

Cet article est tiré de

# L'ÉRABLE



revue trimestrielle de la  
Société royale  
Cercles des Naturalistes  
de Belgique asbl



Conditions d'abonnement sur  
[www.cercles-naturalistes.be](http://www.cercles-naturalistes.be)

# Les intelligences multiples au service de la sensibilisation à la nature

(2<sup>e</sup> partie)



Texte : Christophe Vermonden

Licencié en sciences de l'éducation ; section du Jardin de Dame Nature

## Introduction

La théorie des intelligences multiples (Gardner, 1993, Gardner, 1997) définit sept formes d'intelligence (1) : les intelligences verbo-linguistique, logico-mathématique, corporelle-kinesthésique, visuelle-spatiale, musicale, interpersonnelle et intrapersonnelle. Cet article présente les deux dernières et leur utilisation dans des activités nature. Il aborde également la préparation concrète d'une activité et la posture du guide-nature qui en découle.

## L'intelligence interpersonnelle : « les relieurs sociaux »

Cette forme d'intelligence est sociale : elle permet d'établir et de maintenir des relations humaines, d'assumer des rôles différents au sein d'un groupe, de travailler en équipe et de coopérer, de comprendre et d'apprécier les points de vue, les modes de pensée et les sentiments de ses interlocuteurs. Les capacités de communication et d'adaptation à leur environnement social caractérisent les personnes qui ont fortement développé cette forme d'intelligence.

Les activités incitant à la prise en compte de points de vue multiples favorisent l'intelligence interpersonnelle. Ainsi, les jeux de rôles (2) et les jeux de scène amènent les participants à nouer des relations autour d'un objet. Ils s'adaptent très bien aux adolescents et aux jeunes adultes. Un espace semi-naturel tel qu'une friche, une ancienne carrière ou un terrain vague en ville constitue un cadre idéal. La démarche consiste à :

- Mettre les participants en situation : « Cet espace naturel est l'objet d'un conflit plusieurs projets d'utilisation. Vous serez les représentants d'un des porteurs de projets et vous devrez participer à une réunion avec les autres où vous défendrez votre point de vue. ».

(1) En 1995, Howard Gardner émettait l'hypothèse d'une huitième forme d'intelligence : l'intelligence naturaliste : capacité à appréhender l'environnement, à classifier, à utiliser les outils et les méthodes d'observation, à expliquer les interactions entre les êtres vivants. Toute ressemblance avec des personnes connues....

(2) La description approfondie de ce type de jeux dépasse le cadre de cet article.



- Distribuer les rôles. Par exemple : le collège échevinal qui voudrait aménager un parking de dissuasion, les mouvements de jeunesse qui l'utilisent comme aire de jeux, les naturalistes qui y voient un nœud ou un couloir pour la biodiversité, un entrepreneur qui souhaite récupérer l'espace pour développer son entreprise. Chaque rôle et chaque projet sont précisés sur une fiche.
- Fournir des documents, différents selon les groupes, tels que cartes, plans, relevés des espèces, taux de fréquentation du site, photos, personnes ressources, etc.
- Organiser un temps pour explorer le site et définir les arguments.
- Animer une rencontre entre les porteurs des différents projets : chaque représentant d'un groupe en rencontre un autre, (plusieurs rencontres ont donc lieu simultanément et chaque participant a l'occasion de défendre son point de vue et d'en entendre plusieurs autres) ; ensuite, les arguments des uns et des autres sont synthétisés au sein de chaque groupe-projet qui propose alors une solution. Les solutions sont présentées à tous.
- Prévoir un « débriefing » sur la manière dont les participants ont vécu l'animation : leurs sentiments, leurs difficultés, les stratégies qu'ils ont employées.

Ce type d'activité amène les participants à aborder les questions de maillage écologique, de développement du territoire. Il favorise une approche systémique et multifactorielle de l'environnement. Il sera, de préférence, mené par plusieurs animateurs. En effet, cela exige une animation rigoureuse et dynamique, comprenant des relances régulières de chaque groupe, ainsi qu'une préparation minutieuse des documents.

Des activités plus courtes et plus légères développent aussi l'intelligence interpersonnelle :

- les conseils du naturaliste. Avant chaque promenade, il est recommandé de rappeler les consignes de respect de l'environnement. Les exemples fourmillent dans les livres et chaque guide-nature a sans doute sa propre liste. Voici une alternative à leur présentation. Écrivez sur un carton une consigne (« ne pas arracher de plantes », « manipuler délicatement les animaux pendant l'observation ») et un type de public (jeune enfant, agriculteur, forestier, agent du DNF, sportif célèbre, motard, ministre, chasseur, banquier, personne de 100 ans...). Distribuez vos cartons et demandez à chacun d'argumenter son conseil dans la peau du personnage, sans citer ni l'un ni l'autre. À charge pour le groupe de deviner le personnage... et le conseil. Cette activité initiale favorise la bonne humeur avant de partir en promenade.
- L'animal dans le dos. Chaque participant a, collé dans le dos, le dessin d'un animal. En posant des questions aux autres membres du groupe, il devine quel est cet animal. Variante : les autres membres du groupe aident à trouver l'animal en commençant chaque phrase par « moi, à la place de cet animal, je... ».

## L'intelligence intrapersonnelle : les gens de l'intérieur

La gestion et l'expression de ses sentiments et de ses émotions, l'estime de soi, le questionnement sur le sens de sa vie et sur les valeurs, la compréhension de son propre fonctionnement cognitif constituent autant de facettes de l'intelligence intrapersonnelle.

À travers le développement personnel et l'expression des émotions, les activités nature représentent une occasion unique de solliciter cette intelligence sensible.

À cet égard, le « Land Art » est très efficace avec tous types de publics. Il s'agit de créer une œuvre d'art à partir de la répétition d'éléments naturels et de l'exploitation du paysage. Chaque par-



participant est amené à ouvrir un autre œil sur ce qui l'entoure. Il choisit un lieu qui met son œuvre en évidence et qui en est le support : tronc, sentier, souche, roche, flaque, grand espace dégagé, alignement d'épicéas, etc. Là, il dispose un ou deux éléments naturels selon un nombre, un rythme, une forme, pour obtenir une œuvre d'art non figurative. L'activité se clôture par une visite du « musée à ciel ouvert » et la présentation des œuvres par leurs auteurs.

L'organisation de stages nature est propice à l'activité suivante. Il s'agit d'inviter chaque participant à trouver « son petit coin de nature personnel », un endroit où il se sent bien, dans lequel, régulièrement, il se réfugiera pour faire le point, se reposer, l'aménager, méditer, tenir un carnet de bord. La tenue d'un journal personnel participe aussi au développement de l'intelligence intrapersonnelle. Le partage des émotions est proposé par l'animateur à la fin de chaque « séance » ; il n'est jamais imposé.

La nuit constitue, elle, un temps favorable pour une découverte de ses émotions dans la nature. L'appréhension de l'obscurité touche chacun en son for intérieur. Elle rappelle les souvenirs heureux et malheureux de jeux en mouvements de jeunesse, de peurs, d'insécurité parfois. Elle oblige notre corps et notre cerveau à ne plus se fier aux seuls yeux, mais à exploiter toutes les autres formes de sensibilité. Elle invite à dépasser notre peur ancestrale de la nuit et à interroger l'inconscient collectif. L'enjeu d'une promenade nocturne est d'amener progressivement des enfants, mais aussi des adultes, à passer de l'excitation individuelle et groupale du début à un voyage intérieur et personnel. Cela ne peut réussir qu'à la condition de ne pas jouer à se faire peur. L'activité est menée sur un parcours connu et en proposant des temps et des longueurs de parcours différents : en groupe, par deux, seuls. Dans le même registre, l'organisation d'une nuit « à la belle étoile » permet une expérience personnelle forte dans laquelle le groupe peut jouer un rôle de facilitateur.

## Mise en œuvre des intelligences multiples

Le milieu naturel d'une part, les participants d'autre part, sont deux points de départ dans la conception et la gestion d'animations nature. La prise en compte des caractéristiques du public suppose une autre préparation des sorties, activités et autres stages. Cela amène les questions suivantes :

- Comment faire découvrir tel lieu ou tel concept ?
- Quelles sont les caractéristiques des participants ?
- Quelles formes d'intelligence vais-je solliciter ? À quels moments et à quels endroits de l'animation ?
- Quelles activités vais-je proposer aux participants ?
- Quel matériel vais-je préparer au service de mes participants ?

Le « guide » est ainsi amené à penser sa sortie en sollicitant plusieurs formes d'intelligence et en veillant aux échanges entre les participants et avec la nature.

La manière la plus simple est de choisir de courtes activités qui ponctueront une promenade. La maîtrise des techniques d'animation et un investissement plus lourd (en temps, en matériel et en énergie) outillent le guide pour des animations plus complexes, les jeux de rôles, par exemple.

Le défi coopératif, quant à lui, place le guide en position de personne ressource. Il le libère de la gestion d'un groupe entier qui s'avère parfois délicate selon les conditions du terrain, la composition du groupe et sa taille. Il se révèle très efficace avec des groupes d'adolescents. De quoi s'agit-il ? Le groupe est invité à réaliser un certain nombre d'épreuves selon des conditions précises. Le choix des épreuves est effectué par petits groupes dans une liste suffisamment longue que le guide lit et affiche.

L'encadré ci-contre propose un exemple. Le défi a été lancé à trente jeunes de seize à dix-huit ans. Chaque épreuve sollicite une intelligence, prioritairement mais pas exclusivement.

Bienvenue dans la forêt de...

Pour la découvrir, je vous lance un grand défi coopératif.

Vous devrez réaliser toutes les épreuves en tenant compte du temps qui s'écoule : vous démarrez avec un capital-temps de 60 minutes. Chaque épreuve réussie sera comptabilisée et vous donnera 5 minutes de temps supplémentaire. Une épreuve réussie sera signalée d'un coup de sifflet.

Pour les réaliser, vous constituerez des groupes. Chaque groupe respectera les conditions suivantes :

- compter au moins trois personnes et au plus 6 personnes ;
- les personnes doivent porter des vêtements d'au moins huit couleurs différentes ;
- les personnes doivent avoir un point commun que vous expliquez ;
- au moins deux personnes du groupe doivent avoir la même taille (à 4 cm près) ;
- chaque épreuve sera présentée à votre animateur et sera ainsi validée. Une épreuve commencée par un groupe doit être finie par ce même groupe.

Lisez attentivement les épreuves, organisez-vous, faites vos choix, tenez compte de toutes les compétences de votre groupe. Bonne chance.

1. Récoltez trente feuilles d'arbres et d'arbustes différents puis placez-les dans un tableau à double entrée.
2. Prouvez la richesse de vie du sol en récoltant un peu de litière du sol, en la déposant sur un drap blanc et en dessinant les bestioles que vous observez.
3. Ramener un objet gluant, un objet piquant, un objet doux, un objet rugueux, un objet lisse
4. Réaliser une palette de peintre : 6 verts différents, 5 jaunes et 6 bruns, 3 rouges, en piquant des éléments de ces couleurs sur la plaque de frigolite, avec des épingles
5. Mimez 5 animaux de ce bois
6. Complétez la boîte à graines (toutes différentes, trente-deux cases)
7. Reproduisez en terre glaise cinq champignons différents récoltés.
8. Ramenez 4 traces de la vie animale
9. Créez un animal fantastique en assemblant des éléments naturels et complétez sa fiche d'identité.
10. Prenez en main sans les blesser trois animaux de ce bois.
11. Trouvez huit fruits
12. Créez un orchestre d'instruments à partir d'éléments naturels.
13. Recherchez les fils blancs dans la forêt (indice : vive le bois, vive le sol)
14. Créez 4 masques à partir des cartons à tarte et en frottant ou en fixant des éléments naturels
15. Quelle est la taille du plus gros arbre dans le périmètre de l'activité ?

Prêts ? Accordons nos montres, lançons le chrono... Bonne aventure !!!

Cette activité entraîne une dynamique de groupes motivante ; elle offre un espace de liberté aux participants. Chaque épreuve se veut une occasion de découverte et de questionnement. Grâce à la mise en action des participants, le guide se rend disponible pour les échanges, les explications, les questions des petits groupes.

L'exploitation des nombreuses découvertes est prévue en fin d'activité, sous la forme d'un échange des productions et des épreuves entre les différents groupes.

## En guise de conclusion

La prise en compte des différentes formes d'intelligence renverse la perspective du guide ou de l'animateur nature. En effet, il ne s'agit plus seulement de connaître un milieu donné – réserve naturelle, sentier – ni de décrire la richesse d'un lieu à un public captif. L'objectif est de placer les participants au cœur de l'intervention afin que chacun d'entre eux puisse entrer en relation avec la nature.

La posture du guide s'en trouve transformée: il n'est plus (seulement) la personne centrale face à son public, celle qui transmet un savoir – et le plus souvent une passion – pour la nature. Il devient une personne-ressource, moins pour répondre aux questions que pour offrir une chance de s'en poser et de renouer le lien personnel à la nature. Il est le garant de la richesse des interactions au sein du groupe et avec le milieu naturel exploré. C'est particulièrement vrai avec des publics qualifiés de peu ou pas sensibilisés.

L'intelligence résulte de l'interaction entre l'hérédité, l'environnement et les expériences. Il est de notre responsabilité de multiplier ces dernières pour rendre la nature intelligible à tous.



Land art réalisé par un adulte, août 2005

Œuvre d'enfant de 12 ans, automne 2006



Œuvre de deux enfants, 6 ans, septembre 2008

