

# Itin'ERE

Développement des valeurs    Éducation relative à l'environnement  
Pensée critique    Dialogue

## Guide Pratique

Itin'ERE est un atelier d'éducation relative à l'environnement fondé par deux étudiants au baccalauréat en études de l'environnement à l'aide d'experts en ERE, en philosophie pour enfants et en pédagogie. L'atelier a su faire ses preuves en rencontrant près de 1100 élèves dans 50 classes différentes de Montréal à la Gaspésie.

Objectif: Nourrir l'imaginaire et la capacité de passer à l'action en environnement

Public cible: Élèves au 3e cycle du primaire    Déroulement: 3 jeux divisés sur 2 périodes de 45 - 60 minutes

## Prête, pas prêt? C'est parti!

### 1<sup>ère</sup> période

#### Jeu 1: La cour de rêve

**Matériel:** Surface de dessin, crayons pour chaque élève, un personnage imprimé par élève (annexe)

**Durée:** Une période de 45 à 60 min.

**But:** Créer sa cour de récré de rêve

**Objectif:** Définir la nature et sa place en société

#### Étape 1 - Démarrage

1. Donner un personnage à chaque élève
2. Ils doivent se mettre dans la peau de leur personnage
3. Former des îlots et les équipes selon les numéros des personnages (Ex: les #1 avec les #1, les #2 avec les #2)

#### Étape 2 - Dessin

- Dessiner une cour de récréation de rêve en équipe
- Toujours dans la peau de son personnage

**Durée:** +/- 20 minutes

**Votre rôle:** Poser certaines questions (voir boîte à outils #1)

#### Étape 3 - Présentation

- Chaque équipe présente sa cour à la classe

**Durée:** +/- 10 minutes

### Les conseils judicieux d'Itin'ERE



Deux règles de la réflexion critique

- Donner la parole aux élèves
- Amener les élèves à dialoguer entre eux

Comportements à éviter

- ✗ Introduire l'atelier comme étant de la protection de l'environnement. Cela influencerait les réponses
- ✗ Fournir des réponses aux questions posées
- ✗ Donner son opinion
- ✗ Tolérer les attaques personnelles (seuls les arguments et les idées peuvent être discutés)

#### Étape 4 - Retour

- Après avoir questionné les élèves à propos de la nature, définir cette dernière avec la classe
- Demander à la classe des exemples de choses respectant cette définition

**Durée:** +/- 10 minutes

### La boîte à outils #1 - Idées de questions

- Pourquoi ceci est sur la cour?
- Est-ce qu'un personnage a droit à plus d'espace dans la cour? Pourquoi?
- Quelle devrait être la place accordée au personnage nature? Pourquoi?
- Qu'est-ce que la nature?



## 2e période

### Jeu 2: Est-ce important?

**Matériel:** Surface de dessin, 1 crayon/équipe

**Durée:** +/- 10 minutes

**But:** Hiérarchiser des éléments de la nature

**Objectif:** Réfléchir sur l'importance d'éléments naturels

### Étape 1 - Déroulement

1. Séparer la classe en 4 équipes
2. Demander aux équipes de classer en ordre d'importance les 4 choses suivantes: animaux, rivière, air et forêt
3. Votre rôle: Relancer les élèves sur leurs certitudes (Ex: Pourquoi la forêt avant les animaux? Pourquoi cet élément est le dernier de votre liste?)

### Étape 2 - Bref retour

- Soulever les différences entre les équipes
- Prendre les commentaires

### Jeu 3: Improvisation

**Matériel:** Chronomètre

**Durée:** +/- 30 minutes

**But:** Faire une partie d'improvisation, mais sans pointage

**Objectif:** Nommer des problèmes liés aux éléments ordonnés au jeu 2 et réfléchir à des solutions

### Étape 1 - Préparation

- Placer la classe en cercle sans bureau
- Conserver les mêmes équipes qu'au jeu 2
- Assigner un numéro à chaque équipe

### Étape 2 - L'improvisation

1. Nommer l'improvisation (voir boîte à outils #2)
2. Laisser aux équipes un caucus (vous pouvez les aider!)
3. Lancer l'improvisation

**Votre rôle:** Animer les improvisations

### Étape 3 - Retour post-improvisation

1. Après chaque improvisation, il y a une question de retour (voir boîte à outils #2)
2. Prendre les idées des élèves. Si possible, les noter
3. Lancer une nouvelle improvisation

**Durée:** +/- 5 minutes

**Votre rôle:** Animer le retour

### Étape 4 - Qui peut agir?

1. Revenir sur le sujet ayant suscité le plus de réactions
2. Rappeler les solutions nommées par les élèves
3. Demander s'ils peuvent trouver des personnes qui pourraient mettre en place certaines solutions

### Étape 5 - Conclusion

Questions de conclusion:

- Comment mettre en place les solutions énoncées?
- Comment influencer les personnes (nommées à l'étape 4) qui peuvent agir sur les solutions?

## Après Itin'ERE

Vos élèves auront:

- Défini la nature
- Hiérarchisé des éléments de la nature
- Nommé des problèmes environnementaux
- Trouvé des solutions et des personnes d'influence

Mais, Itin'ERE ne se termine pas là. Les idées de vos élèves peuvent donner suite à des projets de classe!

## Bien réfléchir, c'est bien agir.

### La boîte à outils #2 - Thématiques d'improvisation

#### Improvisation 1

- **Thématique:** Les animaux en 2050
- **Équipes:** #1 et ensuite #2
- **Joueurs:** 3 maximum
- **Durée:** 1 minute 30
- **Retour:** Comment assurer le maintien des animaux?

#### Improvisation 2

- **Thématique:** Guy, qu'est-ce que tu fais avec notre air?
- **Équipes:** #3 et #4 en même temps
- **Joueurs:** 2 maximum par équipe
- **Durée:** 1 minute 30
- **Retour:** Comment garder notre air propre?

Laissez toujours 30 secondes de caucus aux équipes avant l'improvisation. Les équipes font leur caucus séparément.



#### Improvisation 3

- **Thématique:** Dans mon temps, les forêts étaient différentes
- **Équipes:** #1 et ensuite #3
- **Joueurs:** 3 maximum
- **Durée:** 1 minute 30
- **Retour:** Comment conserver les forêts?

#### Improvisation 4

- **Thématique:** Rivière, ô charmante rivière!
- **Équipes:** #2 et #4 en même temps
- **Joueurs:** 2 maximum par équipe
- **Durée:** 1 minute
- **Retour:** Comment garder les rivières belles?



# Annexe - Personnages pour La cour de rêve

Le/la relaxe  1	La Nature  1	Le bâtisseur / La bâtisseuse  1	L'explorateur / L'exploratrice  1	Le sportif / La sportive  1
Le/la relaxe  2	La Nature  2	Le bâtisseur / La bâtisseuse  2	L'explorateur / L'exploratrice  2	Le sportif / La sportive  2
Le/la relaxe  3	La Nature  3	Le bâtisseur / La bâtisseuse  3	L'explorateur / L'exploratrice  3	Le sportif / La sportive  3
Le/la relaxe  4	La Nature  4	Le bâtisseur / La bâtisseuse  4	L'explorateur / L'exploratrice  4	Le sportif / La sportive  4
Le/la relaxe  5	La Nature  5	Le bâtisseur / La bâtisseuse  5	L'explorateur / L'exploratrice  5	Le sportif / La sportive  5