

Sur les traces de  
l'Enfant Sauvage

sentier découverte

LACAUNE-LES-BAINS - TARN

# Cahier Pédagogique

DÉCOUVRIR - JOUER - IMAGINER - OBSERVER  
APPRENDRE - CRÉER AVEC LA NATURE



## SOMMAIRE

■ PRÉAMBULE .....	3
■ L'ESPRIT DU PARCOURS .....	4
■ LA PRÉPARATION DU PROJET .....	5 à 9
■ CAHIER PÉDAGOGIQUE.....	10
<b><u>14 étapes dans ces 4 temps de rencontres différenciés</u></b>	

### **TEMPS 1/** Prendre contact avec le lieu et l'histoire :

- ETAPE 1 : Bienvenue au pays de « l'Enfant Sauvage » !  
Partir dans l'Histoire de l'Enfant Sauvage ..... 12 à 14

### **TEMPS 2/** Prendre contact avec les sens, l'imaginaire et favoriser l'expérience :

- ETAPE 2 : S'IMMERGER DANS UNE FORÊT DE MYSTÈRES...  
et dans l'espace LAND ART ..... 15 à 17
- ETAPE 3 : Raconter, rencontrer... « LE ROCHER QUI PARLE » ..... 18 à 21
- ETAPE 4 : Partir à la rencontre des TRACES D'ANIMAUX..... 22 à 24
- ETAPE 5 : VERS L'ARBRE MYSTÈRE - MARCHER PIEDS NUS  
ou les YEUX BANDÉS ..... 25 à 27
- ETAPE 6 : ÉCOUTER ET CRÉER DES SONS..... 28 à 29

### **TEMPS 3/** Prendre contact avec le monde des hommes de la société rurale du XVIII<sup>e</sup> et du XIX<sup>e</sup> siècles :

- ETAPE 7 : Découvrir le monde des hommes : LA CHARBONNIÈRE..... 30 à 32
- ETAPE 8 : Découvrir le monde des hommes : LE BÉAL ..... 33 à 35
- ETAPE 9 : Découvrir le monde des hommes : L'HOMME ET LA PIERRE..... 36 à 38
- ETAPE 10 : Découvrir le monde des hommes : L'HOMME, LE MINÉRAI DE FER  
ET LES OUTILS..... 39 à 41
- ETAPE 11 : Découvrir le monde des hommes : A LA CAMPAGNE..... 42 à 44
- ETAPE 12 : Découvrir le monde des hommes : LES PLANTES SAUVAGES..... 45 à 47
- ETAPE 13 : Découvrir le monde des hommes : LA JASSE..... 48 à 49

### **TEMPS 4/** La capture : un passage du monde sauvage au monde apprivoisé !

- ETAPE 14 : LA CAPTURE..... 50 à 54

**CONCLUSION** Approfondir l'histoire et dernière étape ..... 55

**QUIZZ** : Tester ses connaissances ..... 56

Médiathèque de références ou d'approfondissement ..... 57



Sur les traces de  
**l'Enfant Sauvage**



Ce sentier et ce cahier pédagogique  
vous permettront à vous et au groupe que vous accompagnez,  
de découvrir à la fois  
une histoire du passé, celle de l'Enfant Sauvage,  
et une histoire au présent, la vôtre.

**PRÉAMBULE**

« Les conseils d'animations proposés dans ce dossier sont un parti pris; ils font suite à des animations réalisées par l'équipe du C.P.I.E. avec des enfants. Ils ne proposent pas des animations clés en main mais ont pour ambition de proposer une orientation pour vous aider à rendre ce sentier interactif et passionnant ... »

L'équipe d'animation du C.P.I.E. des Pays Tarnais.



## L'ESPRIT DU PARCOURS

Destiné au grand public et aux groupes scolaires, ce sentier vise à faire découvrir de manière originale, l'histoire de l'Enfant Sauvage et de la vie rurale à l'époque. Les modules pédagogiques proposent une « expérience nature » par des approches sensorielles, ludiques et imaginaires.

Les enfants sont invités :

**À COMPRENDRE LA VIE DE L'ENFANT SAUVAGE  
ET À DÉCOUVRIR LA NATURE PAR TOUS LES SENS...**  
...voir, toucher, sentir, marcher pieds nus, imaginer, écouter...  
se salir, se cacher, jouer, expérimenter et apprendre.

### **SE PROMENER ENTRE MYTHE ET RÉALITÉ...**

L'imaginaire des enfants est fortement stimulé tout au long de ce parcours par un visuel très Bande Dessinée où l'Enfant Sauvage reste très discret et énigmatique. Un dernier panneau informatif permet de raccrocher les enfants à la réalité en proposant des images extraites du film de François Truffaut.

### **ALLER VERS UNE RÉFLEXION SUR LE VIVANT ET L'ÉCOLOGIE**

Au-delà de l'histoire de l'Enfant Sauvage, ce sentier pédagogique propose aux enfants une réflexion sur l'écologie et la vie dans la nature.

Le regard naïf et craintif de l'enfant sur le monde des Hommes et leurs activités, est l'occasion de rebondir sur des questions écologiques actuelles : la protection de la forêt, de l'eau, des espèces animales et végétales, les usages ethnobotaniques des plantes sauvages (médicinales, tinctoriales, alimentaires, techniques), mais aussi simplement sur l'éloignement de l'homme avec son environnement naturel dont il fait partie en tant qu'espèce vivante.

### **DÉCOUVRIR LES VIEUX MÉTIERS ET LE PATRIMOINE DES MONTS DE LACAUNE**

Le sentier évoque la vie rurale au XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles dans les Monts de Lacaune : découverte des vieux métiers, du lien entre l'Homme et son environnement : les mines de fer, les ardoisières, le pastoralisme, la vie des paysans, la maîtrise de l'eau, le développement de la technique, l'évolution des paysages...

### **RETROUVER UNE LANGUE RÉGIONALE : L'OCCITAN**

L'occitan était la langue populaire parlée dans les Monts de Lacaune au temps de l'Enfant Sauvage. Les textes présentant la société rurale au XVIII<sup>e</sup> siècle sont écrits en occitan avec leur traduction française. Découvrir une langue régionale est intéressant au niveau pédagogique.



## PRÉPARATION

### **L'ARTICULATION ENTRE LE TRAVAIL DE L'ENSEIGNANT / ANIMATEUR ET LE CAHIER PÉDAGOGIQUE**

#### **L'enseignant / animateur et le sentier :**

Durant ce parcours, l'enseignant est amené à animer les modules pédagogiques et à commenter les panneaux.

#### **Le cahier pédagogique :**

Ce dossier vous propose une démarche d'animation avant, pendant et après la visite. Nous vous conseillons de vous en imprégner pour préparer la visite et faire vivre les modules pédagogiques du sentier.

Ce cahier est considéré comme un guide d'animation qui vous accompagne à chaque étape. Il sera donc précieux sur le terrain.



## CONCEPTUALISER LA SORTIE OU LA CLASSE DÉCOUVERTE

En classe ou en centre de loisirs

### **2 POSSIBILITÉS**

**1/ La visite du sentier est l'ABOUTISSEMENT d'un projet mené pendant l'année.**

L'enseignant / animateur travaille sur l'histoire de l'Enfant Sauvage avant la visite (le visionnage du film de Truffaut « L'Enfant Sauvage », des lectures précises sur l'Enfant Sauvage, des activités proposées).

**2/ La visite est le POINT DE DÉPART d'un projet long avec les enfants.**

L'enseignant / animateur laisse libre cours aux représentations et à l'imagination des enfants (Tarzan, Moogli...).

Par des activités, on fait émerger leurs représentations sur l'Enfant Sauvage.

Activités possibles avec les enfants :

**Imaginer :**

Par des activités, faire émerger leurs représentations sur l'Enfant Sauvage.

Exemple :

Les enfants imaginent et dessinent l'Enfant Sauvage dans la nature :

- « Et vous que feriez-vous seul dans la nature ? »
- « De quoi auriez-vous peur ? »
- « Comment mangeriez-vous ? ».

**Piquer leur curiosité :**

Leur fournir la carte du parcours un peu mystérieuse pour leur donner envie de partir à la découverte des Hommes de l'époque et de l'Enfant Sauvage.

**Les préparer :**

Sur le thème de l'Enfant Sauvage, proposer des jeux que l'on retrouvera dans le parcours en forêt : marcher à quatre pattes, activités d'attention auditive et visuelle, olfactive (jeux de Kims...).

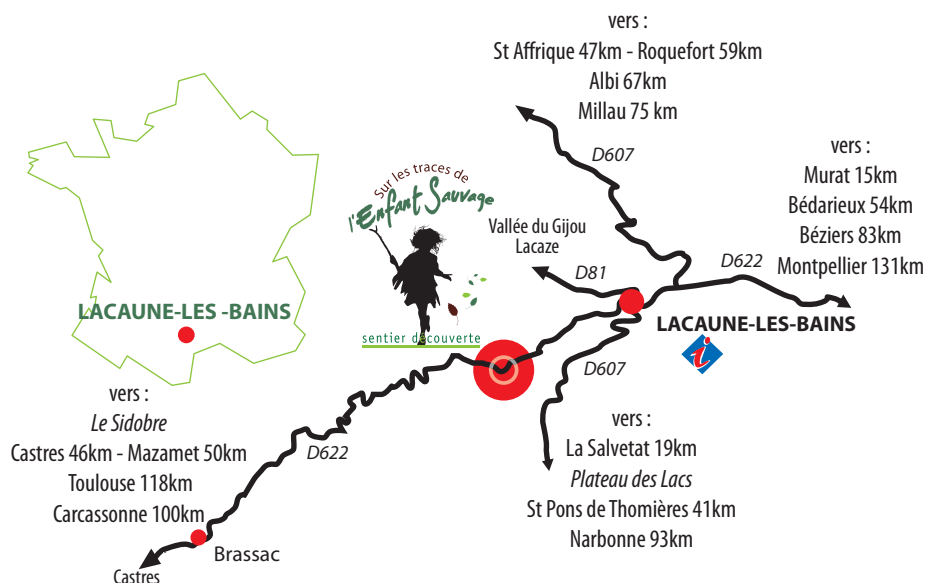
Un travail sur le vocabulaire peut être réalisé au préalable afin qu'ils puissent verbaliser correctement leurs sensations : doux, piquant, mou, chaud, froid.

**Les informer et les préparer** à la sortie en leur expliquant toutes les consignes utiles (écoute, respect des dispositifs et des consignes, ne pas jeter les déchets... )



## PRÉPARER CONCRÈTEMENT SA VISITE

### Où se situe le sentier ?



### A quelle période et sur quelle durée ?

Le lieu est ouvert d'avril à fin octobre aux groupes scolaires.

### Durée de visite ?

Le sentier peut être réalisé en deux heures, sur une ½ journée ou sur une journée si l'on fait toutes les activités proposées.

### Comment prendre rendez-vous ?

Prenez rendez-vous auprès de l'Office de Tourisme de Lacaune OTSI de LACAUNE : 05 63 37 04 98 - office-tourisme@lacaune.com qui vous informera des conditions météorologiques et de sécurité (avis de tempête, risques éventuels de chute d'arbres après tempête). Un contrôle sanitaire des arbres est assuré par l'Office National des Forêts.

### Comment organiser votre séjour ?

- Il est conseillé de visiter le sentier en petits groupes. Pour des raisons de confort pédagogique et de sécurité, nous conseillons de constituer 2 groupes par classe (15 élèves max.) avec un départ échelonné.
- Prévoir un nombre suffisant d'accompagnateurs et toujours placer un adulte en tête de parcours.
- Prévoir pour les élèves et les accompagnateurs une tenue adaptée :
  - chaussures de marche et vêtements de plein air adaptés à un environnement de moyenne montagne (chauds, imperméables)
  - de l'eau
- En cas de visite scolaire, avec 2 ou 3 classes, nous vous conseillons d'organiser des visites échelonnées dans la journée : le matin une classe visite (visites guidées) au choix, le Musée du Vieux Lacaune, la filature Ramond ou la Maison de la Charcuterie... et une autre visite pendant ce temps le sentier de l'Enfant Sauvage. Les groupes s'inversent l'après-midi.
- Dans le cadre d'un séjour : l'hébergement est possible au gîte du Château de Calmels (40 couchages, Agrément Éducation Nationale),
- Si vous souhaitez une animation, contactez l'office de tourisme : 05 63 37 04 98



## **PRENDRE CONNAISSANCE DES CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES DU LIEU**

### **LA DESCRIPTION DU PARCOURS**

Le sentier de l'Enfant Sauvage est situé en forêt, à 800 m d'altitude. C'est un parcours interactif à travers un milieu NATUREL qui présente des secteurs au relief varié (pentes, plats, montées) et des aménagements légers afin de préserver l'aspect sauvage et terrain d'aventure du site. Le sentier de 2,5 km propose, tour à tour, une « errance » à travers la forêt, le long d'un ruisseau puis emprunte un chemin rural très rarement fréquenté par des véhicules (tracteurs). Il longe et passe dans une parcelle agricole sur 20 mètres avant de retrouver la forêt.

### **LE BALISAGE :**

Ce sentier invite à suivre des traces de pieds et de mains qui pourraient être celles d'un enfant marchant à quatre pattes.



### **L'ABSENCE DE TOILETTES**

Le site n'étant pas équipé de toilettes, ce peut être l'occasion de sensibiliser les enfants à respecter le milieu naturel en creusant le sol et en recouvrant les excréments d'une pierre, afin de laisser le lieu propre visuellement et de permettre une décomposition naturelle.

Pour en savoir un peu plus, il est possible de se référer à l'ouvrage de Kathleen Meyer « *Comment chier dans les bois* ».

### **L'ABSENCE D'ABRI :**

En cas de pluie : il n'y a pas d'abris le long du sentier. Il est bon de prévoir, en cas de météo incertaine, une bâche plastique (5 m x 1,50 m) permettant de réaliser un abri de fortune en cas d'orage et de terminer le parcours au sec avec les enfants.

### **LE PIQUE-NIQUE :**

Il est autorisé à condition de ramener tous les déchets et de laisser le lieu encore plus propre qu'au départ de la balade ! Par exemple sous forme de jeu : en fin de repas, donner mission aux enfants de faire disparaître toutes les traces de leur passage.

### **LES AMÉNAGEMENTS DU SENTIER ET LA SÉCURITÉ**

Ce sentier en MILIEU NATUREL est équipé d'aménagements légers respectant le cachet sauvage du site et visant à assurer la sécurité de circulation d'un public enfants et adultes.

Certains passages de gué, de ponts et d'escaliers au cachet naturel font partie intégrante des objectifs pédagogiques du sentier. Ils mettent en œuvre l'équilibre, la capacité motrice des enfants et offrent un véritable terrain d'aventure pour les petits.







## **LE SENTIER ÉTAPE PAR ÉTAPE**

### **4 TEMPS DE RENCONTRE**

**L'aventure que nous proposons aux enfants se déroule en 4 temps de rencontre :**

- 1/ L'immersion dans l'époque et le monde de l'Enfant Sauvage
- 2/ L'identification à l'Enfant Sauvage par un espace sensoriel et imaginaire
- 3/ La découverte des vieux métiers et des savoirs populaires
- 4/ La capture de l'Enfant Sauvage

Chaque phase de cette aventure est constituée de modules et d'aménagements pédagogiques. Pour chaque module, nous vous proposons :

- de mettre en place un échange questions/réponses avec les enfants pour animer le panneau et les faire réagir sur l'illustration.
- de réaliser des activités pédagogiques en complément des panneaux et des aménagements.

### **4 TEMPS de rencontre différenciés dans ce dossier pédagogique:**

#### **1/ Prendre contact avec le lieu et l'histoire de l'Enfant Sauvage :**

Cette première phase du parcours vise à créer des conditions favorables pour comprendre le lieu et la vie de l'Enfant Sauvage. Il est constitué d'un panneau d'accueil au départ et du panneau de clôture retraçant la vie de l'Enfant Sauvage. Connaître la vie de l'enfant est une phase importante dans ce dossier pédagogique afin de pouvoir alimenter les découvertes de réflexions et de questionnements.

#### **2/ Prendre contact avec les sens, l'imaginaire et favoriser l'expérience :**

La deuxième phase a pour objectifs de favoriser un éveil des sens, surprendre, piquer la curiosité et éveiller l'imaginaire des enfants. Elle permettra de faire vivre aux enfants une expérience nature ludique et sensorielle : toucher, sentir, écouter, s'écouter, découvrir un espace Land Art et un espace conte, pister des traces d'animaux...expérimenter des sons, de la musique nature...

#### **3/ Prendre contact avec le monde des hommes de la société rurale des XVIII<sup>e</sup> et du XIX<sup>e</sup> siècles :**

Cette troisième phase du parcours vise à déclencher une réflexion sur l'Homme et son environnement : destruction de la forêt au Moyen Age et au temps de l'Enfant Sauvage, richesse et fragilité de la ressource eau, l'évolution des paysages (plantations) et des espèces (races anciennes), usages ethnobotaniques des plantes (médicinales, alimentaires, tinctoriales...).

Un chemin rural jalonné de panneaux et de vieux outils invite les enfants à découvrir la société rurale au XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles (costumes, vieux métiers, outils, savoirs populaires sur les plantes). Le texte évoque le regard naïf et intrigué de l'Enfant Sauvage sur le manège incessant de ces hommes qui brûlent la forêt, détournent la rivière, cassent les pierres et les transforment en de curieux objets.

#### **4/ La capture : un passage du monde sauvage au monde apprivoisé !**

Cette quatrième phase du parcours permet de comprendre le basculement d'un monde à l'autre pour l'Enfant Sauvage qui devient traqué comme une bête sauvage et perd sa liberté de se mouvoir.



# LE CAHIER PÉDAGOGIQUE

## MODE D'EMPLOI

### PRÉSENTATION DE CHAQUE ÉTAPE



#### Fiche «**SUR LE SENTIER**»

Page d'accueil qui permet de vous emmener sur le sentier en vous présentant les éléments du sentier relatifs au thème : panneau sur place, photographies du sentier.

Elle vous permet :

- de prendre connaissance du dispositif pédagogique sur place : panneaux, outils pédagogiques...
- des objectifs de l'étape
- des conseils d'animation

à utiliser sur place en relation avec les installations .



#### Fiche «**RESSOURCES**»

Elle donne des compléments d'information permettant d'enrichir les temps de préparation, d'animation ou d'exploitation de la visite du sentier.

Elle reprend souvent les pages du « livret adulte ».



#### Fiche «**ACTIVITÉS**»

Elle donne des pistes d'activités et aussi des informations complémentaires pour les enfants.

Elle peut servir avant, pendant ou après la visite du sentier.

# CAHIER PÉDAGOGIQUE



**«SUR LES TRACES DE L'ENFANT SAUVAGE»**  
SENTIER DE DÉCOUVERTE

## TEMPS I

### PRENDRE CONTACT AVEC LE LIEU ET L'HISTOIRE

Cette première phase du parcours vise à créer des conditions favorables pour comprendre le lieu et la vie de l'Enfant Sauvage. Il est constitué d'un panneau d'accueil au départ et du panneau de clôture retraçant la vie de l'Enfant Sauvage. Connaître la vie de l'enfant est une phase importante dans ce dossier pédagogique afin de pouvoir alimenter les découvertes de réflexions et de questionnements.

## TEMPS I → ETAPE I

### BIENVENUE AU PAYS DE « L'ENFANT SAUVAGE » !

#### Le dispositif pédagogique sur place :

ce panneau placé au départ du sentier, permettra une compréhension globale du sentier.



#### **Objectifs :**

- Suggérer que l'on entre dans la forêt : « le monde de l'Enfant Sauvage »
- Donner du mystère au parcours, stimuler l'imaginaire des enfants
- Impliquer en invitant à suivre des traces de pieds d'enfants

#### **Conseils d'animation :**

Lire le panneau aux enfants avec le ton d'un conteur. Faire entrer les enfants dans l'imaginaire de l'époque : « Vous allez vivre une histoire... certains auraient vu un enfant mi-homme mi-animal... découvert des traces de pieds au sol... ». Dans la descente qui mène vers le ruisseau, inviter les enfants à suivre des traces de pieds, des indices de présence d'un enfant sauvage.

#### **Activité :**

Pour faciliter l'immersion des enfants et leur écoute, les inviter à descendre seuls, un par un, jusqu'à l'espace Land Art en sortant du sentier. Un adulte les réceptionne à la fin de l'espace Land Art. La consigne peut être la suivante : des choses à toucher, sentir... (J'ai senti... 5 éléments - J'ai touché - J'ai observé - J'ai entendu...)



Ici, c'est un chemin qui raconte  
une histoire...

## CELLE DE L'ENFANT SAUVAGE

### LO PAÏS DEL SALVATJON

**A** la Bassine, à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, un être étrange, identifié comme étant un enfant de 11 ou 12 ans, est aperçu par trois chasseurs dans un bois près de Lacaune (Tarn). Entièrement nu, il est poursuivi et capturé alors qu'il grimpait à un arbre.

Conduit dans le hameau de Lacaune, il est confié à la garde d'une veuve. On le surnomme alors Joseph.

Au bout d'une semaine, il s'évade et revêtu d'une chemise en lambeaux, il erre dans le terrible froid de l'hiver, solitaire à l'abri la nuit, vagabond chapardant quelque nourriture le jour.

Poussé par le froid, il entre dans une maison près de Saint-Sernin (Aveyron)...

...**Là** commence le 9 janvier 1800, son identification auprès des hommes, il n'a ni nom, ni âge.

Surveillé et soigné pendant trois jours, il est transféré à l'hospice de Saint-Affrique, puis à Rodez pour quelques mois où on le regarde comme une bête sauvage.

Puis, il est conduit à Paris, en diligence et la foule accourt voir « le sauvage de l'Aveyron ». Déçus par son indifférence, les Parisiens délaissent cette attraction exotique !

Accueilli dans l'Institut National des sourds et muets, par M. Pinel, éminente autorité psychiatrique de l'époque, il est déclaré atteint d'idiotisme et de démence.

Le docteur Itard, assistant à l'Institut, demande la garde de l'enfant, persuadé que son état est dû à un manque d'éducation et d'affection. Secondé par une gouvernante, il va expérimenter un « traitement moral », révolutionnaire à l'époque avec de nombreuses expériences permettant à l'enfant de se normaliser peu à peu et de cheminer vers le langage. Sensible au son « O », le docteur Itard décide de le nommer Victor.

**Petit à petit, l'enfant est domestiqué, éduqué, de sauvage il devient APPRIVOISÉ.**

**Regardant par la fenêtre, il semble parfois avoir une certaine nostalgie de son plaisir à vagabonder dans les grands espaces, dans les bois avec le vent, la neige, la pluie ou le soleil.**

Malgré de nombreux progrès, l'enfant n'aura jamais accès au langage. Son comportement serait probablement analysé aujourd'hui comme relevant de l'autisme.



vous êtes  
ici

**Suite et fin  
de l'histoire de Victor :**

*Pendant 6 ans, le docteur Itard  
travaille à accompagner Victor.  
Si l'enfant fait de nombreux progrès,  
il n'a jamais appris à parler  
(comme tous les enfants sauvages).*

*Sa gouvernante, Mme Guérin,  
continuera à s'occuper de lui jusqu'à  
sa mort en 1828, vers l'âge de 40 ans.*

*Nul n'a jamais su d'où il venait !*

**Les travaux du docteur Itard**

Deux rapports consacrés à Victor ont été rédigés par le docteur Itard qui eut alors une réputation mondiale. Beaucoup de ses méthodes d'apprentissage sont aujourd'hui utilisées par des éducateurs spécialisés, notamment pour soigner les autistes.

Les rapports d'Itard servirent de base aux travaux de Maria Montessori, célèbre éducatrice et pédagogue italienne (1870-1952) et ont influencé et influencent encore tout le système éducatif.

Et si on avait demandé à Victor de choisir entre liberté et éducation... Qu'aurait-il fait ?

Ses nombreuses fugues donnent une partie de la réponse...

Ses retours et sa joie de revoir Madame Guérin démontrent aussi son incapacité de continuer à survivre dans une nature sauvage...

## TEMPS 2

### PRENDRE CONTACT AVEC LES SENS, L'IMAGINAIRE ET FAVORISER L'EXPIRIENCE

Le deuxième temps a pour objectifs de favoriser un éveil des sens, surprendre, piquer la curiosité et éveiller l'imaginaire des enfants. Il permettra de faire vivre aux enfants une expérience nature ludique et sensorielle : toucher, sentir, écouter, s'écouter, découvrir un espace Land Art et un espace conte, pister des traces d'animaux...expérimenter des sons, de la musique nature...

#### TEMPS 2 →ETAPE 2

### S'IMMERGER DANS UNE FORÊT DE MYSTÈRE... ET DANS L'ESPACE LAND ART



Des yeux ? Le regard s'exerce, l'imaginaire s'éveille et un monde surgit...  
Se cacher ...chut ...observer... l'œil à l'affût.

#### **Objectifs :**

- Encourager l'imaginaire, réveiller le côté sensible des enfants
- Mettre en avant le côté esthétique des choses a priori anodines (ex : un lichen, une écorce)
- Exercer le regard des enfants - apprendre à regarder autrement

#### **Le dispositif pédagogique sur place :**

Les enfants se promènent à travers une zone où se mêlent des créations ou des œuvres de la nature mises en valeur. Ces créations peuvent être soit éphémères, soit permanentes. Un panneau avant le gué représente un Enfant Sauvage en train d'observer un rocher à l'allure d'animal.

#### **Conseils d'animation :**

Inviter les enfants à détecter des réalisations Land Art, à observer des formes étranges sur les arbres, les rochers,... les interroger : « Est-ce naturel ? », « Est-ce une réalisation humaine ? », « Peut-être est-ce un Enfant Sauvage qui a laissé ces œuvres ? »...

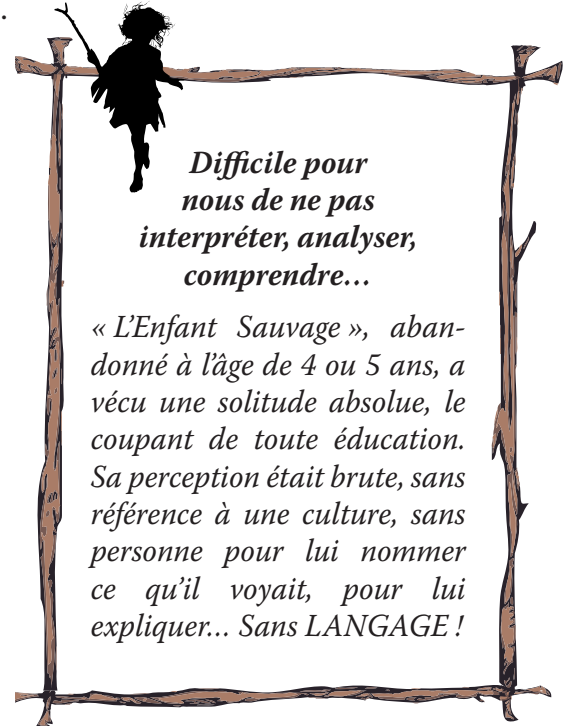


## TEMPS 2 → ETAPE 2

## UNE FORÊT DE MYSTÈRES

Un univers où porter un autre regard.

Regardons sans nommer, sans classer, sans comprendre...  
Simplement accueillir, imaginer, s'émerveiller !

**LAND ART :**

Certains artistes créent avec des éléments naturels en pleine nature. Exposées aux éléments et soumises à l'érosion naturelle, ces œuvres sont pour la plupart éphémères. On appelle cet art contemporain le Land Art.

Quelques Artistes de Land Art :

- Andy Goldsworthy crée des œuvres éphémères qui ne deviennent durables que via la photographie : feuilles, fleurs, neige, glace.
- Face au déboisement intense de la forêt amazonienne, le sculpteur Franz Krajcberg crée au Brésil avec des bois brûlés, glanés de la déforestation pour crier sa révolte et sauver le poumon de la Terre.



© Andy Goldsworthy



© Franz Krajcberg

Bibliographie, Film... voir «pour en savoir plus» dernière page



TEMPS 2 → ÉTAPE 2

Se cacher...chut... Observer...  
l'œil à l'affût !

La nature crée parfois de drôles  
de formes qui racontent  
des histoires.

A toi de retrouver sur le sentier ou près de chez  
toi, des images de nature parfois étranges  
ou presque merveilleuses !

L'arbre qui regarde



L'arbre à nœud



Le pull-over vert

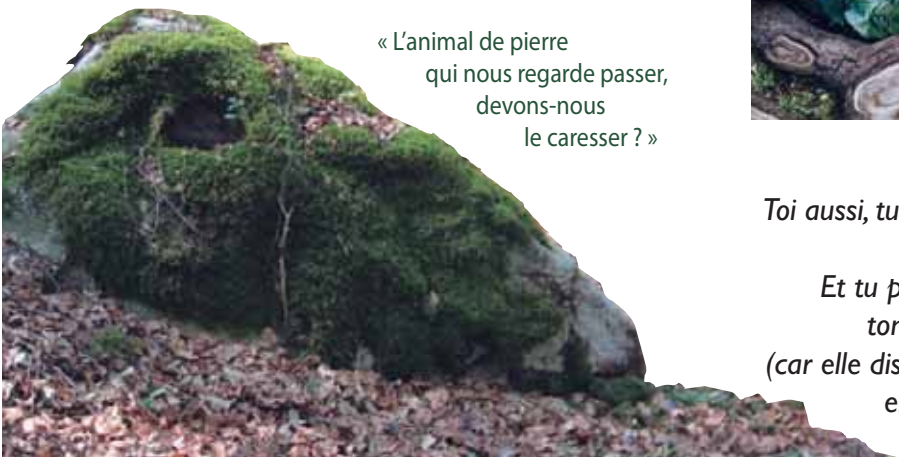


La maison des lutins



A la queue leu leu

« L'animal de pierre  
qui nous regarde passer,  
devons-nous  
le caresser ? »



Toi aussi, tu peux devenir un créateur de  
Land Art...

Et tu peux aussi photographier  
ton œuvre ÉPHÉMÈRE  
(car elle disparaîtra avec le temps) pour  
en garder une trace.

**Activités :**

- Sur le Sentier « Un trésor dans la nature » : demander aux enfants d'observer au travers d'un cadre diapo vide et de trouver leur trésor de nature, quelque chose de beau, avec une forme originale, étrange ou merveilleuse. Chaque enfant présente sa découverte aux autres enfants (lichens, feuilles, pierres, une forme sur un arbre). On prend une photographie pour en garder une trace.
- Activité « Land Art » : à mettre en place ici ou ailleurs, près de l'école ou de la maison...

## TEMPS 2 → ETAPE 3

## RACONTER, RENCONTRER...

### « LE ROCHER QUI PARLE »

Inventer ...rêver ... se raconter une histoire... pour de vrai ?

#### Le dispositif pédagogique sur place :

Une cabane, des visages, scénographies sur le rocher et l'arbre, un livre de conte et un tuyau dans lequel l'animateur parle pour raconter l'histoire de l'Enfant Sauvage : en porte-voix, le rocher et l'arbre racontent leur rencontre avec l'Enfant Sauvage...



#### Objectifs :

- raconter l'histoire de l'enfant de façon ludique, mystérieuse et onirique
- raconter le froid, l'humidité, la survie et les plaisirs de la nature
- donner un côté fantastique, féérique au lieu
- inviter les enfants à comprendre la vie de l'Enfant Sauvage et à découvrir le monde des Hommes avec prudence !

#### Conseils d'animation :

Sans bruits, à pas de loup, à quatre pattes, les enfants s'approchent de la cabane et du rocher, lieu un peu magique, refuge de l'enfant. Nous vous conseillons de placer les enfants en petit groupe face au rocher et proches du haut-parleur et de parler très fort dans le tuyau.

#### Lire le conte :

Le texte du conte destiné à être lu par un public large doit être réadapté en fonction du niveau des enfants. Il peut être simplifié pour les tout-petits qui se laisseront transporter dans l'imaginaire. Pour les plus grands, plus rationnels et moins enclins à se laisser porter dans l'imaginaire, le conte peut devenir un jeu de théâtre où quelques élèves viennent lire l'histoire aux autres.

#### Variantes :

Demander aux enfants de s'isoler 5 minutes et d'imaginer l'Enfant Sauvage, son aspect, son mode de vie, de survie, ses peurs, ses joies... chaque enfant va raconter dans le tuyau son histoire.



## TEMPS 2 → ÉTAPE 3

## L'histoire du rocher qui parle

**VOIX DU ROCHER :** Parler d'une voix forte et caverneuse

— « Je sens une présence. Il y a quelqu'un ??? »

(Attendre la réponse. Si rien ne se passe, répéter plus fort jusqu'à ce que le public réponde.

Garder ensuite ce volume sonore.)

— « Asseyez-vous et laissez traîner vos oreilles indiscrètes, le Rocher mémoire du monde et l'Arbre à perruques vous racontent l'histoire extraordinaire de l'Enfant Sauvage.

Parfois, derrière les murmures de la rivière et le craquement des branches, au creux des racines, il se chuchote une étrange histoire.

Du plus petit caillou à l'arbre le plus majestueux, chaque habitant de la forêt a gardé en mémoire le passage d'un petit d'Homme à la vie bien surprenante.

Ce petit Homme, je m'en souviens bien... C'était l'hiver, la forêt était devenue le royaume du froid et de la glace. Nul Homme ne s'aventurait plus ici, et puis, un jour, il est arrivé là, au creux de mon ventre pour s'abriter. Il était nu et personne ne savait d'où il venait.

L'Enfant Sauvage n'était pas comme les autres Hommes, il ne parlait pas comme eux en agitant la langue, mais connaissait le langage de la nature. Assis sur un rocher ou caché dans les arbres, il écoutait les bruits de la nature et il les comprenait...

Les murmures de la rivière et le chant du vent avant l'arrivée de l'orage le rendaient fou de joie car il aimait la pluie et l'eau, l'eau, L'EAU !!!!

Dis, l'arbre, tu te souviens comme il aimait jouer avec l'eau ? »

**VOIX DE L'ARBRE :** Voix joyeuse et musicale

— « Ah ça! Comme le chevreuil, il adorait boire l'eau glacée des torrents. Il passait des journées entières à essayer d'attraper l'eau. Ses yeux brillaient alors, de joie et de plaisir.

Seul dans la forêt, sans adultes pour lui apprendre les choses, le petit Homme a dû observer les animaux, expérimenter et goûter pour se nourrir des plantes et des racines bonnes à manger. Il avait toujours faim.

Pour survivre, il a dû apprendre à se défendre des dangers de la forêt. Au moindre bruit, il grimpait aux arbres pour s'y cacher, vif comme un écureuil et discret comme un renard.

Les loups ? Ils ne lui faisaient pas peur. Non ce qui lui faisait peur, c'était les Hommes et leurs chiens, comme si le danger était là ! Ils lui avaient peut-être fait du mal ?

*(Marquer un silence)*

.....

Du Monde, il ne connaissait que la forêt, son refuge. Il ne comprenait pas les Hommes, les bruits qui sortaient de leurs bouches et leurs étranges activités. Il se cachait. Un jour, des bûcherons l'ont capturé et l'ont emmené au village pour le montrer aux habitants.

Tout le monde voulait le voir.

Les hommes, les femmes, les enfants, tous étaient intrigués et s'interrogeaient :

— Comment a-t-il fait pour vivre nu dans la forêt, pour résister au froid et pour se nourrir ?

— Qui sont ses parents ?

Certains disaient : "Il est noir comme un sanglier !" mais ce n'était pas des poils. C'était de la terre, il ne se lavait pas. Un arbre a-t-il besoin de se laver ?

Personne ne le reconnaissait.

Mais tous ces hommes et ces femmes, les bruits et les cris lui faisaient peur.

Profitant de leur manque d'attention, l'Enfant Sauvage s'est échappé pour retrouver sa liberté et sa forêt.

Depuis les Hommes le recherchent... l'ont-ils retrouvé ? Ça c'est une autre histoire...

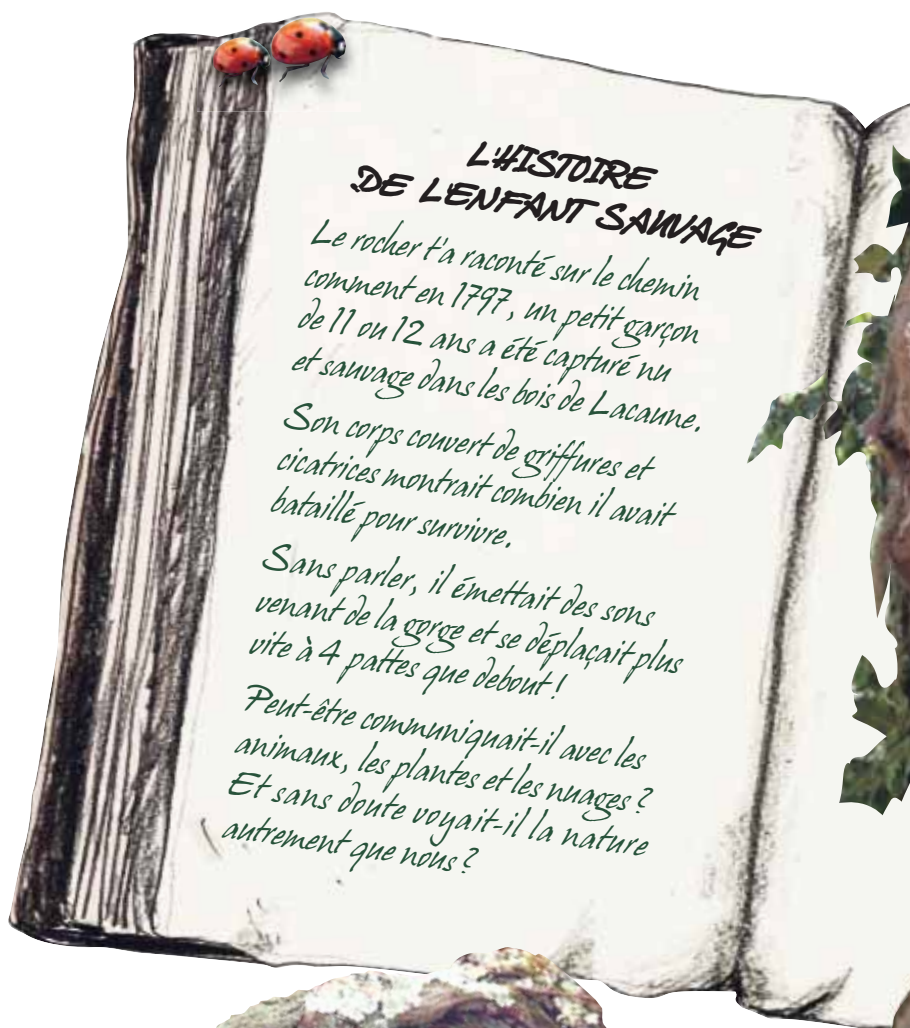
*Prendre une voix normale :*

— Suivez ses traces et comme lui devenez des enfants sauvages : marchez pieds nus, écoutez, jouez avec l'eau, suivez les traces d'animaux et discrètement, découvrez le monde des Hommes, du Temps de l'Enfant Sauvage... mais attention que les hommes ne vous attrapent pas ! ».

TEMPS 2 → ETAPE 3

## Raconter une histoire... Pour de vrai !

Sur ce sentier, là où les arbres et les pierres parlent,  
il se raconte une histoire vraie qui peut paraître  
extraordinaire.



A toi de raconter cette histoire à un ami.

TEMPS 2 → ETAPE 4

**PISTER... AVANCER DOUCEMENT...  
DEVINER LA PRÉSENCE DES ANIMAUX DISCRETS !**

**Le dispositif pédagogique sur place :**

5 panneaux interactifs et des moulages d'empreintes en résine. Ils présentent des indices de présence d'animaux (un reste de repas, une crotte, une noisette grignotée, une branche mangée, un reste de poisson). Qui est-ce ? En soulevant le volet la réponse apparaît.  
Des traces de pieds amènent les enfants jusqu'à la cascade.



**Objectifs :**

- présenter la faune sauvage de la forêt
- inviter à rechercher des traces pendant le reste du parcours
- rentrer dans la peau de l'enfant en marchant comme lui

**Conseils d'animation**

Le rocher et l'arbre qui parlent ont évoqué certains animaux de la forêt. L'animateur peut rappeler ces animaux aux enfants et les aider à deviner lequel a laissé ses empreintes. Une fiche est présente en annexe pour donner une information complète aux enfants.

**Activités**

**Activité 1: moulage d'empreintes**

Appliquer des morceaux d'argile sur l'empreinte en résine pour imprimer l'empreinte et réaliser un moulage en plâtre ultérieurement.

**Activité 2 :** marcher à quatre pattes comme l'Enfant Sauvage en suivant ses traces jusqu'à la petite cascade.

**Pistes de travail, de jeux et d'activités complémentaires liés au sentier**

Réaliser un moulage en plâtre (C.f. fiche Activité)

Jeux de mime : à partir des explications données par l'animateur sur les animaux, chaque enfant doit mimer un animal et le faire deviner aux autres.

Recherche d'indices de présence : demander aux enfants tout au long du parcours de guetter des traces : crottes laissées ici et là sur les souches ou rochers, noisettes, cônes de sapins, faînes de hêtre grignotées par des rongeurs, traces de sangliers, trous dans le bois laissés par des insectes forestiers ou le pic...



## LES ANIMAUX SAUVAGES DANS LE PAYSAGE

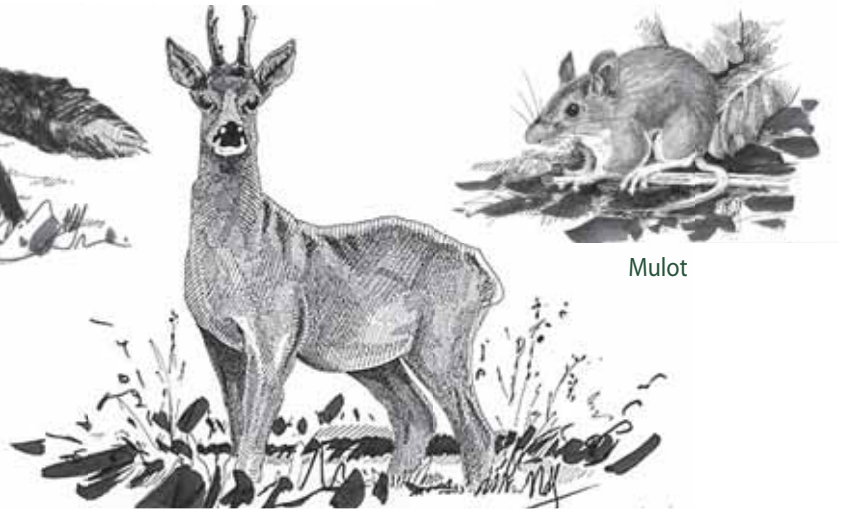
# Sauvage ? Enfant ? Animal ?

Début 1800, la campagne, les bois et la forêt donnent l'abri et la nourriture à une faune sauvage diversifiée. Loups, renards, chevreuils, sangliers, écureuils, blaireaux, loutres, rapaces... et de nombreux autres habitants se partagent le paysage... Prédateurs et victimes potentielles s'observent, se fuient, se chassent et créent l'équilibre d'un écosystème.

L'Enfant Sauvage, seul, sans éducation, sans protection, arraché à son milieu social, n'a qu'un seul impératif : SURVIVRE à tout prix !



Renard



Chevreuil

Mulot

Chouette  
Hulotte

Sanglier

## Peut-on comparer l'Enfant Sauvage à un animal ?

*Ce serait un raccourci un peu rapide !  
Car l'animal, surtout chez les mam-  
mifères, grandit dans un clan et reçoit  
l'ÉDUCATION nécessaire pour se défendre,  
se nourrir, se reproduire...  
Même abandonné et solitaire, l'animal a  
un instinct suffisamment développé pour  
vivre normalement.  
Encore inachevé, l'enfant se construit  
avec les autres et sans eux, il ne peut se  
développer normalement.*

TEMPS 2 → ETAPE 4

Pister...avancer doucement...  
deviner la présence d'animaux discrets !  
Attention silence !

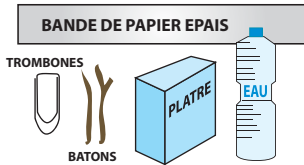


Cherche les indices de présence d'animaux, empreintes de pas, restes de repas...

**BRICOLAGE**

GARDER UNE TRACE DE L'EMPREINTE...  
Tu peux le faire avec du plâtre...  
c'est simple ! Accompagne-toi d'un adulte.

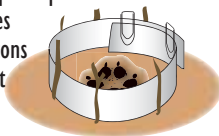
Il faut :



Repère une trace dans la terre



Entoure-la de papier épais maintenu par des trombones et plante des bâtons dans la terre tout autour.



Dans un bol, verse l'eau puis le plâtre petit à petit en remuant, cela doit ressembler à de la pâte à gaufre

Ensuite verse délicatement le plâtre sur l'empreinte. Laisse-le durcir quelques heures. Puis démoule lentement.

Et voilà !



A toi de retrouver leur propriétaire !  
en mettant la bonne lettre dans le rond blanc

<i>Reste de pomme de pin</i>		<b>A</b>		Sanglier	
<i>Pelote de réjection de poils et os déglutis après un repas fait de petit rongeur</i>		<b>B</b>		Chouette hulotte	
<i>Restes déglutis d'un repas de poisson</i>		<b>C</b>		Chevreuil	
		<b>D</b>		Renard	
		<b>E</b>		Mulot	
		<b>F</b>		Ecureuil	
		<b>G</b>		Loutre	
		<b>H</b>		Homme	
		<b>I</b>		Blaireau	

réponses voir Quizz



## TEMPS 2 → ETAPE 5

## OSER TOUCHER, MARCHER, EXPLORER AVEC SON CORPS ! ALLEZ COURAGE ... « T'ES MÊME PAS CAP ! »



### L'ARBRE MYSTÈRE

#### Le dispositif pédagogique :

Un arbre creux à découvrir avec les mains... frissons garantis.

#### Conseils d'animation :

Demander aux enfants de décrire leurs sensations en utilisant le vocabulaire approprié : doux comme... de la laine de mouton, duveteux comme... poilu comme...).



### LE PARCOURS PIEDS NUS

#### Le dispositif pédagogique :

Un parcours à réaliser pieds nus composé de différentes matières.

#### Conseils d'animations :

Demander aux enfants de se mettre pieds nus et de découvrir les sensations que devait éprouver l'Enfant Sauvage qui vivait nu dans la forêt. Leur demander d'exprimer leurs sensations en employant le vocabulaire approprié.

L'animateur peut suggérer aux enfants de tremper leurs pieds dans l'eau à l'occasion d'une petite pêche dans la rivière.



### PARCOURS À L'AVEUGLETTE

#### Le dispositif pédagogique :

Une corde accrochée aux arbres à suivre les yeux bandés, une odeur de bois brûlé pour évoquer le passage dans « le monde des Hommes ».

#### Conseils d'animations :

Lire le panneau avec les enfants et se repérer sur la carte du parcours. « On approche du monde des Hommes, attention l'Enfant Sauvage en avait peur ! Il va falloir avancer discrètement et de préférence de nuit pour ne pas se faire attraper ». Les enfants se mettent un bandeau sur

les yeux et suivent la corde en écoutant, en touchant et en sentant. Un adulte les réceptionne à l'arrivée. Un bilan peut être fait avec les enfants « Qu'ont-ils senti ? Ont-ils senti l'odeur de brûlé ? D'où cette odeur peut-elle venir ? Quelles sensations ont-ils éprouvées à marcher sans voir ? »

#### Objectifs :

- Eveiller le sens du toucher
- Utiliser le vocabulaire adéquat pour décrire les sensations



## TEMPS 2 → ETAPE 5

**Marcher pieds nus... sentir... vivre avec et au milieu de la nature signifie-t-il être « sauvage » ?**

**Mais au fait c'est quoi être sauvage ?**

## LES « SAUVAGES »

## Ces peuples inconnus, malnommés...

### Enfant sauvage et peuples « premiers »

**Définition :** Le « sauvage » est un être qui habite la forêt ( *salvaticus* « de la forêt » ).

On a longtemps utilisé le mot sauvage pour parler d'hommes « non civilisés ».

Il n'y a donc pas de peuple « sauvage » car pour qu'il y ait un « peuple », il faut des institutions, une langue.

Les sociétés dites « premières » sont des groupes qui vivent de manière traditionnelle et autonome. Elles sont pour la plupart en lien direct avec leur environnement.

Elles ont souvent développé, depuis des millénaires des connaissances du vivant (plantes, animaux, minéraux) très précises et évoluées, qui sont aujourd'hui confirmées par la science occidentale.



Peuple Penan Ile de Sarawak - Indonésie

« L'homme se construit au contact des autres et a besoin d'être stimulé pour développer ses sens et son intelligence. »

*Le mythe de l'Enfant Sauvage est encore bien vivant*



De **ROMULUS & RÉMUS**, jumeaux abandonnés à la naissance et élevés par les loups, connus pour être les fondateurs de Rome, à **MOWGLI**, personnage du livre de la jungle de Rudyard Kipling, à **TARZAN**, le héros incarnant la force et la virilité...

Les mythes continuent à faire rêver à un état sauvage doté d'intelligence et compatible avec une intégration facile dans la société humaine .

La réalité parle d'enfants élevés par des loups, des chiens, des ours, voire des antilopes, ou d'enfants ayant survécu seuls à l'abandon ...

Si leur « dressage » fut possible, l'apprentissage vers le langage reste souvent insurmontable !

TEMPS 2 → ETAPE 5

oser toucher, marcher, explorer avec son corps!  
 Allez courage... « t'es même pas cap ! »



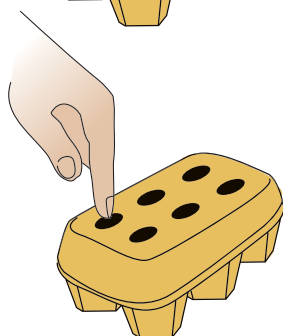
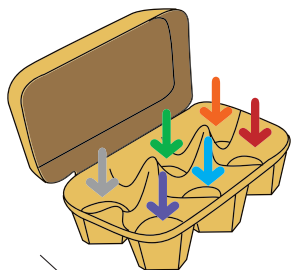
Fais ces différentes expériences, deviens un membre de la tribu des « CRADOCS COURAGEUX ». Avant tout, comme les Indiens, ne prends dans la nature que ce dont tu as besoin et remercie-la avec respect.

**BRICOLAGE**

**LA BOÎTE À TOUCHER**

Tu peux fabriquer chez toi une boîte à toucher (par exemple avec une boîte à œufs vide) et y mettre des matières différentes (laine, mousse...) à faire deviner à tes copains.

orange : doux - bleu : gluant  
 rouge : piquant - vert : lisse  
 violet : moelleux - gris : froid



- Calcule tes points..... points
- Marche les pieds nus dans la mousse..... 1
- Prends 3 bogues de châtaignes dans ta main..... 3
- Caresse une limace ou un escargot..... 5
- Mets les pieds nus dans l'eau..... 2
- Danse comme les feuilles dans le vent..... 3
- Déguise-toi, ou camoufle-toi avec des fougères..... 4
- Touche quelque chose de doux ..... 1
- Barbouille-toi le visage de terre comme les enfants des tribus primitives ..... 5
- Caresse une pierre ..... 1
- Fais courir des fourmis sur ta main sans les blesser... 5

**TOTAL DES POINTS** = .....

+ de 29 points	= Grand Roi de la tribu des Cradocs Courageux
+ de 19 points	= Grand Maître de la tribu des Cradocs Courageux
+ de 9 points	= Membre de la tribu des Cradocs Courageux
- de 9 points	= Futur élève du Grand Maître de la tribu...

Invente aussi une nouvelle expérience mais attention, ne goûte pas les plantes et les baies sauvages... certaines sont très dangereuses ! Comme la digitale pourpre par exemple...

