



Manuel de l'Animateur en agroécologie

Les outils de transmission

Terre  Humanisme

Sommaire

- p. 5 L'agroécologie, une approche globale
- p. 6-7 Définition du métier d'Animateur en agroécologie
 - p. 6 La posture intérieure
 - p. 7 Les postures vis-à-vis du groupe
 - p. 7 Le savoir-faire
- p. 8 La formation d'Animateurs à Terre & Humanisme
- p. 9 Les outils de l'Animateur
- p. 10-17 A. Des outils pour se connaître et accepter les différences**
 - p. 10 Arbre à personnages
 - p. 11-12 Photolangage
 - p. 13-14 Vision & perception
 - p. 15-16 Proverbes
 - p. 17 Neuf points
- p. 18-30 B. Des outils participatifs au service de l'Animateur**
 - p. 18-19 Association de mots
 - p. 20-21 Débat mouvant
 - p. 22-23 Problématisation
 - p. 24-25 Q Sort
 - p. 26-27 Post-it
 - p. 28-29 Tempête de cerveau / Brainstorming
 - p. 30 Jeu des couteaux
- p. 31-38 C. Des outils vivants !**
 - p. 31-32 Tableau vivant
 - p. 33-34 Toile de vie
 - p. 35-36 Théâtre
 - p. 37-38 Dessin
- p. 39 Conclusion**



Ce manuel a été rédigé dans le cadre de la formation d'Animateurs en agroécologie du sud du bassin méditerranéen mise en œuvre par Terre & Humanisme et ses partenaires de 2018 à 2020.

Le manuel que vous tenez dans les mains est le résultat des outils d'animations présentés et testés au cours de deux sessions de formation d'Animateurs organisés au Liban en mars 2019 et au Maroc en octobre 2019. Ces formations ont permis de créer une culture commune sur l'agroécologie, ses valeurs et ses pratiques, adaptée au pourtour méditerranéen. Elles ont aussi permis de renforcer les compétences des participants, leur posture et leurs outils, utiles à l'exercice du métier d'Animateur.

Ces sessions ont regroupé 12 à 16 personnes originaires de 7 pays différents et appartenant à des structures diffusant les valeurs et les techniques agroécologiques dans leur territoire :

- **Le Réseau des Initiatives Agroécologiques au Maroc (RIAM)**
<http://reseauriam.org/fr/index>
- **Migrations & Développement - Maroc**, <https://www.migdev.org/>
- **Le Collectif Torba - Algérie**, <http://agroecologie-algerie.org/>
- **L'Association Tunisienne de Permaculture - Tunisie**,
permaculture.tn@gmail.com
- **Nawaya - Égypte**, <https://www.nawayaegypt.org/>
- **Arab Agronomists Association - Palestine**, info@aaa-arc.org
- **Soils Permaculture - Liban**,
<https://www.soils-permaculture-lebanon.com/>
- **Buzuruna Juzuruna - Liban**, buzuruna.juzuruna@gmail.com

Ce manuel a pour 1^{er} objectif de servir d'aide-mémoire pour les personnes formées dans le cadre de ce projet mais il peut également être utilisé par d'autres personnes souhaitant aborder l'agroécologie à l'aide d'outils participatifs et collaboratifs.

Chaque personne souhaitant utiliser les outils décrits ici doit préalablement se les approprier. Cela implique de les adapter à chaque situation, contexte, en fonction du temps disponible, de la taille et composition du groupe, du niveau de connaissance des participants, du matériel à disposition, de l'espace disponible ...

Vous trouverez dans ce guide des exemples d'animations destinés à différents publics : paysans, Animateurs, porteurs de projets, techniciens agricoles, et même scolaires et étudiants en les simplifiant. À vous de choisir et d'adapter les outils en fonction de votre public cible.

Si certains des outils présentés demandent de la part des participants d'écrire, il est aussi possible d'utiliser uniquement la forme orale si besoin.

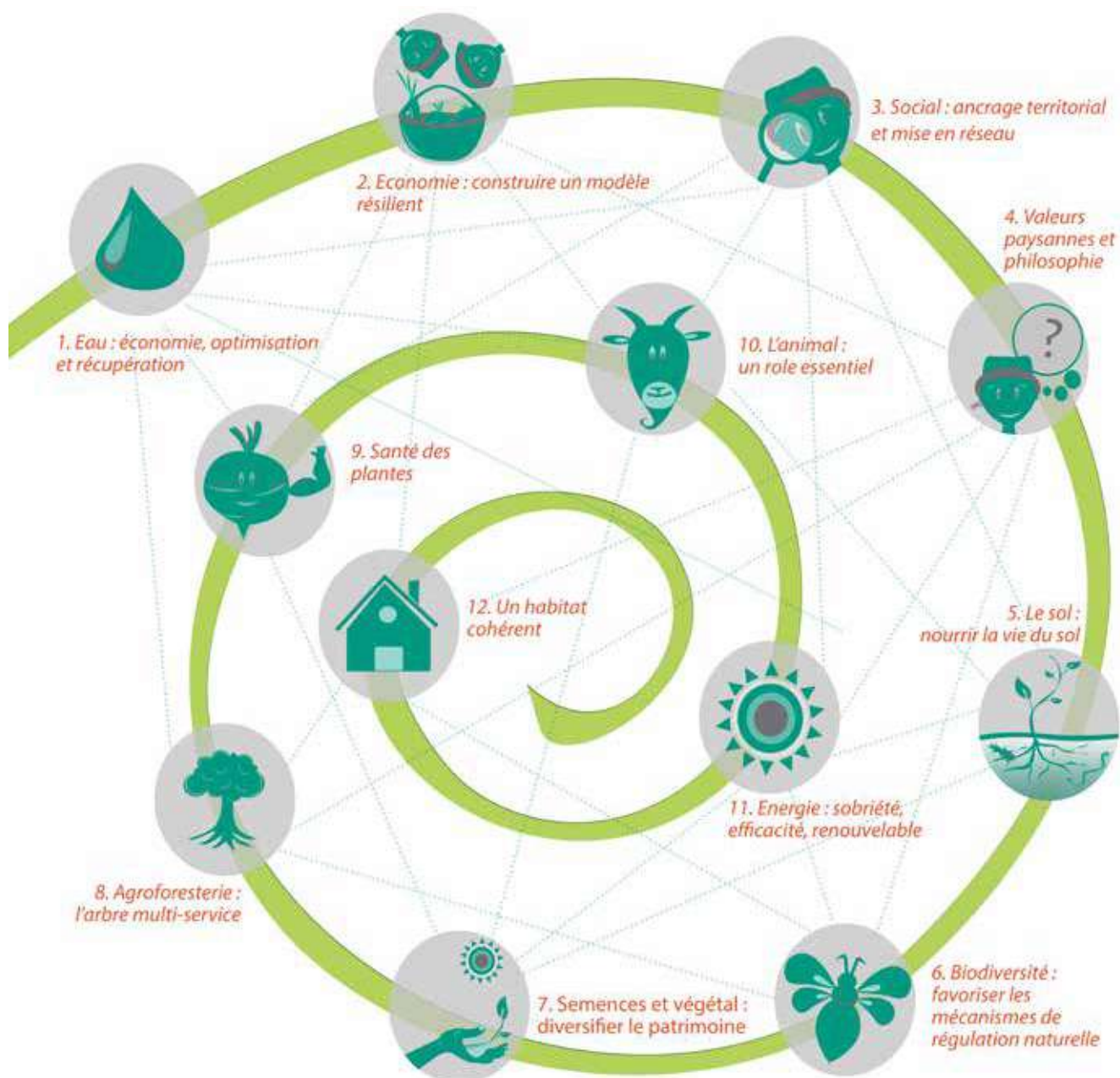
Terre & Humanisme utilise et diffuse un large panel d'outils et de modes d'apprentissage dans ses formations d'Animateurs en agroécologie, organisées depuis plus de 10 ans en France, en Afrique de l'ouest et en Méditerranée. Nous encourageons la plus grande diffusion de ces outils et leur utilisation en milieu rural comme urbain, au Nord comme au Sud, afin de diffuser les valeurs de l'agroécologie sur cette planète qui en a plus que jamais besoin.

Vous trouverez dans ce manuel :

- notre vision de l'agroécologie comme approche globale,
- la définition du métier d'Animateur en agroécologie,
- des outils de l'Animateur avec des exemples concrets de mise en œuvre.

Bonne lecture et à vous d'animer !

Les 12 fondamentaux de l'agroécologie en Méditerranée



Adaptation portée par Terre & Humanisme des fondamentaux de l'agroécologie au contexte méditerranéen :
co-construction avec les partenaires méditerranéens et Urgenci (Juin 2018)



L'agroécologie, une approche globale

L'agroécologie se définit littéralement par le carrefour entre écologie et agriculture et a donc comme principe fondamental une agriculture durable, écologique, qui respecte l'environnement, favorise la régénération des écosystèmes, préserve la biodiversité et valorise les ressources naturelles.

L'agroécologie est de plus en plus reprise par les institutions, la société civile et ses définitions varient selon les auteurs. Dans ce guide, Terre et Humanisme choisit de ne pas résumer l'agroécologie à un ensemble de pratiques culturelles respectueuses de l'environnement et de la santé humaine mais de considérer l'agroécologie comme un concept global, une philosophie et une manière de vivre, de produire et de consommer. L'agroécologie promue ici est à contresens d'un modèle économique capitaliste basé sur l'accumulation des biens, sur l'exploitation de l'Homme et des ressources naturelles avec ses conséquences que nous connaissons : famine, conflits, pollution, changements climatiques.

Les changements climatiques (aridification du climat méditerranéen) conjugués aux pratiques culturelles inadaptées et à l'élevage extensif non encadré, entraînent la disparition de nombreux écosystèmes naturels, une perte de biodiversité et une intense érosion, aboutissant à des processus de désertification avancés et difficilement réversibles.

L'agroécologie, économe en eau, basée sur des systèmes de polyculture-élevage diversifiés, favorise les agro-écosystèmes complexes, moins vulnérables aux risques climatiques et plus résilients ; elle participe à la reconstitution d'un couvert végétal diversifié et à la régénération biologique des sols dégradés. Elle valorise également les races et les variétés paysannes adaptées aux conditions locales. Ces différentes caractéristiques sont toutes favorables à l'autonomie et à la résilience des agricultures familiales, face aux enjeux environnementaux

L'agroécologie se pose ici comme un modèle alternatif, une approche systémique visant la durabilité écologique, la responsabilité sociale et la viabilité économique des systèmes de vie et de production agricole. Basée sur la valorisation des potentialités naturelles et humaines de chaque territoire, l'agroécologie permet aux populations d'assurer leur autonomie alimentaire à l'échelle de leurs bassins de vie, et d'exercer ainsi leur souveraineté. Techniquement peu coûteuse, économiquement viable, elle est également créatrice d'emplois ruraux et d'activités génératrices de revenus pérennes, notamment pour les femmes et pour les jeunes. L'agroécologie favorise ainsi la relocalisation de l'économie et la stabilisation des paysans sur leurs terres.

« L'agroécologie se pose ici comme un modèle alternatif, une approche systémique visant la durabilité écologique »

Définition du métier d'Animateur en agroécologie

L'Animateur en agroécologie exerce le métier riche et passionnant de la diffusion de l'agroécologie, auprès de différents publics, paysans individuels ou en groupe, novices ou expérimentés, consommateurs, collectivités locales, décideurs politiques, chercheurs, jeunes et moins jeunes, hommes, femmes, enfants, peu ou prou conscients des enjeux du développement agricole durable, de l'avenir de notre planète et de son humanité.

L'Animateur se positionne autour de son public, pour « faire émerger l'âme du groupe », en construisant à partir des besoins et désirs, des éthiques, mais aussi des savoirs, du savoir-faire et du savoir-être de chaque participant. Par sa position, il éveille et stimule l'intelligence individuelle et collective, pour transmettre l'agroécologie dans une approche holistique qui concilie vision, philosophie, éthique, pratiques empiriques, connaissances scientifiques et techniques agronomiques. Plus qu'un simple animateur, l'Animateur en agroécologie, par sa posture et ses connaissances, devient un « form'Animateur », c'est-à-dire qu'il apporte également des éléments de fond.

Être Animateur, c'est comme monter une pièce de théâtre unique avec une troupe que l'on ne connaît pas, sans répétition au préalable, où l'Animateur joue son propre rôle ... Il est alors tour à tour le metteur en scène, le producteur, un acteur, la costumière, la maquilleuse, le régisseur plateau, etc.

Pour cela, les clés de son rôle réussi reposent sur sa capacité à concilier posture intérieure, posture vis-à-vis du groupe et savoir-faire.



La posture intérieure

La posture se définit par l'attitude et la position vis-à-vis de soi et du groupe avec lequel on interagit. La posture intérieure dans le métier d'Animateur, qui plus est en agroécologie, implique un savoir-être particulier, comme, par exemple, l'humilité et l'honnêteté, vis-à-vis de soi et du groupe.

Être Animateur en agroécologie nécessite d'avoir un objectif tout en restant souple, ouvert, évolutif, pour s'adapter aux personnes et à ce qui se passe, individuellement, collectivement. Il est donc essentiel d'être dans le respect de soi et des participants, d'être disponible et attentif au groupe, à l'écoute, conscient de soi et de l'autre afin de savoir dans quel rôle on se situe « à chaque instant ».

L'Animateur adopte des qualités humaines facilitatrices que sont :

la bienveillance :

au travers de l'écoute bienveillante, il est entièrement disponible au moment présent. En étant bienveillant et honnête du mieux possible avec lui-même, il est dans les meilleures dispositions avec les uns et les autres et le groupe. Cela signifie aussi accepter de ne pas être parfait, d'avoir des lacunes, de ne pas tout savoir. La bienveillance suppose aussi une capacité à accueillir, qu'il s'agisse d'émotions, d'éthique et plus généralement de points de vue différents ;

l'empathie :

reconnaitre et comprendre les sentiments et émotions de l'apprenant, individuellement mais aussi en interaction avec le groupe ;

la congruence :

L'Animateur s'efforce de maintenir une cohérence entre ce qu'il ressent et ce qu'il fait. Il ne cherche pas à être un idéal de soi, ou un autre que soi, mais soi.





Les postures vis-à-vis du groupe

La posture vis-à-vis du groupe repose premièrement sur la mise en confiance du groupe, indispensable pour une évolution commune vers l'échange et la transmission. Être le plus honnête possible et s'exprimer le plus clairement possible auprès des participants permet de ne pas laisser la place à des zones d'ombres qui pourraient éventuellement générer un malaise et aller à l'encontre du but premier. Par exemple, si je ne me sens pas à l'aise à cause d'une situation ou que je suis fatigué, l'exprimer au groupe me permettra de le vivre mieux et de m'exposer en tant qu'être humain au même titre que les gens qui sont présents avec moi (tel un comédien qui exprime son trac au public avant de commencer son stand-up). L'Animateur adopte aussi une posture permettant de prendre en compte les besoins et les savoirs du groupe, dans la mesure du possible. Il s'agit alors de faire ressortir l'intelligence collective du groupe et de le fédérer grâce à la co-construction et la concertation. L'Animateur reste à l'écoute même s'il n'a pas les mêmes opinions que le groupe et accepte de ne pas tout maîtriser car il existe souvent plusieurs réponses techniques possibles, les expériences des participants et la sienne pouvant être différentes.

Vis-à-vis du groupe, l'Animateur cherche à favoriser les échanges, la fluidité et la simplicité dans la relation. Par une posture de facilitateur, l'Animateur peut se positionner tour à tour comme animateur, médiateur, transmetteur ou accompagnateur. Il permet ainsi aux personnes de se poser des questions, de trouver elles-mêmes des solutions, de s'écouter les unes les autres, d'apporter de l'information et, à la fin, de faire une synthèse de ce qui a pu ressortir de l'animation.

L'Animateur est vigilant sur les modes d'expression et les mots choisis par les participants, afin que chacun exprime son ressenti et non celui du voisin, parle de soi et n'accuse pas l'autre etc.

L'Animateur prendra donc différentes postures qui s'échelonnent logiquement dans sa démarche éducative : posture d'animation (au sens strict du terme) visant à favoriser les échanges, posture de médiation dans le cadre de la gestion de conflit de points de vue, posture d'accompagnement pour permettre à chaque participant de s'orienter dans ses choix, posture d'expert enfin lorsqu'il s'agira de permettre aux participants d'acquérir certains savoirs. Cette dernière posture, souvent considérée comme la posture dominante, a certes toute sa place, mais ne doit pas oblitérer les premières qui sont tout aussi fondamentales dans la démarche de l'Animateur.

Savoir-faire

En plus des savoir-être décrits dans la posture intérieure et vis-à-vis du groupe, l'Animateur en agroécologie dispose de savoir-faire concrets qui forgent sa légitimité en tant qu'Animateur :

1 Savoir-faire en agroécologie

- appréhender le concept d'agroécologie au regard de ses dimensions multiples ;
- posséder des savoir-faire agroécologiques solides basés sur sa propre expérience pratique ;
- proposer des solutions agroécologiques adaptées à un milieu donné ;
- si possible, pouvoir montrer l'exemple à travers son propre espace agricole inscrit en agroécologie ;
- être au fait des spécificités de l'agroécologie par rapport à l'agriculture biologique, raisonnée ou intégrée ou à d'autres types d'agriculture alternative (permaculture, biodynamie).

- proposer des animations adaptées aux différents publics ;
- prendre en compte dans son animation la diversité des profils d'apprentissage en fonction des publics ;
- savoir communiquer stratégiquement et dans le respect des acteurs en présence ;
- utiliser des outils participatifs ;
- moduler aspect théorique et aspect pratique pour être dans la dimension concrète ;
- évaluer les actions mises en place ;
- être à l'écoute, accepter et tenir compte des retours et des critiques.

2 Savoir élaborer des séquences d'animation dans le champ de l'agroécologie

- identifier les besoins et analyser une demande ;
- analyser les obstacles des participants à l'apprentissage des notions et concepts relatifs à l'agroécologie ;
- construire ou co-construire une animation, organiser ou co-organiser sa mise en œuvre, animer et co-animer différentes séquences en fonction des obstacles repérés ;

3 Savoir travailler en réseau et développer des activités agroécologiques

- être capable d'aller à la rencontre des acteurs locaux ;
- savoir nourrir et entretenir son réseau d'acteurs, l'enrichir et le partager ;
- identifier/être en lien avec un réseau/tissu de fermes en agroécologie susceptibles de servir de support d'animation.



La formation d'Animateurs à Terre & Humanisme

En France...

Terre et Humanisme place au cœur de sa stratégie de diffusion la formation d'Animateurs capables de transmettre les pratiques agroécologiques, et d'accompagner dans la durée différents publics.

En France, depuis 2007 Terre & Humanisme organise une formation longue intitulée « Animer en agroécologie ». Le but est de garantir un niveau de professionnalisation pour les acteurs des secteurs de l'agriculture, du paysage, du jardinage, du maraîchage et de l'insertion qui souhaitent acquérir les compétences nécessaires à la transmission de l'agroécologie.

Depuis 2017, la formation est reconnue comme certifiante par la commission nationale des certifications professionnelles

Cette formation a contribué à l'émergence de l'association des Animateurs pour la Terre & l'Humanisme. Au total ce sont 177 Animateurs formés depuis 2007 qui essaient l'agroécologie en France et en Belgique.

... et à l'international

En Afrique de l'Ouest, depuis 2008 des sessions de formations d'Animateurs endogènes sont réalisées par Terre & Humanisme et ses partenaires locaux pour renforcer les compétences des organisations partenaires dans leurs missions de sensibilisation et d'appui-conseil au monde paysan. Ces formations ont lieu au Burkina Faso, au Togo et au Mali. À ce jour, nous enregistrons 7 promotions d'Animateurs et une promotion de formateurs en agroécologie soit 186 Animateurs formés.

Au Maroc, de 2009 à 2011, 3 sessions de formations d'Animateurs en agroécologie ont été mises en place par Terre & Humanisme Maroc dans différents sites pilotes du Maroc permettant de former des personnes ressources, aujourd'hui en mesure de transmettre et diffuser les pratiques agroécologiques au Maroc. Ces formations ont permis la production d'outils pédagogiques bilingues français-arabe et ont contribué à la création du RIAM (Réseau des Initiatives Agroécologiques au Maroc).

En méditerranée, la 1^{ère} formation d'Animateurs a eu lieu en 2019 à travers 2 sessions : une au Liban et une au Maroc. Les formations ont eu lieu en arabe et ont permis de former 12 personnes de la rive sud de la méditerranée provenant de 6 pays différents (Maroc, Algérie, Tunisie, Égypte, Liban & Palestine).

À l'international, ce sont donc près de 250 Animateurs formés qui accompagnent plus de 288 organisations paysannes dans 9 pays.

Les contacts des réseaux et associations d'Animateurs en agroécologie :

En France :

- Terre & Humanisme : <https://formation.terre-humanisme.org/animateurs/>
- L'association des Animateurs pour la Terre & l'Humanisme <http://reseau-aae.org/>

Au Burkina Faso :

le Réseau Burkinabè des Initiatives Agroécologiques (RBIA), dont les associations suivantes sont membres :

- Béonéré : <https://beoneere.wordpress.com/>
- AIDMR : <https://aidmr.wordpress.com/>
- APAD : <https://apadsanguie.wordpress.com/>

Au Togo :

- le Réseau National Acteurs de l'Agroécologie du Togo (RENAAT),
- AREJ : <https://arejtoغو.wordpress.com/>

Au Mali :

- l'UAVES : <https://uavescaproset.wordpress.com/>

En Méditerranée :

(Maroc, Algérie, Tunisie, Égypte, Liban, Palestine, Syrie) se référer aux structures citées en introduction ou contactez directement Terre & Humanisme.



Les outils de l'Animateur

De nombreux outils existent permettant de faciliter les échanges entre les participants, de créer une dynamique de groupe positive, de mettre les gens à l'aise, de faire participer les personnes et de faire ressortir les connaissances de chaque personne.

Les outils de l'Animateur sont choisis en fonction de l'objectif défini et en cohérence avec les valeurs de l'agroécologie.

En fonction de sa personnalité, de son vécu etc., chaque Animateur est libre de choisir les outils qui lui conviennent et de les adapter, tout en essayant de les diversifier au maximum pour garantir l'adhésion et la dynamique de groupe. Les outils, mais aussi les modes d'apprentissage s'alternent : corporel, sensible, intellectuel, pratique, visuel, ludique, etc. De nouveaux outils peuvent être créés sans cesse, en fonction des besoins, des goûts, du contexte. Ils sont appliqués de façon différente, au cas par cas selon la situation et choisis de manière à partir de l'individuel pour ouvrir ensuite sur le collectif, afin d'arriver à des idées communes.

Il est donc important d'être à l'aise avec ces outils pour pouvoir les utiliser au gré des évolutions au sein de l'animation.



Afin de faciliter la lecture et la comparaison des outils entre eux, nous les présentons ici séquencés de la manière suivante :

➔
OBJECTIFS

📅
MODE D'EMPLOI

**CONDITIONS
ET CONSEILS D'UTILISATION**
pour mener à bien votre animation

👤
MESSAGE VÉHICULÉ

➔
Exemples d'utilisation

Chaque outil est illustré d'exemples concrets de son utilisation pour une animation, extraits principalement d'animations réalisées pendant la formation d'Animateurs réalisée au Liban en mars 2019.



Des outils pour se connaître et accepter les différences

L'arbre à personnages

OBJECTIFS

- Libérer la parole au sein du groupe et permettre à chacun de s'exprimer.
- Obtenir un panorama de l'état d'esprit dans lequel se trouve le groupe.



MODE D'EMPLOI

- Préparer la question que vous souhaitez poser au groupe.

Par exemple :

- « Dans quel état d'esprit êtes-vous pour aborder cette journée d'atelier ? »
- « Dans quel état d'esprit êtes-vous par rapport à votre projet agricole ? »

- Poser la question au groupe et présenter l'arbre à personnages en le projetant avec un vidéoprojecteur ou sous format papier selon les moyens disponibles. Demander à chaque participant de choisir parmi les personnes de l'arbre, celle qui se rapproche le plus de son état d'esprit. Veiller à donner un temps suffisant pour que chacun fasse son choix.
- Une fois que tout le monde a choisi son personnage, demander à chaque participant d'identifier son personnage en l'entourant, en plaçant un point ou un post-it sur le personnage choisi et d'expliquer son choix.
- Une fois que tout le monde s'est exprimé, faire une synthèse des ressentis de chacun.



MESSAGE VÉHICULÉ

On peut innover dans la manière de demander aux personnes de se présenter et trouver des moyens amusants de faire ressortir l'état d'esprit d'un groupe.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

N'hésitez pas à construire votre propre visuel en l'adaptant à vos besoins et votre contexte !

Variante : vous pouvez également demander à tous les participants d'aller positionner leur personnage choisi sur l'arbre en même temps pour éviter qu'ils s'influencent entre eux s'ils s'expriment à tour de rôle.

Cet outil peut s'utiliser en début de session pour briser la glace et remplacer le classique « tour de table » de présentation. Il peut également s'utiliser en fin de session pour percevoir l'état d'esprit des participants à la suite d'un travail collectif.

Photolangage

OBJECTIFS

- Communiquer à un niveau plus sensible puisque les participants choisissent une photo (sur laquelle il n'y a rien d'écrit, essentiel en milieu non alphabétisé) qui leur évoque une émotion en rapport à la question posée.
- Faire prendre conscience aux participants qu'il y a une diversité de points de vue.
- Permettre aux participants d'exprimer leurs attentes profondes quant au sujet abordé, quant à la question posée.
- Permettre à l'Animateur de se faire une idée de la culture du groupe, des représentations premières, des motivations et de se baser dessus pour développer la formation, ou l'action.



MODE D'EMPLOI

- Disposer un ensemble de photos sur une table, face visible dessus, dans le bon sens pour les participants qui vont tourner autour de la table.

- Donner les explications :

Une fois que l'Animateur vous aura posé une question (par exemple : « pourquoi suis-je venu à cette formation ? »)

- gardez la question en tête en tournant autour de la table en silence ;
- regardez les photos jusqu'à ce que l'une d'entre elles vous interpelle, vous dise quelque chose par rapport à la question que vous avez en tête ;
- prenez la photo quand l'Animateur vous le dit ;
- retournez à votre place et mettez par écrit les quelques mots (ne faites pas des phrases) ou gardez en tête les mots qui vous sont venus à l'esprit quand vous avez regardé la photo. C'est comme si la photo vous parlait.

- S'assurer que chacun a compris les consignes.
- Adapter la durée de chaque étape au groupe, sans laisser tourner les participants plus de 10 minutes autour des photos.
- Une fois chaque participant retourné à sa place avec son image, chacun est invité à s'exprimer à tour de rôle, en montrant la photo au groupe. Noter sur le tableau les mots exprimés.
- Puis ceux qui le souhaitent peuvent exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant cet exercice.
- Faire une analyse participative en effectuant des regroupements. Il peut ainsi avoir une idée du groupe, des conceptions ou idées les plus fréquentes et montrer qu'en fonction de la culture et de la situation de chacun, les motivations ne sont pas les mêmes. Les résultats de cet exercice permettent à l'Animateur d'orienter ou réorienter les travaux de la session pour qu'ils tiennent compte de la culture et des attentes des participants.



MESSAGE VÉHICULÉ

L'objectif n'est pas de philosopher, ni de porter un jugement, mais de constater ce que chacun porte en soi. Concernant la vie du groupe, cet exercice favorise une parole libre et vraie qui donne le ton quand l'exercice est développé en début de session.



CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Cet outil peut être utilisé en début de session ou d'action, à tout moment si des débats houleux s'engagent autour d'un concept, ou quand le débat est bloqué ...

L'Animateur a à sa disposition une collection de photos qui doit présenter une grande diversité de thèmes (objets, personnages, paysages, animaux, végétaux, abstractions, bâtiments, sports ...). Les photos doivent être homogènes (couleur, taille) et être plus nombreuses que le nombre de participants (2 à 3 fois plus). Elles sont disposées sur une table (si c'est sur les tables des participants, ceux-ci auront préalablement rangé leurs affaires –le dessus de la table doit être totalement libre- et poussé leur chaise afin de ne pas gêner la circulation).

L'Animateur choisit une question en fonction de l'objectif qu'il donne à l'exercice, il donne la marche à suivre, puis en dernier lieu il pose la question choisie.

Si quelqu'un ne trouve pas de photo, il peut prendre une photo illustrant le contraire.

Les photos doivent être sélectionnées en amont par l'Animateur, en fonction des besoins de l'animation.



Objectif

Créer une vision collective du rôle de l'Animateur en agroécologie avec le groupe.

Préparation

La question :

pour moi, qu'est-ce qu'être Animateur en agroécologie ?

Déroulement et contenu de l'animation

Ce qui est ressorti des mots des participants sur les images choisies de ce groupe : diversité, harmonie, création d'un espace agroécologique, éviter les maladies, grande diversité sur un petit espace pour avoir une autonomie et une liberté, pratiques agricoles, équilibre, écoute réciproque, réponse de l'Animateur aux attentes du groupe, observateur émerveillé et de passage, femmes en milieu rural, richesse partagée, équité, solidarité, entraide, territoire géré de façon collective, arbres et leur intelligence, attitude, connexion avec la nature, contrastes, symbole de fleuve, donner la vie au territoire, Animateur au service de la population, explique la réalité du terrain, espoir, engagement, crédibilité, nager contre le courant est inévitable, l'impossible n'existe pas, relier l'homme à la nature, la place de l'arbre dans l'agriculture.

Commentaires et conseils

La personne qui anime l'exercice a un rôle d'écoute important envers les autres. Mais également, elle s'assure que le groupe écoute attentivement chaque participant. Cet exercice est particulièrement pertinent lorsque les participants ne savent ni lire ni écrire.

Cet exercice permet d'introduire une nouvelle thématique dans la formation.

Exemple : « *le sol, c'est quoi pour vous ?* »

Résultat

Les participants, tout comme l'Animateur, ont pu appréhender la diversité des perceptions et des émotions, tout comme les postures et dispositions de chacun face et dans le groupe. Cela a créé un climat de partage, d'échange personnel mais aussi autour de la thématique initiale où les valeurs de l'agroécologie ont été exprimées à maintes reprises au sein du groupe.



Vision & perception

OBJECTIFS

- Faire prendre conscience aux participants de l'existence de différentes visions de la réalité, toutes dignes d'intérêt.
- Montrer aux participants qu'il n'y a pas qu'une bonne ou mauvaise manière de voir les choses, que plusieurs visions différentes se valent.
- Pour l'Animateur, cet outil va lui permettre d'avoir une représentation du groupe avec lequel il est : les participants ont-ils plutôt une vision synthétique ? Une vision des détails ? Esthétique ? Technique ? La vision est-elle commune, différenciée, multiple, quelles sont les dominantes, les minorités ? Ensuite l'Animateur s'adaptera à ce groupe donné, en tenant compte des approches de chacun et du groupe.

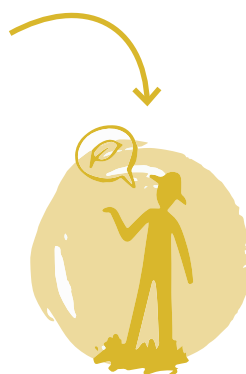


MODE D'EMPLOI

L'exercice se fait souvent avec plusieurs dessins et diapos ayant une double ou triple interprétation possible. Les visions au sein d'un groupe sont variées, cela permet de mettre à jour les approches différentes : esthétiques, analytiques, synthétiques, fonctionnelles...

Les illustrations vont permettre, grâce à des exemples concrets, d'identifier les visions multiples et variées au sein d'un groupe qui va pouvoir débattre de la façon de les prendre en compte au quotidien : comment respecter l'autre tout en se respectant, jusqu'où va l'intégration... ?

« Identifier les visions multiples et variées au sein d'un groupe »



CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Cet outil est adapté pour débiter une session de formation avec un nouveau groupe afin de pouvoir mieux cerner les participants.

MESSAGE VÉHICULÉ

Faire connaître, reconnaître et accepter les différences : comment reconnaître et accepter la vision différente que l'autre a d'une réalité ?



Objectif

Mettre en évidence les différences de perception selon les individus à l'aide de la carte du monde « à l'envers » et de photos à double sens

Préparation

Imprimer les images ou les projeter avec un vidéoprojecteur selon les moyens disponibles.

Déroulement et contenu de l'animation

L'animateur montre différentes illustrations et demande aux participants ce qu'ils voient en premier. Ils les invite à débattre : y-a-t-il une seule et unique manière de voir l'illustration ? Y-en-a-t-il une meilleure et une moins bonne ?

Commentaires et conseils

Carte du monde à l'envers : on a l'impression de voir un nouveau monde ! Nous sommes habitués à avoir certaines représentations par des conventions, alors que cette vision-là du monde est tout aussi juste qu'une carte « à l'endroit ».

Photos à double sens : ces images mettent en évidence à quel point les perceptions sont différentes d'un individu à l'autre.

L'animateur profite de ces exercices pour être dans l'accueil de la différence et l'ouverture, y compris au niveau des mots exprimés. Il aborde la notion de juste, faux, envers, endroit, point de vue, vision personnelle ...

Résultat

L'animateur va pouvoir prendre en compte ces différences de sensibilité, d'approche et de point de vue, maintenant qu'il a permis qu'elles s'expriment, qu'il les a vues et acceptées. De même les participants vont prendre conscience des différences entre eux, qu'il n'y a pas de meilleure ou moins bonne manière de voir et vivre les choses.

Le groupe prend conscience collectivement que ces différences s'extériorisent aussi par des besoins spécifiques à chacun et par des besoins collectifs.

Les proverbes

OBJECTIFS

- Partir d'un proverbe connu pour réfléchir en groupe et susciter le débat.
- Faire prendre conscience de la nécessité d'une écoute de qualité et d'une ouverture réelle et constante d'esprit pour entendre et accepter la différence.
Par exemple si l'on choisit le proverbe suivant :
« Laalebasse pleine d'eau n'a pas d'intérêt car elle ne peut pas recevoir de l'eau fraîche »
Amadou Hampaté Ba.
- L'objectif est de faire prendre conscience de la nécessité de secouer laalebasse pleine pour faire un peu de place.



MODE D'EMPLOI

- Écrire le proverbe, sans commentaire, et demander aux participants d'expliquer cette phrase, de dire quelle signification elle a pour eux.
- Chaque participant peut s'exprimer librement, l'animateur ne commente pas les réponses dans un 1^{er} temps.
- Puis il part de ce qui a été dit, anime le débat le cas échéant et donne sa compréhension du proverbe par rapport à sa vision et son objectif pédagogique.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Cet outil peut être utilisé en conclusion d'échanges ayant provoqué des controverses, pour amener à réfléchir quand trop de convictions sont apparues vis-à-vis d'une solution, ou en introduction à une journée ou une animation, et à tout moment, vu la diversité infinie des proverbes existant dans toutes les cultures...

Il peut aussi être utilisé en début de formation pour ouvrir les personnes à une meilleure écoute.

« Chaque participant peut s'exprimer librement »



MESSAGE VÉHICULÉ

Le message véhiculé dépend du proverbe choisi par l'animateur ...

Dans l'exemple de laalebasse, le message véhiculé est celui-ci : si un participant a la tête pleine de certitudes, il ne peut rien apprendre, car il n'est pas ouvert et il n'écoute pas son interlocuteur. Il ne fait référence qu'à ses certitudes et croyances. C'est pourquoi en début de séance, chaque participant « secoue saalebasse » pour utilement recevoir quelque chose des autres, de nouveau. Chaque participant se met dans l'état d'esprit du chercheur qui veut découvrir, qui cherche toujours à apprendre.

«La fin est contenue dans les moyens
comme l'arbre est dans la semence»
Gandhi

Objectif

Interpeller les participants sur le fait que par rapport à une situation ou à un problème donné, on utilise des méthodes et on met en œuvre des moyens en adéquation et en cohérence avec la finalité.

Dans le cadre de la formation d'Animateurs en agroécologie, montrer aux participants les intérêts d'une méthode participative.

Préparation

Écrire le proverbe au tableau.

« La fin est contenue dans les moyens comme l'arbre est dans la semence » Gandhi

Déroulement et contenu de l'animation

Chaque participant s'exprime en donnant quelle signification a le proverbe pour lui. L'Animateur ne commente les réponses qu'une fois que l'ensemble des participants s'est exprimé.

Commentaires et conseils

Laisser s'exprimer librement les idées, même si elles partent tous azimuts et parfois dans des directions contradictoires avec le but recherché.

Ensuite donner le sens qui colle à notre vision des choses, en tant qu'Animateur.

Résultat

Les moyens ne peuvent pas être en contradiction avec l'objectif premier de l'animation en agroécologie, à savoir : utiliser des moyens participatifs. Ici, l'Animateur choisit donc un outil pédagogique cohérent, ayant une approche participative. L'échange est important dans l'animation.

Les participants ont compris que pour être Animateur, ils vont devoir s'adapter, être cohérents dans leur posture vis-à-vis du groupe et d'eux-mêmes, dans les outils qu'ils vont utiliser.

Les neuf points

OBJECTIFS

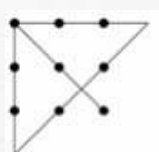
- ➔ Apporter une sortie à une situation bloquée ou difficile ; créer une diversion, ou un moment ludique quand les participants fatiguent un peu.

MODE D'EMPLOI

- Dessiner neuf points au tableau comme ceci :



- Donner l'énoncé suivant : « reliez ces neuf points par quatre segments de droite, sans lever le stylo de la feuille et sans passer deux fois sur le même segment ».
- Il est possible de mettre sur la voie en disant quelque chose comme : « pensez à sortir du cadre de référence » ;
- Solution :



« Créer un moment ludique »



MESSAGE VÉHICULÉ

La réponse n'est pas toujours là où on la cherche, il faut savoir sortir du cadre de pensée de référence (culturel, technique, social ...) pour trouver une solution originale.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Ce jeu peut être utilisé comme moment de détente dans un temps de formation tout en apportant une réflexion intéressante au sein du groupe.



Des outils participatifs au service de l'Animateur

Association de mots

OBJECTIFS

- Permettre à l'Animateur de se faire une idée de la culture du groupe, des représentations premières de chacun sur le sujet.
- Permettre à l'Animateur de se baser sur les retours du groupe pour développer, orienter, adapter la formation, ou l'action.
- Faciliter les échanges entre les participants.

MODE D'EMPLOI

- Expliquer le principe de l'association de mots en prenant des exemples ; « si je vous dis le mot manger, quel est le premier mot qui vous vient à l'esprit sans réfléchir ? » Ce sera « tô » ou « poulet grillé » si je suis au Burkina Faso, « boulette de manioc », si je suis en Centrafrique et « steak frites salade » si je suis en Europe par exemple. Si vous êtes en Afrique en saison sèche et que je vous dis « piste », vous allez penser « poussière » ; en Europe si je vous dis « autoroute », vous me dites « péage » etc. ».
- Ensuite, expliquer qu'il va donner un mot ou deux et que les participants auront une minute, montre en main, pour inscrire deux ou trois mots associés. Inscrire le(s) mot(s) au tableau.
- Puis inscrire au tableau les mots associés sur proposition des participants.
- Enfin faire participer les stagiaires, regrouper par famille de sens ou mots-clés, marquer les connotations positives et négatives et animer le débat en fonction de l'objectif de la séquence.

« Faciliter les échanges
entre les participants. »



MESSAGE VÉHICULÉ

Cet outil permet de construire des visions communes grâce au savoir du collectif.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

C'est un bon outil pour démarrer une séance d'animation sur une pratique agroécologique particulière (gestion de l'eau, sol, santé des plantes ...).

L'Animateur a un rôle essentiel de mise en cohérence des mots et idées des participants pour obtenir une vision commune, enrichie des connaissances de l'Animateur.



Objectif

Choisir une méthode d'irrigation compatible avec le type de culture et de sol d'une parcelle.

Préparation

3 mots ont été choisis par l'Animateur : outils, sol, système.

Déroulement et contenu de l'animation

Pour chaque mot, les participants déclinent plusieurs propositions.

- **outil**: filtre, tuyau, pompe, canaux, pulvérisateur, robinet, arrosoir, panneau solaire ...
- **sol**: sableux, argileux, limoneux, vers, organismes vivants, bactéries, salinité, chimie du sol, champignons ...
- **système**: goutte-à-goutte, irrigation gravitaire, aspersion, puit, barrage, microporeux, drainage, systèmes de distribution ...

Ensuite, l'Animateur guide les participants pour connecter les mots les uns avec les autres dans le but de définir des liens entre les sols, les cultures et les différents types d'irrigation en fonction de chaque situation, de la qualité des eaux et de la gestion du temps pour chaque choix proposé.

Commentaires et conseils

Utiliser une balle que les participants se lancent les uns aux autres pour que chacun donne des mots à son tour.

C'est parfois difficile de connecter les mots les uns aux autres, ne pas se sentir obligé de reprendre tous les mots évoqués, garder ceux qui sont les plus pertinents.

Prévoir suffisamment de temps pour réaliser cet exercice, afin d'arriver à des conclusions pertinentes (1h minimum).

Résultat

Dans cet exemple, les participants ont pu tirer les conclusions suivantes :

- l'irrigation par canal ne convient pas aux sols sableux car ceux-ci sont très perméables ;
- les systèmes goutte-à-goutte et asperseurs peuvent être utilisés sur tous types de sols mais pas avec tous types de cultures ;
- la culture des légumes « feuilles » ne convient pas avec un système d'asperseurs dans les cas où l'on diffuse du thé de compost à travers l'irrigation et/ou si le taux de salinité de l'eau est élevé car risque alors de brûler les feuilles ;
- importance de considérer les différents éléments d'irrigation depuis la source d'eau jusqu'aux zones de cultures ;
- de manière générale, le système d'irrigation se réfléchit de manière globale en considérant le type de culture, de sol et les caractéristiques de l'eau.

Grâce à l'exercice, une culture commune autour de l'irrigation est née à travers la connaissance de chaque participant sur les différents systèmes d'irrigation et de gestion de l'eau.

Débat mouvant

OBJECTIFS

- Engager un échange entre les participants.
- Permettre à chacun d'exprimer son point de vue.
- Apprendre à écouter l'autre.
- Permettre à l'Animateur de connaître le groupe, ses connaissances, ses réactions ... et d'adapter sa formation en fonction.

MODE D'EMPLOI

- Le groupe se met debout, face à l'Animateur. Une proposition ambiguë est faite par l'Animateur, qui se place face au groupe.
 - Les personnes qui sont d'accord avec la proposition viennent se mettre sur la droite de l'Animateur, celles qui ne sont pas d'accord se placent à gauche, celles qui hésitent, ou ne savent pas, restent au milieu.
 - Une fois que chacun a choisi sa place, l'Animateur donne la parole à une personne, qui donne un argument, puis à une autre, de l'autre côté. Les participants peuvent changer de groupe en cours de discussion s'ils ont été convaincus par l'explication fournie par l'autre groupe.
- Au cours du débat l'Animateur veille à donner la parole à chacun et que personne ne la monopolise. Si besoin, il peut déterminer un temps maximum d'intervention de chacun pour que le débat reste dynamique.
- Quand un sujet est épuisé, ou que l'Animateur le décide, tout le monde se remet face à l'Animateur, qui fait alors une nouvelle proposition...

« Apprendre à écouter l'autre. »



MESSAGE VÉHICULÉ

Cet outil permet de construire des visions communes grâce au savoir du collectif. Il permet de prendre conscience qu'un point de vue n'est pas immuable.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Rédiger des propositions ambiguës, qui se prêtent au débat.

Prévoir suffisamment de propositions pour un débat d'une vingtaine de minutes.

Cet outil peut être utilisé sur toute thématique.



Objectif

Échanger sur le travail du plan d'aménagement de la ferme (ou design) avec un groupe de porteurs de projet

Préparation

L'animateur prépare 6 propositions en amont :

1. Le design est la 1^{ère} chose à faire lorsqu'on conçoit une ferme
2. Quand on a réalisé le design de sa ferme, on doit toujours s'y fier et le suivre
3. Il faut faire des allées d'au moins 80 cm entre les zones de culture
4. La meilleure orientation pour les cultures, c'est plein sud
5. Le potager sur buttes est plus performant que sur des planches de cultures encaissées
6. La bac à compost doit être près des cultures

Déroulement et contenu de l'animation

Après chaque affirmation, l'animateur laisse le temps aux participants de se positionner en rappelant où se situent les 2 côtés (d'accord et pas d'accord).

Il donne alors la parole successivement aux différents groupes. Les affirmations choisies ci-dessus sont volontairement ambiguës et la réponse est souvent « ça dépend » plutôt qu'une réponse tranchée. Les points clés pour chaque affirmation sont :

1. Tout dépend ce que l'on entend par design, si on parle du dessin en lui-même de la future ferme alors non ce n'est pas la 1^{ère} étape à mettre en œuvre. Il y a tout d'abord une phase d'observation, de recherche de données factuelles sur la zone (pluviométrie), de compréhension globale de l'environnement proche à réaliser avant de commencer le design de sa ferme.
2. On doit s'y fier le plus possible, certains points seront difficilement changeables comme les bâtiments, les mares, les arbres... Néanmoins, il faut garder une certaine souplesse et savoir réadapter son projet au fur et à mesure de son évolution.
3. Tout dépend de la place globale dont on dispose. Idéalement, plus on a de grandes allées, plus ce sera pratique (possibilité de travailler à plusieurs, de passer avec une brouette). Néanmoins, on perdra plus de place qu'avec des allées plus réduites. Les participants relèvent que l'on peut avoir de larges allées principales et d'autres allées secondaires plus étroites.
4. Encore une fois, tout dépend du contexte climatique dans lequel on se situe et des cultures mises en place.
5. En général, on préférera les planches de culture encaissées en contexte semi-aride pour éviter l'assèchement trop rapide du sol. On privilégiera les buttes en contexte plus tempéré.
6. De quel bac à compost parle-t-on ? Compost ménager ou compost de la ferme ? On choisira sa réponse en fonction de la place des autres éléments de la ferme (zone d'élevage, zone d'habitation, zones de cultures).

Commentaires et conseils

Si tous les participants se mettent du même côté, on demande à une personne de s'exprimer puis on passe directement à la proposition suivante.

Prévoir entre 5 et 10 minutes par affirmation selon le niveau d'approfondissement que l'on souhaite atteindre.

Résultat

Dans cet exemple, les participants ont pu aborder diverses notions qui rentrent en ligne de compte lors de la conception du design d'une ferme. Cette animation permet d'introduire la thématique. La formation a ensuite été poursuivie en présentant une méthodologie précise pour établir un design puis par des cas pratiques sur les projets personnels des porteurs de projets.

Problématisation

OBJECTIFS

- Construire une méthode qui va de l'identification d'un problème (ou la précision/vérification d'un besoin ou d'une demande) à la programmation de la réponse ;
- Prioriser collectivement les solutions à mettre en œuvre ;
- Cerner des besoins de formation sans parler directement de formation ;
- Distinguer les solutions qui relèvent de la formation et celles qui nécessitent autre chose ;
- Distinguer les réponses collectives (c'est à dire qui renvoient à la nécessité de s'organiser) des réponses individuelles, et ainsi contribuer à la mise en route d'une dynamique collective de développement, au renforcement d'une organisation sociale ou professionnelle (OP-OPA, filière...);
- Identifier les différents acteurs et leurs rôles respectifs face à un problème (paysan, ONG, état, consommateurs.).



MODE D'EMPLOI

L'Animateur pose une question, après avoir expliqué qu'il faut y répondre individuellement, par écrit, en un ou deux mots.

- S'assurer que tout le monde a bien compris la question, au besoin la faire traduire. Laisser du temps pour que chacun écrive ses réponses.
- Ensuite chaque participant lit ce qu'il a écrit, l'Animateur note les réponses sous forme de mots clefs en essayant de les regrouper ou de les classer par secteur.
- Il note ces mots clefs retenus dans la deuxième colonne d'un tableau (cf. ex. ci-dessous) en les hiérarchisant par fréquence, du plus fréquemment donné au moins fréquemment cité.
- Les participants cherchent les causes de chaque problème (et les causes des causes, en remontant le plus haut possible), l'Animateur les inscrit dans la (ou les) première(s) colonne(s), c'est à dire en amont des problèmes.
- Puis, ils cherchent les conséquences ou manifestations concrètes des problèmes et l'Animateur les inscrit dans la colonne en aval (celle qui suit celle des problèmes).
- Ensuite les participants cherchent à haute voix (tempête de cerveau) en échangeant entre eux toutes les solutions imaginables, celles qu'ils imaginent, celles dont ils ont

entendu parler et qui se font ailleurs (autre région, autre pays ...), celles qu'ils ont essayé de mettre en œuvre sans succès, ce qui se faisait autrefois ...

- L'Animateur note toutes les solutions énoncées (sans censure). Il trie d'un côté celles qui sont de l'ordre du collectif, ou qui nécessitent une organisation pour les mettre en œuvre ; d'un autre côté celles qui sont individuelles, c'est à dire qui renvoient à la responsabilité professionnelle ou simplement citoyenne de chacun.
- Enfin, les participants voient et choisissent les actions concrètes à mettre en œuvre, correspondant aux solutions retenues, avec un calendrier de mise en œuvre.
- Faire le lien de cause à effet, que ce soit dans le sens amont -> aval ou aval -> amont, n'est évident pour personne. L'Animateur doit donc être vigilant, il veille à la logique des propos, pose beaucoup de questions, ne se contente pas de réponses faciles souvent générales, abstraites, intangibles, «langue de bois»...
« Pourquoi donnes-tu cette réponse ? » « Mais encore ? »
« C'est à dire ? » « Oui mais pourquoi ? »
- Il faut souvent plusieurs « pourquoi ? » avant d'arriver à l'expression vraie, engagée, pragmatique, cohérente, logique ...

MESSAGE VÉHICULÉ

Un groupe possède une intelligence collective que l'Animateur va faire ressortir. Chaque personne est une partie de la solution.



CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Attention : l'Animateur ne doit pas se présenter ou être présenté comme un spécialiste de telle ou telle chose, ce genre de présentation ayant pour effet (ou risque) d'induire des réponses. En effet, consciemment ou non, les participants auront, par exemple, tendance à exprimer des besoins de formation en apiculture si l'Animateur a été présenté comme étant spécialiste des abeilles... Il vaut mieux faire une présentation très vague, ou, carrément ne pas la faire et dire qu'elle sera faite après l'exercice.

Problématisation / application

Objectif

Trouver collectivement, avec un groupe de paysans, des solutions aux problèmes qu'ils rencontrent.

Préparation

Question posée : « qu'est ce qui me gêne le plus pour faire mon activité de paysan ? ».

Déroulement et contenu de l'animation

Plusieurs points sont ressortis par les participants : la commercialisation, l'accès aux semences, la gestion des maladies, le manque d'eau.

Ce dernier point est ressorti en majorité et a donc été pris comme illustration de la méthode « problématisation ».

Les participants ont ensuite travaillé ensemble pour trouver les réponses aux 4 éléments suivants : (1) problèmes (2) causes (3) conséquences (4) solutions. Les résultats de l'exemple sont présentés dans le tableau ci-dessous.

Commentaires et conseils

La partie « conséquences » nécessite beaucoup de temps et demande à l'Animateur de creuser la question auprès des participants.

Résultat

Cette animation a permis d'identifier les priorités d'actions pour les participants pour mettre en œuvre une gestion de l'eau optimisée.

Conséquences (3)	Problèmes (1)	Causes (2)	Solutions (4)	
			Individuelles	Collectives
Eau chère, diminution du revenu, pas de production, émigration, pas d'irrigation, uniquement une culture en saison des pluies, exode rural, désertification, assèchement de la nappe phréatique.	Eau - irrigation	Rareté, changements climatiques, absence de retenue d'eau, gaspillage, surconsommation par agriculture intensive, puits illégaux, tourisme, législation, accès à l'eau d'irrigation.	Réutilisation des eaux usées, couvrir les sols, faire des seuils et terrasses, choix d'espèces qui demandent peu d'eau et adaptées au climat local, nombreuses plantations d'arbres, pratiques agroécologiques pour économiser l'eau.	Recyclage des eaux usées, cuves souterraines, plantations d'arbres.



Q Sort

OBJECTIFS

- Favoriser les échanges au sein d'un groupe sur une notion ou des techniques.
- Faire réfléchir les participants sur les divergences et les différences de visions.
- Dégager les tendances d'un groupe et ses contradictions.
- Échanger des points de vue et des pratiques.
- Pour l'Animateur, adapter son contenu aux savoirs des participants.



MODE D'EMPLOI

L'Animateur fournit une liste d'au moins 8 ou 9 affirmations ambiguës en rapport avec la thématique traitée (voir exemple ci-dessous).

1^{er} temps (5 minutes) : chacun réfléchit individuellement à la liste d'affirmations et indique sur la feuille s'il est d'accord ou non avec chaque proposition.

2^e temps : les participants se mettent par deux et se mettent d'accord sur 3 affirmations qui leur paraissent justes, 3 fausses, et 3 sur lesquelles ils doutent.

3^e temps (environ 15 minutes) : échanges en sous-groupes (maxi 5 personnes par sous-groupe) et choix de 3 affirmations avec lesquelles tous sont d'accord, 3 avec lesquelles tous sont en désaccord, et 3 affirmations qui ne font pas consensus.

4^e temps (5 à 10 minutes) : chaque groupe expose ses résultats à l'ensemble des participants, et ces résultats sont écrits sur un tableau visible par tous, en 3 colonnes : d'accord, pas d'accord et non consensus.

La durée de chaque étape est modifiable en fonction du temps disponible. S'il y a peu de temps, le formateur peut demander que les groupes ne choisissent qu'une seule affirmation de chaque catégorie, au lieu de 3.

Pendant toute la séance, le formateur circule d'un groupe à l'autre et écoute ce qui fait débat.

Une fois les résultats écrits sur le tableau, le formateur choisit 2 ou 3 affirmations en fonction de son objectif pédagogique, il apporte les informations nécessaires, rectifie, complète... et anime les échanges entre tous.

« Favoriser les échanges au sein d'un groupe. »



MESSAGE VÉHICULÉ

Chaque individu a une conception différente des choses mais au sein d'un groupe, on peut faire émerger les représentations, préjugés ou opinions des membres sur un concept donné.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Garder du temps pour la phase finale, afin que les échanges en grand groupe permettent de répondre au plus de questionnements possible.

Q Sort / application

Objectif

Échanger avec le groupe sur le rôle de l'Animateur en agroécologie.

Préparation

Imprimer un document où sont inscrits l'ensemble des questions du Q Sort (voir tableau ci-dessous), un pour chaque participant. Les questions ont été préparées par l'Animateur.

Déroulement et contenu de l'animation

Comme décrit dans l'explication générale de l'outil, l'animation se déroule en 4 temps: (1) travail individuel (2) travail à deux (3) travail en sous-groupes (4) restitution à l'ensemble du groupe.

Commentaires et conseils

Gérer le temps de chaque étape afin de pouvoir échanger en grand groupe à la fin.

Résultat

L'exercice a permis aux participants de construire une vision commune du rôle de l'Animateur en agroécologie (sa fonction, sa posture).

Q sort sur le thème « Le positionnement de l'Animateur en agroécologie »

1 On ne peut pas apprendre si l'on n'est pas motivé	2 Transmettre un savoir n'est pas éduquer, c'est enseigner	3 Animer, c'est l'art de manipuler pour faire adhérer des personnes à de nouvelles valeurs
4 Apprendre, c'est comprendre	5 L'Animateur doit se mettre au service de la demande de son public	6 Apprendre génère des émotions désagréables
7 On n'apprend pas sans effort	8 L'Animateur doit adapter son intervention aux rythmes de chaque personne	9 Un Animateur doit bien maîtriser ses connaissances en agroécologie pour les transmettre
10 Une animation trop préparée ne laisse plus de place à l'adaptation	11 Une évaluation négative dévalorise l'élève	12 Il faut éviter de parler de problèmes environnementaux à de jeunes publics
13 Il est important de sanctionner l'erreur pour favoriser l'apprentissage	14 Apprendre, c'est bousculer les connaissances déjà acquises	15 Les notes sont un bon moyen de motiver les élèves à apprendre
16 C'est en proposant de résoudre des problèmes concrets que les gens deviennent curieux et motivés	17 Une animation descendante est la pire méthode pour favoriser l'apprentissage	18 Une animation en agroécologie doit permettre de convaincre de l'intérêt d'une telle approche
19 Ce sont les publics les plus récalcitrants avec lesquels l'Animateur en agroécologie doit préférentiellement travailler	20 Il est préférable dans une animation en agroécologie de démarrer par des exercices de terrain pour ensuite aborder la théorie	



Post-it

OBJECTIFS

- Élaborer une production collective visuelle en affichant et en ordonnant les suggestions écrites de chacun des membres du groupe.



MODE D'EMPLOI

1. L'Animateur distribue le matériel à chaque participant : 2 ou 3 post-it maximum et un feutre. Il propose une question ouverte qui interpelle les personnes et correspond à leurs expériences et opinions.

2. La production individuelle

Les participants notent une idée par papier, en écrivant gros, lisiblement, au feutre. L'Animateur recueille l'ensemble des messages.

3. L'élaboration collective

L'Animateur lit et affiche chaque idée sans tri ni commentaire. À ce stade, la production devient commune et anonyme. Avec l'aide du groupe, l'Animateur opère des rapprochements en déplaçant les papiers (« nuages » d'idées proches ou similaires). L'expression de chacun est fondamentale pour demander ou apporter de la clarification. Chaque « nuage » doit donner lieu à un intitulé choisi par le groupe.

4. La discussion

Chaque catégorie d'idées retenue par le groupe donne lieu à débat et approfondissement. L'Animateur fait une synthèse globale de ce qui a été produit et dit. Il éclaire la signification de cette production en faisant le lien entre le groupe et le contexte qui a justifié cette réflexion.

« L'Animateur fait le lien entre le groupe et le contexte qui a justifié la réflexion. »



MESSAGE VÉHICULÉ

La co-création collective est fructueuse, elle permet d'élargir l'horizon des solutions et propositions.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Plus le groupe est nombreux, plus la gestion du temps est importante, et nécessite parfois de se faire aider par un des participants.

Post-it / application

Objectif

Montrer aux participants l'intérêt des adventices, qui ne sont donc pas seulement des « mauvaises herbes » mais qui ont aussi des effets positifs.

Préparation

Inscrire la question au tableau : « *que pensez-vous des adventices ?* »
Distribuer des post-it et des feutres.

Déroulement et contenu de l'animation

1. L'animatrice pose la question « *Que pensez-vous des adventices ?* »
2. Les participants prennent un temps de réflexion individuel et notent leur réponse sur les post-it. Ils répondent par une seule idée ou phrase courte sur les post-it.
3. L'animateur lit et affiche chaque idée sans tri ni commentaire.
4. L'animateur organise avec l'aide des participants les idées. Ici, 3 cercles se dessinent : sol, animaux, plantes. L'animateur répartit les post-it en accord avec les participants. Si 2 positions sont possibles, on peut les placer dans les parties communes à deux cercles.

Par exemple :

si le mot écrit est "bio indicateur", la feuille est placée dans le cercle sol, car elle indique la nature du sol, si le mot est : « matière organique supplémentaire », la feuille est placée dans l'espace commun entre sol et plantes car les deux en bénéficient.

5. Une fois que tous les participants se sont exprimés et que les idées ont été classées, l'animatrice reprend les idées et les synthétise, les reformule et échange avec les participants sur les points qui font débat. Elle réorganise la position des post-it si besoin.

Commentaires et conseils

Prévoir un temps suffisant pour la partie de débat et d'échange après avoir classé les mots.

Penser à distribuer des feutres, pour une meilleure lisibilité des réponses par les participants.

Résultat

Ici, les idées suivantes sont ressorties de l'animation.

Sol : les adventices structurent le sol, l'améliorent, donnent des informations sur ses caractéristiques.

Faune : les adventices favorisent la vie souterraine, ce qui améliore la fertilité du sol. En surface cette végétation favorise l'installation de nombreux insectes et donc l'établissement d'un équilibre biologique.

Plante : les adventices couvrent le sol ce qui limite l'évaporation de l'eau. Elles permettent la dégradation et le transport de minéraux grâce à la vie biologique activée par le système racinaire des adventices.



Tempête de cerveau / Brainstorming

OBJECTIFS

- S'appuyer sur la capacité créative d'un groupe pour trouver des idées nouvelles.
- Apporter des solutions à un problème donné.



MODE D'EMPLOI

- Pour réaliser un brainstorming, il convient de constituer un groupe en gardant un nombre de participants raisonnable (pas plus de 15 personnes).
- L'Animateur définit une question de départ en s'assurant que tous les participants l'ont bien comprise et sont d'accord pour traiter cette question. Il fixe alors un temps pour l'exercice.
- Vient alors la phase « créative » où l'objectif est que chacun puisse exprimer ses idées librement, telles qu'elles lui viennent à l'esprit, sans censure ni jugement. La spontanéité est de mise. L'Animateur s'assure que toutes les idées émises sont claires, quitte à demander de les reformuler si besoin. Il encourage l'ensemble des participants à s'exprimer, il crée un environnement détendu et stimulant.
- Puis c'est la phase de classement, il regroupe les idées les plus proches, les organise, supprime les idées non adaptées. Il reste alors les réponses les plus pertinentes et l'Animateur peut approfondir le débat sur telle ou telle piste.

« L'objectif est que chacun puisse exprimer ses idées librement »



MESSAGE VÉHICULÉ

L'intelligence collective et la diversité des personnes permet de trouver des solutions à un problème donné.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Cet outil est d'autant plus pertinent quand les participants du groupe ont des profils différents. Cela apporte une diversité de réponses et donc de la richesse à l'exercice.

Objectif

Lors d'une visite d'échange, les paysans présents se demandent comment améliorer le traitement préventif des maladies sur la ferme visitée.

Préparation

L'animateur organise les participants en cercle et explique l'outil qu'il va utiliser. Il énonce ensuite la problématique sur laquelle il souhaite travailler avec le groupe.

Déroulement et contenu de l'animation

1^{ère} étape :

Présentation de la problématique : comment aider les responsables de la ferme à maîtriser les techniques et méthodes de lutte préventive ?

2^e étape :

Partage des idées de façon spontanée jusqu'à épuisement des idées, on note ces idées : Santé du sol ; Association des cultures ; Réhabilitation du sol ; Conservation de la production après récolte ; Fertilité du sol ; Adaptation des semences ; Gestion de la problématique sur des années ; Diagnostic de la situation ; Niveau de fermentation du compost ; Types de sols de qualité ; Mélange des plantes aromatiques en association avec les cultures ; Matière organique ; Origine et santé des semences ; Paillage ; Créer des zones humides pour attirer les insectes ; Conditions climatiques ; Changement de l'emplacement du stock des semences ; Renforcement de la coopération entre les paysans ; Rotation des cultures ; Période des semis ; Couvert végétal ; Aire géographique ; Reboisement intensif ; Gestion de l'irrigation ; Variétés des semences adaptées et rustiques.

3^e étape :

L'animateur organise et classe les idées avec l'aide du groupe. Ici, on aboutit à 5 grandes catégories :

- Association des cultures : cultures / Plantes aromatiques ;
- Rotation des cultures ;
- Semences : choix des variétés adaptées, période de semis, conditions de conservation des semences ;
- Fertilité du sol : paillage, matière organique, couvert végétal, compost, ...
- Gestion de l'irrigation

4^e étape :

Restitution des idées au paysan de la ferme concernée.

Commentaires et conseils

- Ne pas critiquer l'avis des autres pour ne pas casser la dynamique de groupe et la spontanéité des réponses.
- Laisser un temps suffisant à la phase « créative » et ne pas commencer la phase « classement » trop tôt.
- Ne pas éliminer trop vite les idées paraissant farfelues, elles peuvent souvent être à l'origine des meilleures solutions !
- Éviter de travailler sur un problème trop large car il y a un risque fort de dispersion.

Résultat

L'animation aboutit à une liste de recommandations pour le paysan installé sur la ferme visitée.

Jeu des couteaux

OBJECTIFS

- Mettre les participants dans une situation de transfert de technologie, d'échanges de méthode à partir d'une même tâche à réaliser.
- Aborder le concept de coopération au sein d'un groupe.
- Observer comment un groupe qui possède une solution à un problème peut venir en aide à un groupe qui cherche encore la solution.



MESSAGE VÉHICULÉ

L'intérêt du jeu est de se mettre à la place des autres et d'apprendre à relativiser par rapport à une situation d'échec ou de réussite.

Ce jeu favorise l'écoute, l'entraide, la complémentarité, l'expérimentation au sein d'un groupe.



MODE D'EMPLOI

Les participants sont séparés en 2 groupes dans 2 salles distinctes. La consigne leur est donnée au préalable de réaliser une plateforme à l'aide de couteaux et de verres. Cette plateforme devra être suffisamment résistante pour permettre d'y poser un verre rempli d'eau, la distance entre chaque verre porteur devant être supérieure à la longueur d'un couteau. L'un des groupes aura à sa disposition 3 couteaux et 3 verres, plus un plein pour tester la solidité de la construction. L'autre groupe disposera de 4 couteaux et 2 verres, plus le verre plein. L'animateur aidera le 1^{er} groupe de façon à ce qu'il trouve rapidement la solution et valorisera les personnes dans leur réussite. Il découragera le 2^e groupe en introduisant un sentiment d'échec si aucune solution n'est trouvée, à l'aide de phrase du style « vous n'êtes pas doués, les autres ont trouvé tout de suite » voire en les aiguillant sur de mauvaises pistes.

Chaque groupe choisit ensuite une stratégie de transmission.

Par exemple le groupe choisit un porte-parole qui devra présenter l'état des recherches à l'autre représentant, les autres joueurs devant respecter un silence complet. Le porte-parole du groupe valorisé sera tenté de représenter avec fierté sa solution, les deux porte-paroles ne découvrant que dans un 2^e temps que le matériel disponible n'était pas le même dans les 2 groupes. On évalue ensuite cette présentation en fonction du ton qui a été pris par les représentants, le niveau d'écoute de chaque côté, la façon dont ils ont ressenti la situation, l'attitude de l'autre, et on analyse ce qui s'est joué pour chacun dans chaque groupe.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Bien séparer les deux groupes et faire des navettes entre les deux, en précisant bien aux participants qu'ils restent avec leur groupe jusqu'à ce que l'animateur leur donne une autre consigne..



Des outils vivants !



Tableau vivant

OBJECTIFS

- Mettre en scène des éléments vivants.
- Prendre conscience de ce qui se joue dans d'autres êtres vivants et quelles sont les relations entre eux.
- Concrétiser des concepts non maîtrisés par les participants.



MODE D'EMPLOI

En fonction de son objectif et de la thématique choisie, l'Animateur distribue un rôle à chaque participant, que ce soit un animal, une plante, une bactérie etc.

Ensuite, soit l'Animateur raconte une histoire et chacun vient se positionner en jouant son rôle dans cette histoire, soit ce sont les participants qui sont invités à créer une scène avec les personnages qu'ils représentent. Dans ce cas-là, si le nombre de participants est important, faire des sous-groupes de 5 ou 6 personnes. Ensuite les sous-groupes présentent leurs créations à l'ensemble du groupe.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Les tableaux vivants peuvent aussi servir à illustrer des concepts, pour les rendre plus réels, comme la convivialité, le changement de paradigme etc.

« Concrétiser des concepts non maîtrisés par les participants. »



MESSAGE VÉHICULÉ

Le message véhiculé dépend de la thématique choisie, mais sur le fond, l'outil permet de se rendre compte de la présence du vivant même là où nous ne nous y attendons pas.

Objectif

Amener un groupe à réfléchir sur comment réduire les attaques des ravageurs et des maladies sur les cultures.

Préparation

L'exercice se déroule à l'extérieur.

Le but de l'exercice est de montrer l'effet d'association de cultures sur la protection des cultures contre les ravageurs, et donc comment attirer des prédateurs et installer des plantes qui repoussent les ravageurs.

L'animateur partage les participants en 4 catégories :

1. les cultures principales
2. les ravageurs
3. les plantes compagnes pour attirer les ravageurs
4. les prédateurs

Sur des papiers sont écrits des exemples pour chacune de ces catégories.

Déroulement et contenu de l'animation

Explication de l'outil aux participants ;

Étapes de l'animation :

1^{ère} étape :

distribution à chaque participant d'un élément des 4 catégories notées sur un papier, le rôle qu'il va jouer :

Cultures principales : tomates, haricots

Plantes compagnes : thym, basilic et tagète

Ravageurs : puceron, nématode, mouche blanche

Prédateur : coccinelle

2^e étape :

les participants se regroupent par catégorie.

Les 2 cultures sont alors attaquées par les ravageurs ! Par exemple, les racines des tomates sont attaquées par le nématode et les fruits subissent des attaques de mouches blanches. Les personnes qui ont ces ravageurs se rapprochent de la tomate. Puis, les participants qui ont les plantes compagnes, basilics et tagetes, se mettent entre les tomates et repoussent ces ravageurs.

La même chose avec les haricots : ils sont attaqués par les pucerons ! Il y aura alors tout autour des thym où se réfugient les coccinelles qui viennent manger les pucerons.

Commentaires et conseils

Cet exercice crée une bonne dynamique et interaction au sein du groupe.

C'est un outil simple mais qui transmet de manière claire le message grâce à l'action de chacun.

Pour chaque catégorie, les papiers distribués peuvent être de différentes couleurs pour plus de clarté dans l'exercice. On peut également dessiner les éléments.

On peut inscrire des informations complémentaires sur les papiers pour aider la personne à savoir où se déplacer.

Résultat

Les participants voient les relations créées et peuvent conclure sur le bienfait des associations de cultures.



Toile de vie

OBJECTIFS

- ➔ Prendre conscience des interrelations entre différents éléments.
- ➔ Favoriser les interactions au sein d'un groupe.



MODE D'EMPLOI

Au début de la session, l'Animateur introduit brièvement le sujet et invite chaque participant à choisir un papier qui représente un élément et à le scotcher sur son t-shirt.

Les participants forment un cercle, l'Animateur donne le début de la corde à la personne de son choix. La corde est ensuite transmise par cette personne à un autre élément en expliquant les relations avec cet élément. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le cercle soit interconnecté. Puis diverses interprétations peuvent être réalisées, dont :

interdépendance des éléments : inviter un participant à se déplacer pour montrer aux autres qu'ils sont tous connectés à cet élément ;

solidité du réseau : on peut demander aux participants de mettre leur main sur la toile et de la pousser vers le bas pour qu'ils réalisent à quel point la toile est solide du fait de l'interconnexion des éléments.

« Favoriser les interactions au sein d'un groupe. »



MESSAGE VÉHICULÉ

Les éléments d'un écosystème sont tous interdépendants.

La mise en réseau et les interrelations entre différents éléments est source de solidité et de durabilité.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

La toile de vie est un outil simple et facile à mettre en place, il suffit d'avoir une ficelle ou une corde, et un peu d'espace ... En choisissant une thématique spécifique, on montre à quel point les éléments sont interconnectés et interdépendants les uns avec les autres.

Toile de vie / application

Objectif

Sensibiliser les participants à l'importance de la biodiversité à travers les interconnexions entre tous les aspects de la nature.

Préparation

L'animatrice a sélectionné 20 éléments de la nature, qui sont interconnectés de manière suffisamment simple pour que les participants puissent connaître les connexions. Ici l'Animateur choisit les éléments suivants :

Soleil - eau - sol - air - bactéries - citronnier - champignons - vers de terre - escargot - oiseau - souris - abeille - roquette - menthe poivrée - sauge - amandier - haricots - puceron - tomates

Chaque élément est écrit individuellement sur un petit papier (mais suffisamment grand pour que tout le monde puisse le lire clairement à une distance de 3 à 4 mètres) et disposé dans un chapeau. Ces éléments peuvent être aussi représentés par des dessins ou des images.

Les autres matériaux nécessaires sont :

- un ruban adhésif (scotcher chaque élément sur la poitrine des participants)
- une longue corde.

Déroulement et contenu de l'animation

Une fois que l'ensemble des participants a choisi un mot/une image/un dessin et que le groupe a pris connaissance de son élément, l'animatrice donne la corde à la personne avec l'élément « soleil ».

Le jeu débute et les participants se passent la corde en expliquant ce qui les relie à l'élément choisi.

Puis l'Animateur annonce qu'un paysan a dû pulvériser un pesticide à cause d'une attaque de pucerons sur ses plantations de tomates. L'Animateur demande aux participants quel serait l'impact et quels éléments seraient impactés. Un à un, ils laissent tomber leur morceau de corde et la toile devient de plus en plus faible. À la fin la toile s'effondre et les participants comprennent les liens et interactions entre chaque élément.

Commentaires et conseils

Prévoir assez de rôles polyvalents pour que les interconnexions soient bien visibles. Avoir assez d'espace et profiter de cet exercice pour créer du mouvement dehors ou à l'intérieur.

Résultat

Les participants prennent conscience des interconnexions entre différents éléments d'un écosystème même celles qui ne sautent pas forcément aux yeux.

L'impact des produits chimiques est matérialisé de manière concrète grâce à l'animation.



Théâtre

OBJECTIFS

- Utiliser son corps et pas uniquement son intellect.
- Prendre plusieurs casquettes, sortir de son rôle « classique ».
- Provoquer pour libérer la parole, supprimer les complexes et la peur de parler des problèmes, des dysfonctionnements, des pratiques non démocratiques, des malversations ...
- Prendre conscience par l'humour, voire la caricature, de la gravité de certaines dérives, de certains dysfonctionnements.
- Prendre conscience en l'incarnant que des améliorations sont possibles.



MODE D'EMPLOI

Plusieurs options sont envisageables :

- Soit créer un scénario en deux ou trois sous-groupes, sur une thématique ou problématique donnée et la jouer ensuite devant le groupe, puis débattre, commenter etc.
- Soit créer une scène courte jouée d'abord par trois ou quatre personnes, puis faire intervenir d'autres participants ayant d'autres propositions de dialogues.
- Soit se mettre en scène soit même pour faire réagir le groupe sur la thématique abordée.

« Sortir de son rôle
« classique ». »



MESSAGE VÉHICULÉ

Il existe toujours plusieurs solutions, même quand nous ne les voyons pas.

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

Présenter la forme théâtrale de l'animation et s'assurer que les participants sont prêts à jouer le jeu. Faire la distinction entre une appréhension, un trac « normal » et des facteurs bloquant toute l'animation. Eventuellement changer de forme en cours de route et se mettre plus en scène par exemple, ou proposer un sketch rapide, en tous cas détendre l'atmosphère pour que les participants se sentent à l'aise et puissent jouer le jeu.

Objectif

Faire la lumière sur l'histoire et le comportement actuel des Libanais à l'égard de leur utilisation des terres et du rapport sociétal à l'agriculture.

Préparation

Dans cet exemple, c'est l'Animateur lui-même qui se met en scène. Il prépare donc en amont ses déguisements et son discours.

Déroulement et contenu de l'animation

L'Animateur expose la situation générale. Un dialogue entre un grand-père et son petit-fils à la fin des années 90 dans le sud du Liban. L'Animateur joue les deux rôles et se déguise avec des accessoires simples (casquette et téléphone pour jouer le jeune / bâton et chapeau pour jouer l'ancien).

Grand-père : *nous construisions des terrasses, travaillions les sols et plantions de nos propres mains.*

Petit-fils : *les temps ont changé. Ceci est du pur masochisme et cela n'implique certainement pas que je doive faire de même.*

Pendant ce temps, l'auditoire s'est divisé en 2 groupes, essayant de répondre à la question et de définir les conséquences de l'expansion des terres agricoles aux dépens des forêts.

Le premier groupe est incité à soutenir la position du grand-père tandis que le second groupe celle du petit-fils.

Grand-père : *regardez le statut actuel des terres ; c'est de votre faute si elles sont dans cet état.*

Petit-fils : *ce n'est pas nous qui avons dégradé ces terres. Nous avons grandi en ville, c'est pourquoi je vous propose d'adresser cette question à mon père.*

Pendant ce temps, l'Animateur reprend son troisième rôle de narrateur en donnant des indices et en soulignant des faits :

La génération du grand-père était responsable de l'expansion majeure des terres agricoles, mais elle ne connaissait pas l'utilisation de produits chimiques ni l'agriculture intensive industrialisée. Tout cela est venu après !

Alors, qui est vraiment responsable ? Quelles pourraient être les solutions ?

Petit-fils : *oui, tu as coupé les arbres.*

Grand-père : *« celui qui renie ses origines, n'a pas d'origine »*

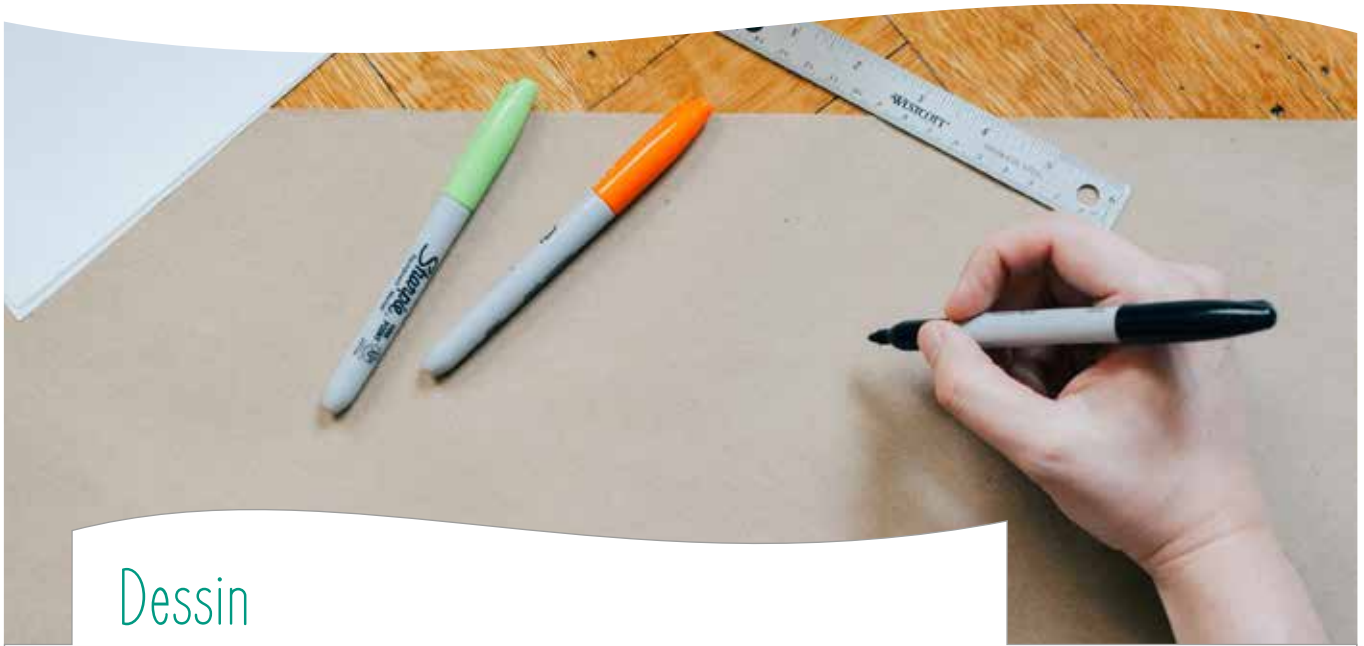
Petit-fils : *il n'y a pas de temps à consacrer à l'agriculture de nos jours ; la plantation des terres est loin de couvrir nos besoins financiers ! Les terres pourraient aller mieux si nous les laissons tranquilles ! La forêt pourrait revenir, et ensuite, je promets de la visiter le week-end pour faire de la randonnée et prendre des photos.*

Commentaires et conseils

Garder un temps suffisant pour pouvoir débattre avec les participants après la partie théâtrale.

Résultat

Cette scène a permis de mettre en évidence la question complexe des conflits intergénérationnels sur la gestion des terres et la pratique de l'agriculture.



Dessin

OBJECTIFS

- Construire collectivement un dessin illustrant une thématique. Ce dessin servira de base à l'Animateur, pour partir des savoirs du groupe, et il pourra commenter, compléter, rectifier etc. en fonction de son objectif d'animation.



MODE D'EMPLOI

Chaque participant est invité, à tour de rôle, à venir participer à un dessin collectif pour illustrer la thématique proposée, que ce soit la vie du sol, les associations de cultures, la santé des plantes ...

Chacun ajoute quelque chose et ne redessine pas ce qui l'a déjà été.

Matériel nécessaire : tableau noir ou papier, craies, feutres, crayons, peinture ...

« Construire collectivement un dessin »



MESSAGE VÉHICULÉ

Importance de la construction créative collective : 1+1+1 n'est pas égal à 3 mais à beaucoup plus !

CONDITIONS ET CONSEILS D'UTILISATION

L'outil de dessin peut être utilisé de multiples façons : soit à travers le dessin collectif comme décrit ci-dessus, soit comme élément de base pour engager une réflexion collective, soit en demandant à chaque participant de dessiner sa représentation d'un concept, soit par sous-groupe. À vous d'adapter cet outil en fonction de vos besoins et vos envies !

Objectif

Réfléchir avec un groupe de paysans à la gestion de l'eau à l'échelle d'un bassin versant puis d'une parcelle.

Préparation

Dans cet exemple, le dessin n'est pas collectif mais réalisé par 2 Animateurs. Ceux-ci ont donc préparé les dessins sur lesquels portent l'animation (un dessin de bassin versant puis le dessin d'une parcelle).



Déroulement et contenu de l'animation

Les Animateurs présentent le 1^{er} dessin aux participants, celui d'un bassin versant à l'échelle de tout un territoire. On répartit les personnes en 3 groupes. Chaque groupe réfléchit à ces 3 questions :

- que vous inspire ce dessin,
- quels problèmes identifiez-vous,
- quelles solutions proposez-vous ?

Après un temps de réflexion et d'échanges au sein du groupe, un représentant par groupe fait une restitution à l'ensemble des participants.

Idées ressorties du groupe : gaspillage de l'eau de pluie en hiver, problème de sécheresse en été, besoin d'améliorer la récupération et le stockage de l'eau pour l'agriculture.

Les Animateurs présentent un 2^e dessin au groupe, celui d'une parcelle agricole, à l'échelle individuelle. Les 3 groupes réfléchissent aux techniques à mettre en œuvre en terme de gestion de l'eau, de récupération, de stockage. Une nouvelle restitution a lieu.

Commentaires et conseils

Cet outil est simple et facile à utiliser. Il convient très bien auprès de paysans, d'étudiants, ou de personnes illettrées.

Résultat

Cet exercice a permis d'identifier collectivement les problèmes et solutions liées à la gestion de l'eau en milieu méditerranéen.

Cet exercice a permis, grâce à la présentation de dessins à deux échelles différentes, de dissocier les solutions, en terme de gestion de l'eau, pouvant être mises en place de manière individuelle ou de manière collective.



L'édition du manuel de l'Animateur en agroécologie est le fruit d'un travail collectif réalisé avec les Animateurs méditerranéens accompagnés en 2019 par Terre & Humanisme. Il fournit la description du métier d'Animateur en agroécologie ainsi qu'un ensemble d'outils et d'exemples d'animations ayant pour but de faciliter les échanges entre les personnes souhaitant s'engager dans des initiatives agroécologiques.

L'Animateur doit s'appropriier ces outils en fonction de ses besoins et de son contexte, en les testant et en les adaptant. Nous vous invitons à partager vos retours sur les outils testés afin de pouvoir faire évoluer ce manuel, pour qu'il soit aussi vivant et évolutif que l'est le métier d'Animateur.

Publié en 2020 dans le cadre du projet « *Formation d'Animateurs en agroécologie du Sud du Bassin méditerranéen* » financé par la Fondation de France, le Fonds de dotation Itancia, le Fonds de dotation Pierre Rabhi.

Édition originale :

Terre & Humanisme <https://terre-humanisme.org/>

Auteurs :

Ce manuel est le fruit d'un travail collectif réalisé avec les Animateurs en agroécologie méditerranéens, seuls sont présentés ici les principaux auteurs :
Tanguy Cagnin, Hélène Hollard, Emmanuelle Patetsos

Conception graphique et mise en page :

Le Sens du Poil www.lesensdupoil.fr





Terre  Humanisme

Terre & Humanisme - 471, chemin du mas de Beaulieu
07 230 Lablachère - France

Tél : +33 4 75 36 64 01 - infos@terre-humanisme.org - www.terre-humanisme.org