

NATUR'A TATONS



Titre de l'activité	Découverte du patrimoine pour un public en situation de handicap visuel (<u>Natur'a tatons</u>)
Thème	Jeu de découverte du patrimoine naturel (biodiversité animale) pour les personnes à déficience visuelle
Objectifs pédagogiques	<ul style="list-style-type: none"> ● Découvrir le patrimoine naturel par les sens (ouïe, toucher) ● Favoriser l'ouverture d'esprit des participants envers un public en situation de handicap visuel ● Appréhender les techniques d'animation adaptées à un public en situation de handicap visuel ● Etre capable de rendre les participants acteurs de leur apprentissage
Public cible	Tous publics dès 5 ans – Pas de prérequis particulier – Cette activité se prête à un groupe de 8 à 16 personnes maximum
Type d'activité	Transmission pratique – Mise en situation de personne voyante en personne non-voyante pour découvrir le patrimoine par les sens et comprendre le vécu des personnes non voyantes. Cette activité se prête évidemment à des activités avec des publics mal ou non-voyants.
Mots clés	Sensibilisation – mise en situation – non-voyant – approche sensorielle - autonomie
Etapes par étapes...	NB : cette activité est conçue pour la découverte de la faune sauvage du territoire du Mont Ventoux (France) mais ses principes pédagogiques sont valables pour toute situation de découverte du patrimoine et son contenu peut s'adapter à tout territoire et toute sorte de patrimoine.

1. Expliquer les approches pour communiquer avec un public non-voyant.
2. Présenter le concept du jeu « NATUR'A TATONS » : découverte de la faune présente sur le territoire du Ventoux et Monts de Vaucluse à travers une approche sensorielle : le toucher et l'ouïe
3. Montrer et expliquer les différentes pièces qui composent l'outil pédagogique : huit animaux définis avec plusieurs modules sensoriels représentant les empreintes, la texture (poils, plumes, écailles...), les excréments, la forme (figurine en 3D de l'animal), l'échelle en fonction de la silhouette humaine et l'habitat (le cri des animaux est reproduit grâce à des mini-enceintes). Chaque traces et indices sont reliées à l'animal à identifier grâce à des insignes différents en relief.
4. Expliquer comment le choix des animaux s'est effectué en fonction du milieu dans lequel il évolue, des caractéristiques anatomiques (ongulé, palmé), du régime alimentaire (herbivore, carnivore)
 - **Le milieu forestier : le Ventoux**
Le lézard vert, Le cerf, Le blaireau
 - **Le milieu agricole : la plaine agricole de l'arc comtadin**
La chouette chevêche, Le hérisson
 - **Le milieu urbain : la ville et les villages**
Le petit rhinolophe, Le crapaud commun, L'hirondelle rustique
5. Expliquer les moyens et l'approche pédagogique : les différents modules sensoriels sont accrochés sur les fils d'Ariane entre deux arbres afin que les personnes soient totalement autonomes.
6. Pour la mise en situation, dédoubler le groupe : chaque personne devenue non-voyante est guidée par une personne voyante pour se déplacer en milieu naturel dans cet exercice.
7. Jouer : une fois que chaque personne a trouvé les traces et indices qui le relie à l'animal grâce à l'insigne en relief, elle doit deviner grâce aux modules le nom de l'animal sans la figurine 3D dans un premier temps, puis avec la figurine si besoin.

	<p>8. Cette découverte de l'animal mystère se fait en groupe afin que la cohésion émerge. Chacun doit essayer de deviner l'animal en touchant et écoutant les modules des autres.</p> <p style="text-align: center;">ou</p> <p>Chacun annonce son animal mystère secrètement à l'animateur pour ensuite recommencer le jeu 8 fois jusqu'à ce que chaque participant ait découvert tous les animaux selon la même technique d'animation.</p> <p>Il est précisé que plusieurs déclinaisons et techniques d'animation sont possibles. Au lieu d'utiliser des fils d'Ariane, les différents modules sensoriels peuvent être étalés sur plusieurs tables.</p> <p>Il est indispensable pour animer cet outil pédagogique de se mettre totalement dans la peau d'une personne non-voyante où tous les sens sont sollicités excepté la vue. C'est primordial pour la réussite de cette action de sensibilisation quelle que soit le sujet : biodiversité, patrimoine...</p> <p>A l'issue de la manipulation du jeu, en fonction de la disponibilité des participants, l'animateur peut échanger par exemple sur les modes de vie des animaux...</p>
Espaces nécessaires	<ul style="list-style-type: none"> - En salle - Puis en extérieur
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none"> - Tables pour l'intérieur - Arbres, poteaux... pour accrocher les fils d'Ariane
Durée	Une demi-journée
Références	Association Valentin Haüy http://www.avh.asso.fr/fr
Contact 	Union APARE-CME / CPIE des Pays de Vaucluse – France www.apare-cme.eu Contact: Caroline SAINT-PIERRE cpie84@apare-cme.eu