spectacle. Nous embarquons sur le même bateau !**

**Faire un spectacle, c'est s'engager émotionnellement et physiquement, c'est un engagement vis-à-vis d'un public à qui on a envie de faire vivre un moment, passer un message. C'est pour ça que les participant.e.s vont se mobiliser et vont devoir s'approprier les activités, les connaissances, le site pour réussir ce beau défi.**

*Le public c'est qui ?*

Des pairs, une classe voisine, une autre tranche d'âge du centre social, la famille, des collègues! Eux aussi seront alors les bénéficiaires de toutes les notions vues et abordées durant le projet. On ne le redira jamais trop la connaissance passe par l'émotion et quand se sont nos pairs qui nous la transmettent c'est une autre saveur!

*Comment on s'y prend ?*

Anticiper sur le planning afin de ne pas avoir trop ou pas assez d'ambition et de mettre en porte-à-faux les participant.e.s. Ils-elles vont devoir « se livrer » ce qui n'est pas un exercice facile, tous les participant.e.s n'auront pas la même aisance donc le cadre doit être sécurisant.

Pour monter un spectacle nous conseillons minimum deux séances si on connaît le groupe, trois si on ne le connaît pas. Une première séance pour se connaître et découvrir l'approche, la seconde où les participants vont découvrir les outils, mettre en scène et écrire leurs scénettes et une troisième pour s'entraîner et mettre en forme le spectacle.

Nous avons pu créer des spectacles en 3 demi-journées avec des jeunes d'IME, de centres sociaux ou des classes... Tout est possible!  
**Attention : Garder en tête que le spectacle est un moyen pas un but! Pas trop de pression mais de l'amusement!**

## Contenu ?

Certaines fiches activités ont un symbole spectacle, utilisez-les !! Anticiper sur votre séance un temps durant lequel les participant·e·s vont pouvoir remettre au propre leurs scénettes et conscientiser qu'elles serviront pour la représentation finale. Le plus est quand le·la référent·e du groupe remobilise les participant·e·s entre les séances.

## Quelle forme ?

Le spectacle peut être déambulatoire dans la nature : l'animateur·trice accompagnera le public de scène en scène, c'est le meilleur format ! Il permet l'immersion dans le milieu naturel et de faire découvrir des lieux aux spectateurs.

S'il ne vous est pas possible de vous rendre sur le milieu, un spectacle dans une salle est également envisageable ! L'animateur·trice aura pour rôle d'introduire le spectacle, de guider le public, de présenter les scénettes, d'aider et de soutenir les comédien·ne·s en les relançant en cas de besoin par exemple !

## Le jour J

Excitation, stress, peur, joie... Beaucoup d'émotions si les participant·e·s sont impliqués !

Prévoir d'accueillir les participant·e·s au projet au moins 30 minutes avant la représentation. Cela afin de se retrouver et de prévoir un échauffement avec le groupe de comédien·ne·s pour canaliser l'énergie, le stress et favoriser la concentration.

Durant le spectacle, profiter, s'amuser.

Après le spectacle prévoir un temps de salutation au public et d'échanges avec l'ensemble des participant·e·s.

Quel spectacle !!



## REMERCIEMENTS

**Le CPIE Côte Provençale** tient à remercier tous ses partenaires techniques et financiers qui ont pu soutenir ce projet sur une partie ou tout au long de ces trois années :

**Le Parc National des Calanques,  
Le conseil départementale CD13,  
la ville de Marseille  
ainsi que la fondation Crédit Agricole.**

**Illustrations et graphisme : Manon Galvier**







ANÉMONE VERTE

CASTAGNOLES JUVÉNILES

GOBIE MOUCHETÉ

MÉDUSE

