



***PARC ZOOLOGIQUE
DES SABLES
D'OLONNE
7 et 8 avril 1998***

**Outils pédagogiques et
techniques ludiques pour
faire participer le visiteur**

Henri LABBE conseiller technique et pédagogique D.R.D.J.S Bretagne

SOMMAIRE

Préambule

Objectifs généraux et opérationnels

Programme global prévisionnel

Déroulement des deux jours

1 VISITE INTERACTIVE

Fiche récapitulative de préparation

Commentaires de terrain

Fiches d'animation

2 A VOUS DE JOUER ...ET DE CONCEVOIR

Consigne de départ

Projets et outils proposés

Travaux des groupes

3 APPORTS COMPLEMENTAIRES

Jeux et interactivité

Comment je fais participer le visiteur

Critères pour une bonne «com»

4 BILAN / EVALUATION

Questions guides pour le bilan

Remarques et commentaires

Réflexions personnelles

5 BIBLIOGRAPHIE UTILISEE

6 ANNEXES

Comment améliorer nos textes et panneaux

L'enfant et l'animal

Comportements de visiteurs

7 LISTES DES PARTICIPANTS

PREAMBULE

Voilà bientôt trois ans que j'ai connu Mr LOGIOU lors d'une intervention au parc zoologique de Branféré.

Quand Mr LOGIOU m'a demandé de réaliser ce module de formation, j'ai tout de suite accepté, bien qu'ayant quelques appréhensions sur les contenus possibles. Je le remercie ici de sa confiance.

Ancien élève de lycée agricole, passionné de nature et plutôt spécialiste des «petits animaux» (insectes et invertébrés en général) je ne suis pas un spécialiste de l'animation dans les parcs zoologiques.

En préparant cette intervention sur l'approche ludique et interactive je me suis rapidement pris au ...jeu et j'avoue que cela m'a passionné, j'y ai pris plaisir .

Cet intérêt que je tenais à souligner ici, je le dois certainement à l'accueil chaleureux et professionnel à la fois de l'équipe toute entière du parc zoologique des Sables d'Olonne .

Merci à eux et à l'ensemble des participants à ce module de formation pour leur action efficace et amicale durant ces deux journées .

PROGRAMME GLOBAL PREVISIONNEL

Un programme en 5 phases :

PHASE 1

Présentation par Mr LOGIOU de la formation et lancement du programme

PHASE 2

Donner l'envie et des moyens pour développer la participation des visiteurs, notamment par une approche ludique; il s'agit d'ouvrir des champs d'investigation, présenter des idées d'outils participatifs, des créations, etc

PHASE 3

Echanger entre les personnels de l'équipe des Sables: décision, choix d'outils, priorité d'actions...

PHASE 4

Réalisation d'outils avec un publicitaire .

PHASE 5

Tests et essais auprès du public et évaluation (réaction et intérêt des visiteurs)

DEROULEMENT DES DEUX JOURS

MARDI 7 AVRIL

- 10h: présentation des participants et des 2 jours .
- 10h 30: sortie interactive dans le parc. (mise en situation et commentaires)
- 12h 30: repas.
- 14h: compléments d'exercices en salle et présentation des 3° et principes universels de jeux.
- 15h 30: conception de jeux (ébauche d'outils...) en 3 groupes.
- 17h: fin

MERCREDI 8 AVRIL

- 10H 30/ Présentation des travaux des groupes (fiches et idées à approfondir)
- 12h: échanges et commentaires.
- 12h 30: repas
- 14h: compléments en diapositives et remarques des participants
 - rétrospective «jeu et interactivité»
 - les critères de l'interprétation (principes de communication)
- 16h 30: synthèse, bilan et perspectives.
- 17h 15: fin



PREMIERE VISITE INTERACTIVE

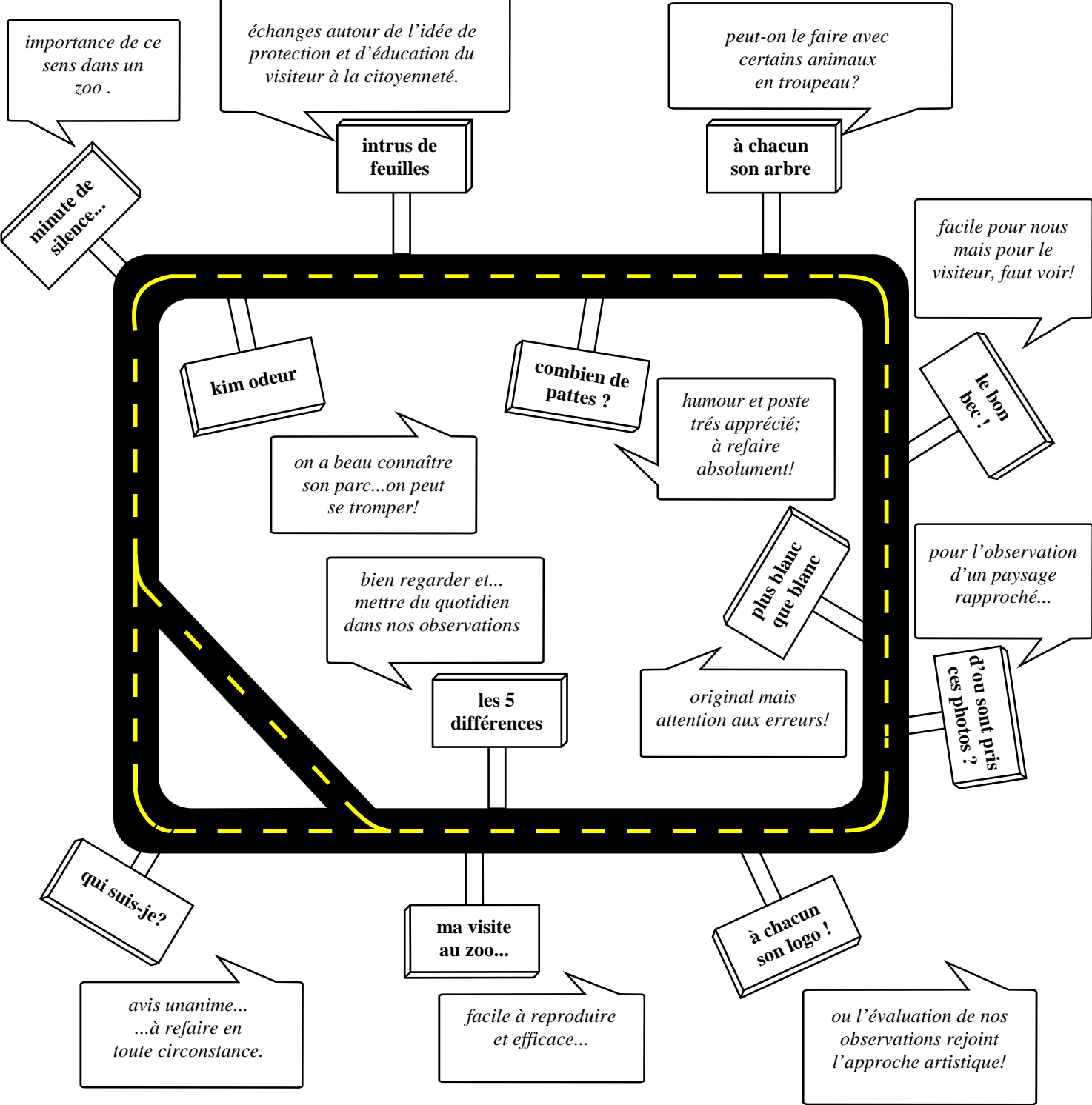
Fiche récapitulative de préparation

Commentaires de terrain

Fiches d'animation et panneaux autoguidés

COMMENTAIRES DE TERRAIN

Il est impossible de retraduire l'ensemble des remarques et des questions suscitées par ces diverses mises en situation...cependant voici une idée forte relevée pour chacun des postes vécus .



* L'ensemble de ces fiches peut-être réutilisé comme tel ou modifié .
Vous pouvez, si vous le souhaitez, mentionner ma participation .



***A VOUS DE JOUER ET..
DE CONCEVOIR !***

Consigne de départ

Projets et outils proposés

Travaux des groupes

PROJETS ET IDEES PROPOSEES (Fiches)

1 er GROUPE :

Jeu d'intrus au sujet de la nourriture du Panda. («délices du Panda»).

Animation autour de l'odeur des serpents .

2 ème GROUPE :

Animation autour des odeurs notamment le loup à crinière .

Animation autour des bruits et ambiance sonore .

Panneau avec jeu de relation: (becs en reliefs / oiseaux / nourritures) (oiseaux /plumes)

Animation autour de la préservation de certaines espèces. (sondages, sigle EEP...).

3 ème GROUPE :

Questions autour d'un animal (qui suis-je,ou je vis, qu'est-ce que je mange???)

Puzzle d'animaux, pièces à compléter.

Jeu du «damier» autrefois appelé «pousse-pousse».

Rébus divers.

Animation autour de la marche en amble.



APPORTS COMPLEMENTAIRES

Jeux et interactivité

Comment je fais participer le visiteur

Critères pour une bonne «com»



BILAN DES DEUX JOURS PREMIERE EVALUATION

Questions pour le bilan

Remarques et commentaires des participants

Mes réflexions pour un bilan personnel

QUESTIONS GUIDES POUR LE BILAN

Que retirez-vous de ces 2 jours ?

Avez-vous envie de continuer dans cette direction ? (participation du visiteur, technique ludique)

Avez-vous tous les éléments pour continuer dans cette démarche ? Sinon quels éléments faudrait-il approfondir ?

Les objectifs sont-ils atteints ?

Perspectives à envisager ? (autre démarche, outils à construire, produits à proposer...)

REMARQUES ET COMMENTAIRES DES PARTICIPANTS

On ne peut retraduire les différents échanges qui se sont déroulés. On peut cependant noter deux types de commentaires ou de questionnements : le premier autour des **suites à donner** et le deuxième traduisant **l'ensemble des avis** sur les deux jours passés .

REMARQUES AUTOUR DES SUITES A DONNER :

Pourra-t-on dégager le temps nécessaire aux projets envisagés?

Certains outils peuvent être rapidement réalisés...d'autres demanderont du temps et des finances.

Des choix et des priorités seront à définir...qui le fera?

Peut-on garder la primeur de certaines réalisations (copiage) ? Au delà du support de base c'est une identité qu'il convient de développer dans chaque parc...

COMMENTAIRES ET AVIS CRITIQUES :

Satisfaction et étonnement: «on ne s'attendait pas à cela !»

C'est assurément un travail d'équipe; chacun apporte son idée, sa patte...

Les activités vécues ne concernent pas le discours du conférencier, cependant certaines d'entre elles peuvent nous aider .

REFLEXIONS PERSONNELLES

POURQUOI DEVELOPPER LA PARTICIPATION DU VISITEUR ?

On admet généralement que l'on retient 10% de ce que l'on entend, 30% de ce que l'on lit, 50% de ce que l'on voit et 90% de ce que l'on fait !

Expliquer c'est empêcher de comprendre puisque cela empêche de chercher !

Il y a sept à huit ans au sujet des musées on disait «les musées seront pédagogiques ou ne seront plus». Ceci s'avère sans doute vrai pour les zoos à présent .

*Faire participer ne veut pas dire «instruire»; il s'agit avant tout de répondre aux questions des visiteurs **tout en les distrayant** et en leur faisant passer un bon moment .*

AU SUJET DU PARC DES SABLES D'OLONNE :

1 Au vu de la fréquentation repérée (famille, étranger, estivant...) il semblerait qu'une orientation scolaire (avec tout un programme pédagogique) ne soit pas un priorité .

Et puis cela demanderait des locaux, salles de travail, un type de personnel plus important...Voilà donc une complémentarité à définir avec d'autres parcs qui , eux , ont résolument définis des projets pédagogiques...

Eventuellement la piste des cycles 1 (maternelles) pourrait être envisagée.. en effet la faible surface du parc en fait un atout pour ce public: petits déplacements, appropriation facile,on peut revenir sur ses pas,on mémorise aisément...

*2 En complément à ces remarques on perçoit très rapidement qu'au delà des animaux, il se dégage, à travers les plantes et leur luxuriance **une ambiance végétale**, une atmosphère bien particulière...*

Cette qualité qui fait l'identité du zoo doit pouvoir être exploitée de diverses façons auprès des visiteurs : cache-cache et observatoire pour les jeunes, approche par les cinq sens mais surtout utilisation de notre sixième sens qui est l'imaginaire qui regroupe toutes les formes d'expression (musique, sculpture, peinture, poésie...).

Voilà tout un programme original très demandé par le public en ce moment (les musées culturels) qui pourrait associer, à une approche subjective et imaginaire, une approche plus scientifique permettant ainsi à chacun de s'y retrouver, de se recréer et de se recréer !



BIBLIOGRAPHIE UTILISEE

BIBLIOGRAPHIE UTILISEE

Dossiers de fiches et cahiers pédagogiques de différents parcs zoologiques et aquatiques: Pont-Scorff, Branféré, Granby, Océanopolis, Sea life center...

1000 ans de contes nature (Milan)

Histoire comme ça (Delagrave) traduit de Kipling

Chef d'oeuvre de l'art (Hachette) collection grands peintres, le douanier Rousseau

La vie de l'étang, collection l'esprit de papier (nouvelle adresse)

Guide de l'éducateur nature (le souffle d'or)

Livrets jeux anglais (nature trail book)

I spy zoos and wild life (Michelin)

Des oiseaux à protéger, livret jeu (Broquet Quebec)

Les 5 sens, curiosités du monde animal (Hachette jeunesse)

Animal quizz (Beaver book)

Jeu des 7 familles, les oiseaux (Savoir plus)

Mon cahier de vacances nature à la mer (L.P.O)

Listes des principes universels de jeux classés par domaines (H.Labbe)

Cette bibliographie ne se veut pas exhaustive... elle souligne avant tout, à travers sa diversité d'ouvrage, les différentes approches qui peuvent être pratiquées lors de la découverte des animaux dans un parc zoologique: jeux et énigmes, dessins et peintures, histoires et textes scientifiques, bricolages et origami, etc...



ANNEXES

COMMENT AMELIORER NOS TEXTES ET PANNEAUX

«sur les textes affichés dans les musées de sciences»

L'ENFANT ET L'ANIMAL

«l'amour passion», dossier spécial Anim'magazine

COMPORTEMENTS DE VISITEURS

Tableaux de synthèse

