



Pour le Syndicat mixte de la Dune du Pilat, gestionnaire du Grand site, cet outil d'interprétation s'inscrit en continuité avec la découverte « physique » des lieux et permet de la préparer ou bien de l'approfondir.

# L'atelier

## Dans les coulisses de la dune du Pilat

Des objets collectés auprès des habitants du Grand site de la Dune du Pilat ; des objets de tous les jours qui, chacun, racontent une histoire. Les mêmes objets cachés dans de grandes malles à secret que les enfants ouvrent et découvrent. Ils parlent, commentent, apprennent... Cet atelier pédagogique d'un nouveau genre vise à faire connaître l'identité du lieu aux enfants de ce lieu.

## Un arbre à palabres

Un arbre... Un arbre tel l'arbre à palabres en Afrique, sous lequel le village se rassemble pour écouter, dialoguer et échanger. Un arbre, lieu traditionnel à l'ombre duquel on s'exprime, où les enfants viennent écouter et conter des histoires. Un arbre, mais aussi des boîtes à secrets où l'on abrite souvenirs et trésors. En fait, d'innombrables objets...

Voici donc les composants d'un atelier pédagogique d'un nouveau genre qui vise à faire connaître l'identité d'un lieu aux enfants de ce lieu, et les coulisses d'un Grand site. À la croisée de l'exposition et de l'atelier, cet outil pédagogique se veut un espace de découverte où l'enfant interagit, par l'intermédiaire d'un médiateur, avec de multiples objets dans un décor original et ludique. Et ces objets ont chacun une histoire qu'ils racontent, devenant tour à tour des témoins, des symboles ou des surprises.

Ce sont des objets donnés, détournés, chinés ou achetés. Des déguisements s'insèrent aussi dans l'atelier pour permettre aux enfants, à la manière des jeux de rôle, de devenir acteurs et de comprendre qu'un Grand site est avant tout composé de femmes et d'hommes.

En amont du projet, la collecte des objets permet de tisser des liens avec les différents acteurs du territoire.

Certains objets seront retenus en fonction de l'effet qu'ils sont susceptibles de déclencher chez l'enfant, de leur potentiel à illustrer un concept, une idée, ou de leur côté drôle ou affectif.

L'éducateur conduit l'enfant d'un objet à l'autre, l'invitant à aborder d'une manière simple des notions plus complexes afin de les rendre accessibles. Un vieux coureur cycliste en plomb... et la palabre s'engage sur l'écomobilité. Des petits morceaux de pierres et l'on s'engage sur les notions de géomorphologie. Une flèche de signalétique de randonnée et c'est de la gestion du site dont il est question. L'objet est le trait d'union entre le message et l'enfant. Tout au long de la séance, il devient balise : les objets de la vie quotidienne sécurisent les enfants et les rattachent à leur vérité. L'outil est vivant. Le module peut évoluer constamment. Ainsi, des objets peuvent être enlevés ou ajoutés selon la vie du site, des aménagements et équipements naissants. L'atelier a été conçu par Citémômes à la demande du Réseau des grands sites de France. Sa création a été soutenue par la Fondation Veolia environnement. ●

**Mathilde Milot** Association Citémômes  
mathilde.milot@citemomes.fr



Syndicat mixte de la Grande dune du Pilat

Un matin de novembre, dans une classe de CE2 du bassin d'Arcachon... Assis sagement autour de « Monsieur Galipot », l'arbre totem de la dune du Pilat, les enfants n'ont d'yeux que pour les « boîtes à secrets » disposées au pied du pin-bouteille. Tour à tour, les boîtes s'ouvrent grâce aux clés accrochées à l'arbre et laissent apparaître un puzzle, une carapace d'insecte, un pot à résine, une maquette de bateau... Bref, autant d'objets insolites qui permettent d'explorer de manière interactive les différentes facettes qui composent le Grand site. Après les Grands sites du Puy Mary

et d'Alésia, celui de la Dune du Pilat est le troisième à s'être emparé de l'atelier en 2011 et à prolonger cette collection de modules pédagogiques. Et, au terme d'un an et demi de fonctionnement, plus de 2 200 enfants, familles et scolaires compris, ont été sensibilisés aux enjeux liés à la dune et à la forêt.

À partir d'une maquette simplifiée de la dune, Myriam, la médiatrice, aborde l'histoire géologique de la plus haute dune d'Europe sous un angle amusant. Les morceaux du puzzle sont autant de couches de sable se superposant et racontant sa formation. Pour les plus jeunes,

l'interaction déjà initiée avec le personnage de l'arbre totem se poursuit en faisant appel à des référents simples ou imagés (les enfants soufflent afin d'apporter du sable...). Dans un registre ludique, l'objet permet d'introduire des notions scientifiques et de mieux comprendre la spécificité du Grand site: ce qui fait qu'il est exceptionnel.

D'autres objets, comme la peluche de Mme la Mouette, se réfèrent plus à l'affectif et vont créer un véritable attachement avec les enfants. Photos d'empreintes d'animaux, bois flotté, restes de crabes... Au travers de ces objets «classiques» pour le naturaliste, la médiatrice conduit le jeune public à mener l'enquête sur la diversité des espèces, animales ou végétales, et les sensibilise à leur protection.

**Le pot de résinier.** Au-delà de la diffusion de connaissances sur le Grand site, l'atelier pédagogique possède une dimension sociale importante puisqu'il permet de faire le lien entre les hommes et le paysage. Le pot de résinier, le costume de l'ostréiculteur ou bien encore la bourriche d'huître récupérés auprès des habitants, permettent aux enfants de se mettre à la place des hommes et des femmes qui vivent et travaillent sur le territoire de la dune. Arrivés à la 9<sup>e</sup> boîte, les enfants découvrent des voitures et un bus miniatures. Ces objets familiers mais détournés permettent d'aborder de manière simple la notion d'écomobilité et les missions de la structure de gestion du Grand site afin de faire d'eux les futurs Ambassadeurs de la dune.

Au final, en laissant une place centrale au dialogue et à la médiation, l'atelier «Dans les coulisses de la dune du Pilat» constitue un outil souple, évolutif et entièrement modulable pour sensibiliser un public d'enfants à la richesse et à la fragilité d'un site naturel très fréquenté. ●

**Louise Poupin**

Chargée de mission Syndicat mixte de la Grande dune du Pilat  
missionculture@ladunedupilat.com

**EN SAVOIR PLUS**

- [www.grandsitedefrance.com](http://www.grandsitedefrance.com) (rubrique *nos thèmes*)
- [www.ladunedupilat.com](http://www.ladunedupilat.com) • [www.citemomes.fr](http://www.citemomes.fr)
- Revue *Espaces*, n° 109, juillet 2011
- [www.mairieconseils.net](http://www.mairieconseils.net) • [www.localtis.info](http://www.localtis.info) (rubrique *expériences*)

QU'EST-CE QUE C'EST ?

# Un QR code

On en voit de plus en plus... Partout... des petits modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. On parle de QR code, abréviation de *quick response* (réponse rapide). En effet, la spécificité de ce code est d'être décodé rapidement à l'aide d'un



téléphone mobile, une webcam... Vous scannez le QR code à l'aide de votre cellulaire et accédez à un site internet qui contient des informations. Le QR code permet également de déclencher un paiement direct; d'ajouter une carte de visite virtuelle (vCard, MeCard) dans les contacts, d'inclure un événement (iCalendar) dans l'agenda électronique; de déclencher un appel vers un numéro de téléphone, d'envoyer un SMS; de montrer un point géographique sur Google Maps ou Bing Maps...

**Adapter aux espaces naturels ?** Dès lors, les gestionnaires d'espaces naturels pourront imaginer de s'en servir pour délivrer leurs informations grand public. Le plus souvent des données pratiques (peu de texte) et des contenus multimédia (vidéos, bandes audio...). Vous avez une information pertinente à délivrer, information adaptée à un usage en mobilité ? Il ne vous reste plus qu'à la mettre en ligne et à générer un QR code.

Un QR code basique, généré pour le projet «De rivages en calanques» (en haut) a été personnalisé (en bas). Designé par Hervé Demongeot de la société BTCdesignlab. «De rivages en calanques» est un projet de valorisation du littoral par le mobile.

L'utilisation des nouvelles technologies de l'information dans les espaces naturels sera abordée plus largement dans le numéro 43 de juillet 2013.

**Créer un QR code.** Il y a plusieurs façons de générer des QR codes. La plus simple est d'utiliser des générateurs en ligne. Souvent gratuits, ils ne donnent en revanche pas la possibilité de changer le contenu associé au QR code. Il est plus pratique, mais plus coûteux, de s'adresser directement à une agence spécialisée qui pourra fournir une plateforme d'administration complète permettant un suivi statistique précis et la mise à jour des contenus. Chaque QR code est associé à une adresse internet déclenchant une action, il est préférable de pouvoir la modifier à tout moment.

L'aspect graphique du QR code est personnalisable. Étant utilisé comme un outil de communication, il doit en effet être attractif, coloré, car son but est d'attirer l'œil du consommateur afin de l'inciter à scanner.

**Lire un QR code.** Le QR code se lit avec une application de lecture, qui est en réalité un lecteur de codes-barres. Il en existe des dizaines que vous pouvez télécharger directement et souvent gratuitement depuis votre smartphone. Une application gratuite, performante et simple d'utilisation est «i-nigma», disponible sur iPhone.

Lorsque l'application est téléchargée, il vous suffit de la lancer, de vous approcher d'un QR code et sans aucune action de votre part, l'application va reconnaître le code et vous envoyer directement vers la page internet, le numéro de téléphone ou le point géographique programmé.

Évidemment, l'utilisation de QR code ne fonctionne que dans des endroits où il y a un réseau téléphonique adapté. ●

[communication@esterel-cotedazur.com](mailto:communication@esterel-cotedazur.com)