



Mar're des déchets

Outil de maraudage
pédagogique sur les
déchets diffus

MAR'RE DES DÉCHETS DIFFUS

CLASSEUR D'ACTIVITÉS

ÉDITION GUYANE



GRAINE Guyane
Réseau régional d'éducation
à l'environnement

Préface

En 2022, le FRENE lance un nouvel outil de maraudage : Mar're des déchets diffus. Cet outil voit le jour suite au lancement d'un appel à manifestation d'intérêt, par l'éco-organisme CITEO.

En septembre 2023, le GRAINE Guyane organise en collaboration avec le FRENE, la première formation à l'outil, hors hexagone.

Le constat est sans appel : le potentiel d'utilisation est immense mais non adapté aux spécificités locales.

Un groupe de travail est alors créé, piloté par le GRAINE Guyane. Son rôle : adapter, *guyaniser* et former à l'outil de maraudage pédagogique, Mar're des déchets diffus.

Remerciements

Cette édition guyanaise est le fruit d'un travail collaboratif entre le FRENE, le GRAINE Guyane, les membres du groupe de travail Guyane et tous les partenaires.

De chaleureux remerciements sont adressés à l'équipe de tests sur le terrain et au groupe de travail «Mar're des déchets diffus», sans qui cette version n'aurait pas pu voir le jour. Bravo et bonne lecture !

Les participant.e.s tout au long du projet :

ABAADOU Dolita
BENTH Juliette
BUFFARD Anaïs
CYRILLE Cherlande
DARONDEAU Alice
HEYRREYRE Yannick
HUET Mathis
LEJEUNE Vikar
LAMBLIN Marina
MASURE Marion
POUX Marion
SAUVAN-MAGNET Magali
SCHLOEDER Anna
SCHMIDT Mélodie
TARRAT Xavier
VALIMAHAMED Anar

LATTR'ACTION
PARC AMAZONIEN DE GUYANE
OCEAN SCIENCE & LOGISTIC
ATTR'ACTION
ADEME
DGTM
KWATA
GUYANE NATURE ENVIRONNEMENT
SYMBIOZ
DGTM
GRAINE GUYANE
FRENE
OCEAN SCIENCE & LOGISTIC
MUNTU GWIYANN
SYMBIOZ
GUYANE NATURE ENVIRONNEMENT

Sommaire

Les mots du FRENE	5
Historique du projet	6
Présentation des principes	7
Le message pédagogique	8
Le scénario type 3+1	13
Une rencontre tripartite	14
À chacun son approche	15
Préparer son maraudage	17
Identification du maraudeur	19
Les activités	20
Annexe	31

Les mots du FRENE

“Ils nous indignent quand on les voit dans les espaces naturels ou dans la rue : les déchets abandonnés polluent notre environnement. Mégots de cigarettes, emballages, papiers, masques... ils sont le fait de la météo, du manque de poubelles, de l'inattention voire de l'incivilité, et sont difficiles à localiser et à compter avec précision.

La responsabilité des producteurs d'emballages ménagers est élargie au nettoyage de ces déchets abandonnés depuis peu. Pour prendre en charge cette obligation, ils financent des éco-organismes comme CITEO pour qu'ils soutiennent les collectivités dans la lutte contre les déchets abandonnés, notamment via la mise en place d'actions de sensibilisation du grand public.

Le maraudage pédagogique est une technique d'animation où l'animateur.ice et le public n'ont pas rendez-vous. En allant sur les zones à enjeu écologique majeur très fréquentées, le.la maraudeur.euse se poste ou circule sur le site et interpelle / est interpellé.e par le public de passage. C'est une technique innovante qui permet de sensibiliser un public dit « non captif », c'est-à-dire des personnes qui ne sont pas venues pour participer à une animation.

Par le biais d'une série de formations à destination des animateur.rice.s et gestionnaires de sites naturels, nous souhaitons développer leurs compétences méthodologiques et identifier leurs besoins nécessaires pour la mise en place d'actions de sensibilisation et de prévention active du grand public sur la thématique des déchets abandonnés diffus.

C'est grâce à nos partenaires CITEO et à l'Office Français de la biodiversité que cet outil et les formations qui l'accompagnent ont pu être élaborés. Cet outil de maraudage est également le fruit d'une collaboration entre plusieurs structures. Sans elles et leurs belles idées, le projet n'aurait jamais pu voir le jour. Nous tenons donc à remercier :

- **Ecocene**
- **Etc Terra**
- **Graine Bourgogne-Franche-Comté**
- **Merveilles et Nature**
- **Dole environnement**
- **Le FRENE**
- **CITEO**
- **OFB.**



Historique du projet

Laro'mobile

1er outil pédagogique de maraudage au FRENE

2015



2022

Focus "Déchets diffus"

Partenariat FRENE-CITÉO
Groupes de travail hexagonaux

2019

État des lieux du maraudage pédagogique

Stage sur les pratiques dans l'hexagone

mai 2022

Test en Guyane

1er contact entre le FRENE et le GRAINE

septembre 2023

Formation en Guyane

Avec Écocène



juin 2023

"Mar're des déchets" finalisé

Formation dans l'hexagone



Mar're des déchets
Outil de maraudage pédagogique sur les déchets diffus

2024

Création groupe de travail Guyane

Objectif : Guyaniser cet outil

sept 2024

mars 2025

Campagne de tests des outils

6 actions de maraudages entre plages et marché

Présentation des principes

1) C'est quoi ?

- Le maraudage pédagogique est un concept qui nous vient du Québec.
- L'animateur·trice est fixe ou itinérant·e sur un site qu'elle·il a choisi pour son opération.
- Le public n'est pas captif, il n'a pas rendez-vous avec l'animateur·trice et ne rémunère pas son intervention.

2) Quels sont ses objectifs ?

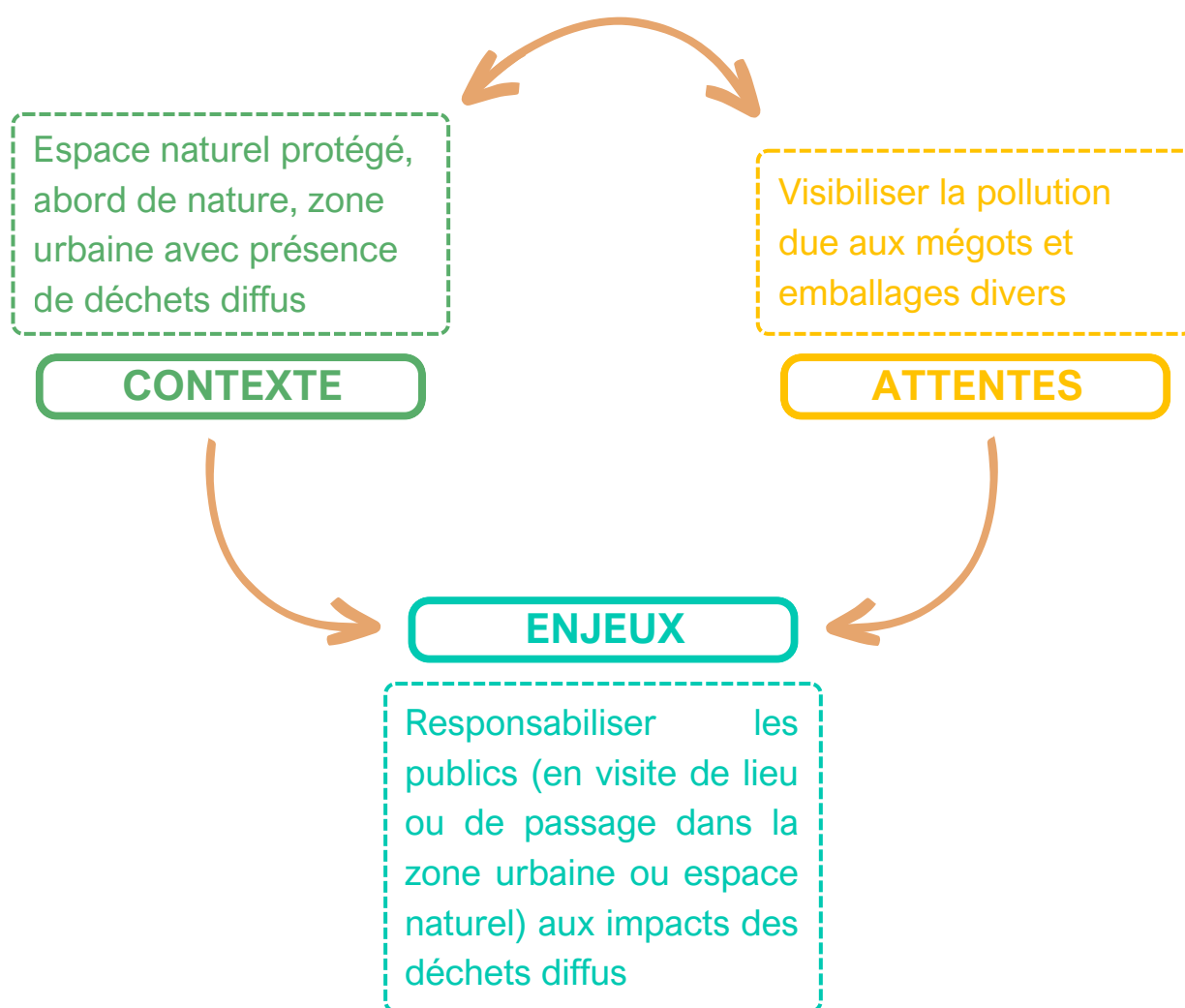
- Le maraudage pédagogique vise à sensibiliser, éduquer, impliquer.
- Il permet d'être au plus près des attentes et des préoccupations du public.

3) Comment ça se déroule ?

- L'animateur·trice passe du temps avec un public, cinq minutes ou plus, sans immobiliser les participante·s.
- Elle·Il peut répondre à des questions précises, donner des conseils pratiques, apporter des connaissances et élargir son intervention sur des enjeux globaux.

Le message pédagogique

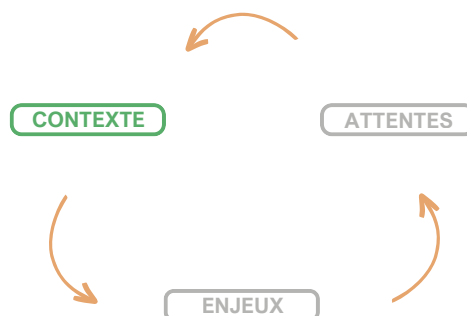
Quelques minutes, c'est court ; aussi faut-il aller à l'essentiel et définir en amont le **MESSAGE** !



Le message pédagogique

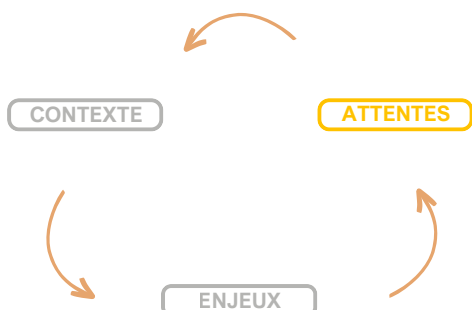
CONTEXTE

Le·la maraudeur·euse travaillera le **contexte de maraudage** en amont via des scénarios préparés en amont et s'adaptera in-situ, à la saison, au public ainsi qu'au site choisi.



ATTENTES

L'employeur, le·la commanditaire ou le·la gestionnaire du site d'accueil (si aires protégées) ont des attentes, **des thèmes spécifiques** qu'elles-ils souhaitent aborder via l'outil de maraudage pédagogique.



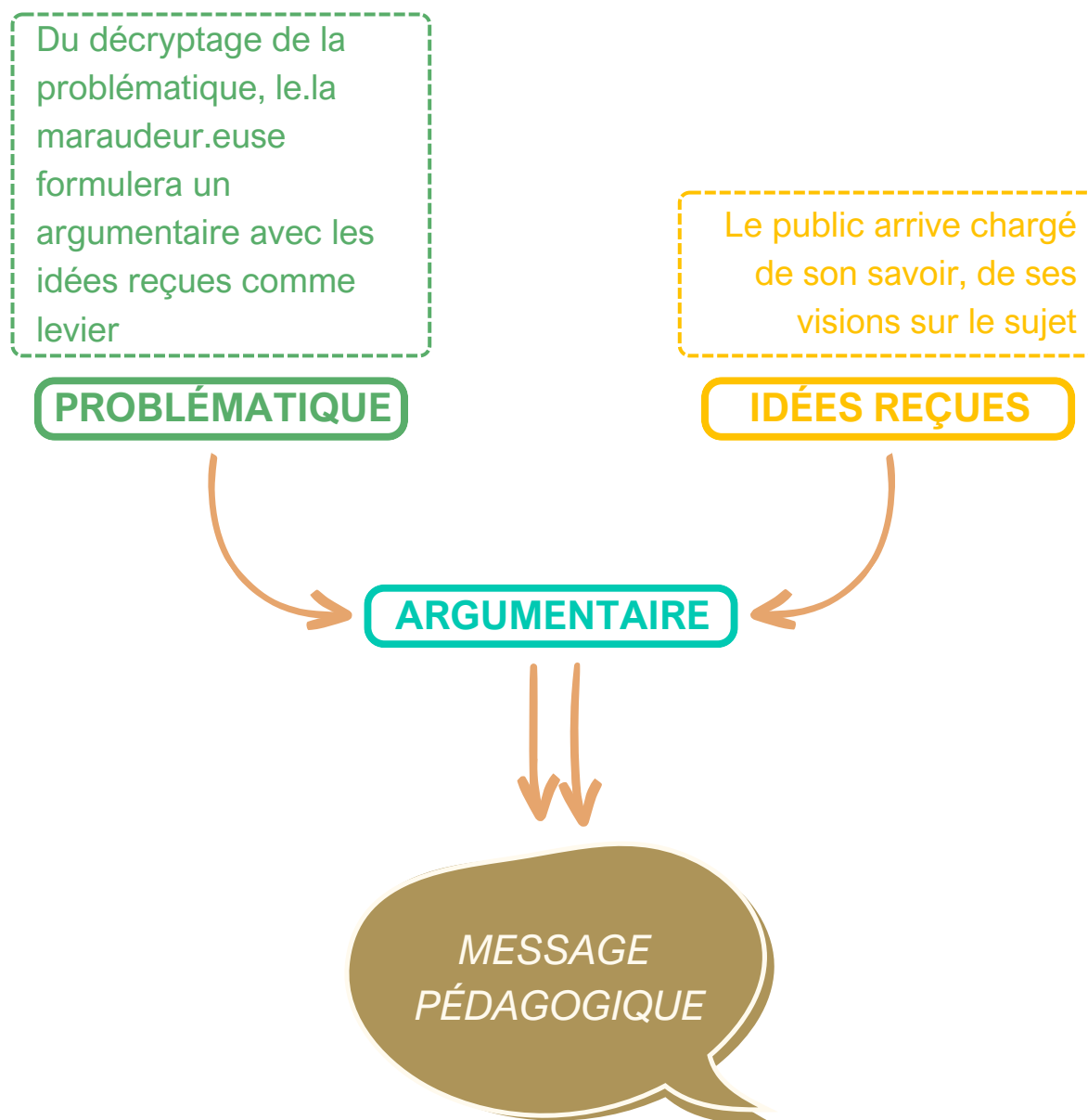
ENJEUX

Des attentes et du contexte, vont ressortir des enjeux. Ceux-ci permettront de proposer une ou plusieurs problématiques.



Le message pédagogique

Une fois les enjeux définis, l'animateur·trice **devra dégager une ou des problématiques** qui aideront à la construction du message pédagogique.



Le message pédagogique

En résumé :

L'argumentaire ne sera audible dans le temps imparti que s'il est transmis de façon pédagogique :

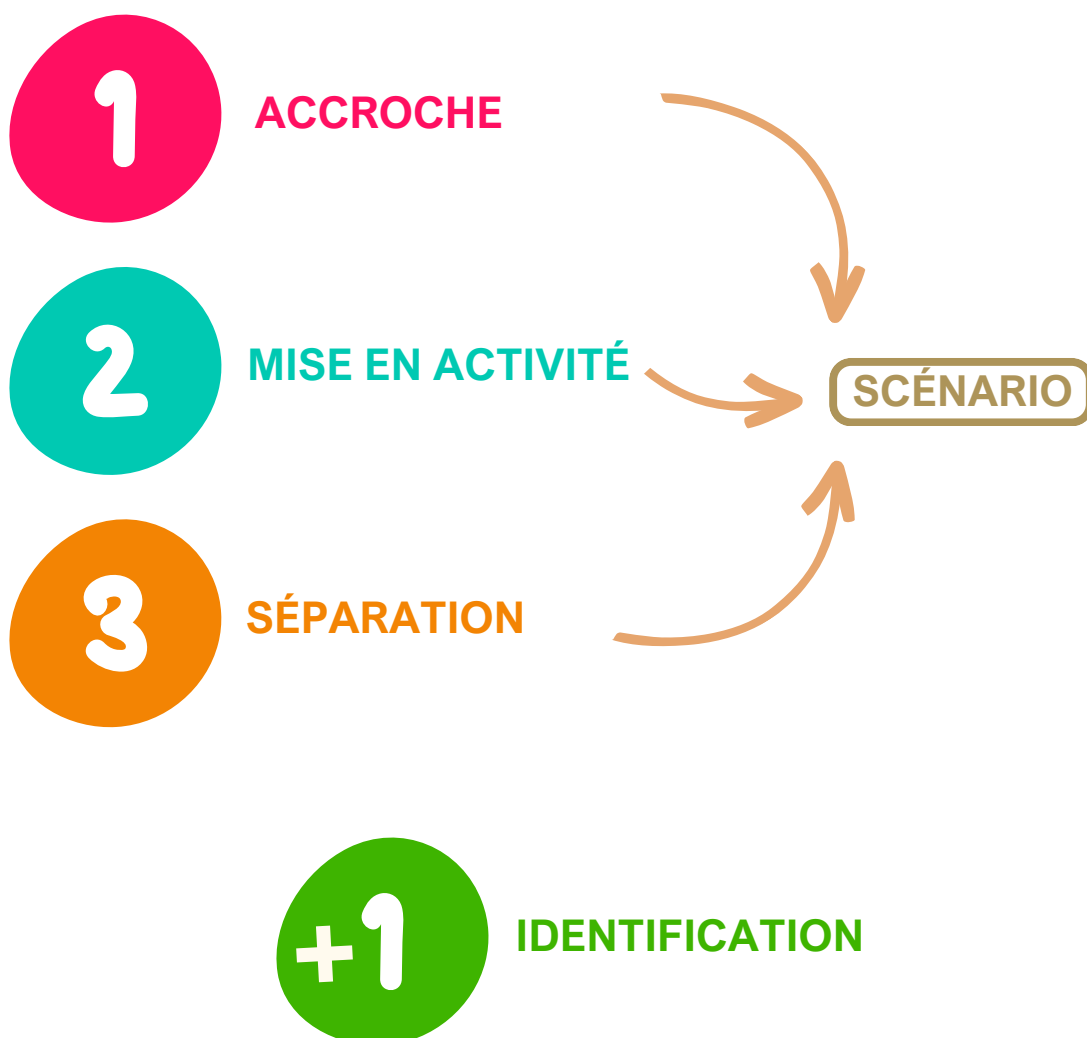
- Le message est le cœur de ce que l'on souhaite transmettre.
- Les préjugés et autres idées reçues doivent être traités avec bienveillance et pédagogie.
- Le discours du·la maraudeur·seuse s'adaptera au terrain et au public en variant les registres de langues, les langages parlées ou signées et la posture, dans la mesure du possible.

Une attention particulière est demandée sur ce point compte tenu du contexte historique, culturel et ethnologique du territoire.

- Les faits présentés doivent être vérifiables et adaptés aux différents contextes de la Guyane.

Le scénario type 3+1

Le ou les scénarios pédagogiques sont préparés en amont par le·la maraudeur·euse. Ils sont constitués de **trois phases plus d'une réflexion** autour de l'identification de l'animateur·rice.



Le scénario type 3+1

1

ACCROCHE

Le premier contact doit accrocher le public. Le·la maraudeur·euse pourra étonner les participant·e·s via des éléments naturels, des aménagements surprenants ou pourquoi pas une saynète... Soyez créatifs !

2

MISE EN ACTIVITÉ

Une fois le public accroché, le·la maraudeur·euse mettra en activité les participant·e·s pour leur transmettre le message. Le·la maraudeur·euse aura préparé sa ou ses séquences qu'il ou elle adaptera à son public.
Rappel : les séquences sont courtes et le message doit être clair.

3

SÉPARATION

Le·la maraudeur·euse doit savoir s'arrêter à temps pour ne pas « voler » plus de temps que le public (qui n'a rien demandé) ne pourra lui donner.

+1

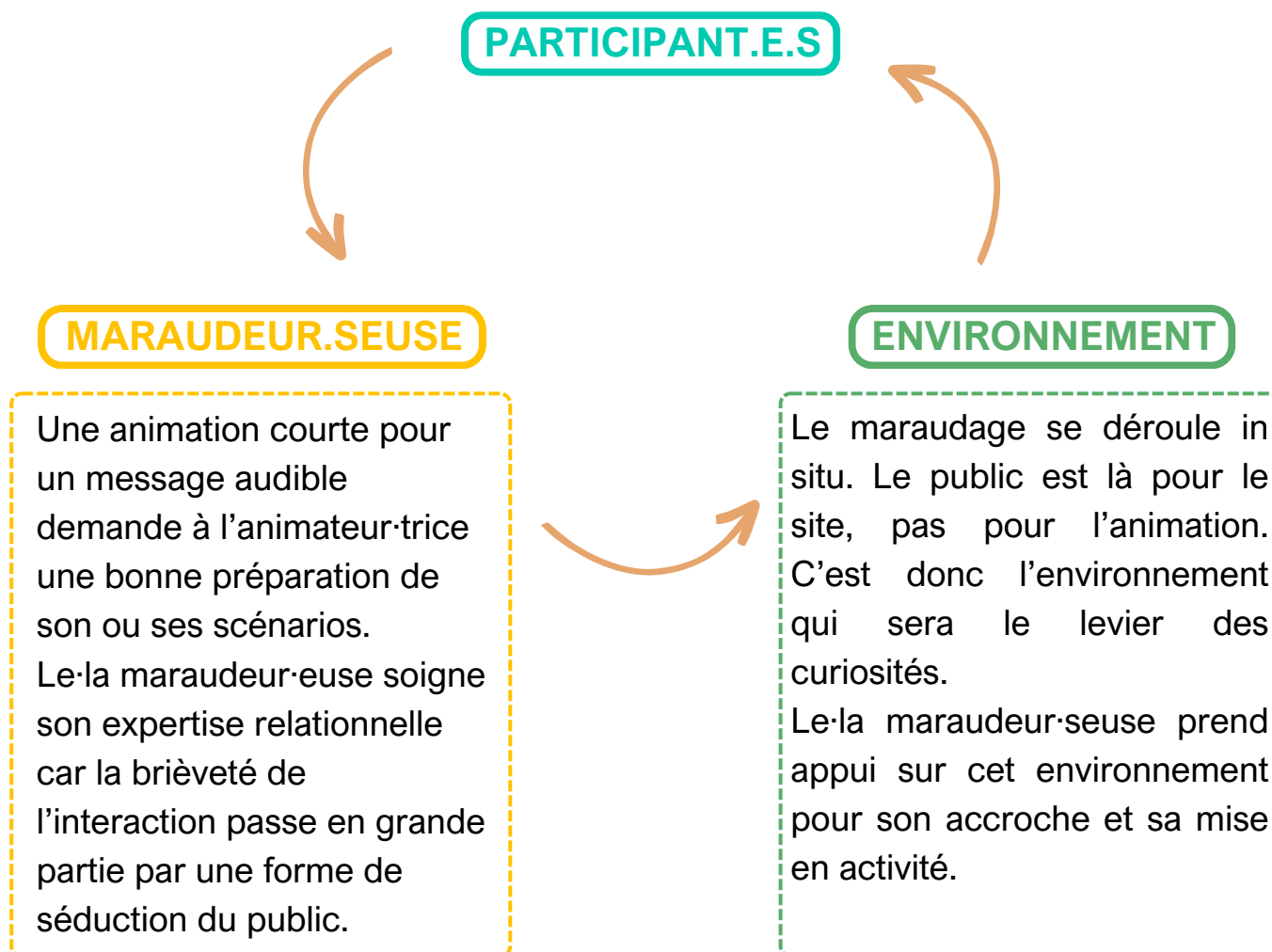
IDENTIFICATION

Le·la maraudeur·euse doit être identifié·e comme tel·le. Cette identification doit être avenante et distincte.

Une rencontre tripartite

- Le public visé par le·la maraudeur·euse est dit non-captif. Il n'a rien demandé ! Et encore moins à suivre une animation pendant des heures.
- L'animateur·rice sera d'autant plus attentif·ve à utiliser la curiosité du public, leurs idées reçues et la raison de leur présence sur le site, pour établir une connexion. Elle·il s'adressera aussi bien aux enfants qu'aux adultes.

À noter : moins le public est captif, plus il est exigeant !



À chacun son approche

- Suivant qui nous sommes, nous ne serons pas réceptifs aux mêmes approches sensorielles, ludiques, cognitives ou scientifiques.
- L'important pour le public est que l'offre soit diversifiée. Pour l'animateur·trice, l'important est de connaître son approche et d'être à l'aise.
- Nous proposons **trois approches pédagogiques** :

DIDACTIQUE

EXPÉRIENTIELLE

ÉCO-PSYCHO-SOCIALE

À chacun son approche

APPROCHE DIDACTIQUE

Quel plaisir d'apprendre des noms d'oiseaux, de comprendre des concepts écologiques, de savoir interpréter un paysage !

L'approche didactique est l'approche des savoirs transmis, une grande attente des publics, même non captifs.

APPROCHE ECO-PSYCHO-SOCIALE

Le maraudage c'est aussi l'occasion de provoquer des gestes, d'inciter à l'action et susciter du pouvoir d'agir. Ex : le ramassage de déchets, la consommation responsable de produits locaux. **Autant d'enjeux qui peuvent se comprendre et être discutés en quelques minutes.**

APPROCHE EXPERIENTIELLE

Vivre une expérience, l'espace d'un instant stimule les sens. En situation de maraudage, l'approche expérimentielle permet le partage des observations et réflexions du public et de l'animateur.rice sur un sujet donné.

Être à l'écoute du milieu, explorer son environnement, regarder la vie du sol...**On donne à rêver. On crée le lien.**

Préparer son maraudage

Le choix du site de maraudage est aussi important que le jour de l'action. La sélection s'effectue en amont par l'animateur·rice qui réfléchira au lieu et au contexte de maraudage via un scénario théorique. Une fois défini, le scénario sera confronté et modifié en fonction du site, des aléas météorologiques et du public.

L'animateur·rice peut se poser les questions suivantes **pour préparer sa session de maraudage (1/2) :**

OÙ ?

- À l'entrée du site ?
- Sur le chemin, au milieu ?
- Les gens vont-ils me voir ?
- Le lieu se prête-t-il à l'arrêt (soleil/vent / paysage / place...) ?
- Des éléments naturels sont-ils présents pour me servir de leviers pédagogiques ?
- L'endroit n'est-il pas trop intrusif pour le milieu ?
- Mon placement n'est-il pas trop agressif pour le public ?
- Suis-je équipé·e pour ce site ?

QUAND ?

- Y a-t-il du public sur cette journée, à cet horaire ?
- Le public qui sera là, est-il le public visé ?
- La météo le permet-elle ?
- Y a-t-il des espèces sensibles à cette époque ?
- La saison convient-elle à la thématique ?
- Ai-je la patience pour y rester 2h, 6h, ou 12h ?
- Suis-je équipé·e pour cette période ?

Préparer son maraudage

L'animateur·rice peut se poser les questions suivantes **pour préparer sa session de maraudage (2/2)**:

COMMENT ?

- Est-ce que je reste fixe ou je bouge sur le site ?
- Est-ce que j'indique la maraude en cours ou je garde la surprise ?
- Est-ce que je suis actif·ve ou passif·ve pour chercher le public ?
- Le rendez-vous a-t-il été annoncé ou non ?

La liste des questions proposées n'est pas exhaustive. En fonction des paramètres **site, public et message de l'animateur·rice**, la préparation à l'action de maraudage sera différente.

Des fiches synthétiques résument les étapes préalables à la sortie terrain. **Elle sont disponibles à partir de la page 31.**

Identification du maraudeur

Objectifs

- Permettre l'identification visuelle du stand de maraudage et du·de la maraudeur·euse.
- Faciliter la démarcation du·de la maraudeur·euse avec des codes mélangeant ceux des acteurs traditionnels de la maraude et des éléments originaux et créatifs.

Éléments d'identification 1/2

- **Logo et nom du·de la maraudeur·euse**

Le port d'un vêtement (casquette, T-shirt etc.) avec le logo de l'organisation est un moyen simple d'identification. En cas d'absence de vêtements sérigraphiés, un badge peut être également utilisé. Il est possible de combiner le badge avec le prénom du·de la maraudeur·euse et un vêtement sérigraphié ou non.

- **Support visuel**

Le mobile de déchets, les cartons plumes et autres supports pratiques sont autant d'éléments susceptibles d'attirer le regard du public. Une attention particulière sera portée sur leur ergonomie et adaptabilité au lieu du maraudage. Ex: mon carton plume va t-il gêner le passage ?

Leur originalité est tout autant significative et permet de capter le public. Le·la maraudeur·euse devra toutefois être à l'aise avec les supports qu'il·elle exposera.

Identification du maraudeur

Éléments d'identification 2/2

- **Déguisement**

Les déguisements sont des éléments d'identification originaux qui attireront autant les enfants que les adultes. Attention toutefois à leurs éventuels connotations et au risque de ne pas être pris au sérieux.

Résumé

- L'action de maraudage doit être autant agréable pour le public que pour le·la maraudeur·euse.
- Les éléments d'identification offrent un levier supplémentaire d'attractivité à l'action de maraudage.
- C'est l'occasion de laisser libre court à sa créativité et rendre cette action de sensibilisation, à la fois ludique, belle et utile.

Les activités

Fiche d'activité

22

Le photolangage

23

Le mobile de déchets

24

Idées reçues

25

Cocotte santé environnement

26

La timeline des déchets

27

Tu te mets combien

28

La calebasse des engagements

29

Les éco-émotions

30

Fiche d'activité

Légende

Comment lire les fiches d'activités ?

Les phases du scénario

- Accroche
- Mise en activité
- Séparation
- Identification

Nom de l'activité

Activité

Objectifs

- Lorem ipsum
- Lorem ipsum
- Lorem ipsum

Matériels nécessaires

- Lorem ipsum
- Lorem ipsum
- Lorem ipsum

Mise en activité

Durée estimée : 5 à 15 min

1. Lorem ipsum
2. Lorem ipsum
3. Lorem ipsum
4. Lorem ipsum
5. Lorem ipsum
6. Lorem ipsum
7. Lorem ipsum
8. Lorem ipsum

Pour préparer
votre action de
maraudage

Photos d'illustration
prises au moment des
tests sur le terrain

Le p'tit plus
Les Ressources
recense les remarques
et les liens vers la
page web-ressources

Le p'tit plus

Lorem ipsum

p.

Le photolangage



Objectifs

- Accrocher du public à la situation de maraudage ;
- Déclencher une réaction ou de l'échange avec du public ;
- Découvrir des impacts visibles de pollution par déchets diffus ;
- Recueillir les représentations.

Matériels nécessaires

- Photos imprimées sur un support souple et résistant ;
- Support d'affichage pour photos (table, tableau, bâche etc.) ;
- Support pour recueil des représentations.

Mise en activité

Durée estimée : 5 à 15 min

1. Placer les photos sur un support bien visibles pour les participant.es.
2. Inviter les personnes à choisir une image et à exprimer la raison de leur choix (choc, surprise, dégoût...).
3. Garder si possible une trace des ressentis des participant.es (tableau, carnet, post-it laissé sur un mur d'expression...).
4. Ouvrir la discussion vers d'autres activités, en lien avec l'image choisie ou une autre sur laquelle vous souhaitez travailler.



Ressources

Un photolangage prêt à être imprimé est disponible à l'adresse suivante :

[Ressources Editions GRAINE](#)

Le mobile de déchets

Objectifs

- Réaliser un objet en “récup” ;
- Attirer l’attention des passants et susciter leurs réactions ;
- Sensibiliser le public à la présence de déchets diffus ;
- Proposer une façon ludique de ramasser les déchets diffus.

Matériels nécessaires

- Ficelle et/ou corde en tissu ou jute ;
- Bâton végétal rigide et/ou objet de récupération (ex : manche à balais, cintre etc.) ;
- Pincettes à linge ou tout autre système ;
- Gants en latex ou textile.
- A trouver sur place, dans la mesure du possible :
- Tige végétale souple ;
- Déchets diffus (ex : canette de soda, plastique à usage unique, bouteille en plastique etc.).

Mise en activité *Durée estimée : 5 à 15 min*

1. Préparer le mobile : sur place ou en amont.

Sur place :

1. Former un cercle avec la tige végétale souple.
2. Attacher le cercle au bâton.
3. Préparer plusieurs morceaux de 20 à 30 cm de ficelle à suspendre au cercle.

En amont :

1. Préparer plusieurs morceaux de 20 à 30 cm de ficelle à suspendre.
2. Attacher les morceaux de ficelle au support choisi.

En activité :

1. Décorer le mobile avec des déchets trouvés sur site.
2. Déambuler sur le site.
3. Proposer au public de compléter le mobile avec des déchets trouvés sur le site.
4. Amorcer la discussion.

Variante statique :

1. suspendre le mobile au stand, avec de la ficelle (environ 40 cm).
2. Ajuster en fonction de l’effet désiré.



Idées reçues



Objectifs

- Attirer l'attention du public
- Introduire les idées reçues et les déconstruire.

Matériels nécessaires

- 1 fil à linge
- Des pinces à linges
- Post-it
- Les idées reçues imprimées en format A5 et protégées (plastifiées/cartonnées).

Mise en activité *Durée estimée : 5 à 15 min*

1. Installer les fiches "idées reçues" de façon visible.
2. En amont, vous pouvez écrire des propositions de réponses derrière chaque idée reçue.
3. Faire réagir.

✨ Liste des idées reçues

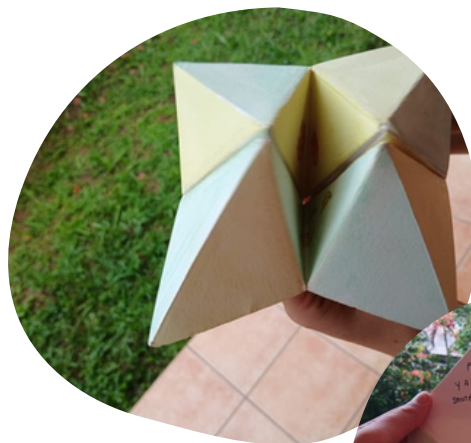
- « De toute façon ça sera ramassé ! »
- « Il n'y a pas de poubelles. »
- « Si c'est biodégradable, ça peut être jeté dans la nature. »
- « Ohlala, c'est juste une bouteille ! »
- « Face aux déchets à terre, je peux rien faire moi... »
- « C'est un petit truc, c'est rien, ça ne va pas se voir. »
- « Laisse ça à terre, des gens sont payés pour ça ! »
- « Oh Vas y balance ça ! De toute façon, on ne le verra plus. »

Les idées reçues illustrées sont disponibles à l'adresse suivante :

[Ressources Editions GRAINE](#)

La cocotte papote*

**Une idée largement inspirée de GNE*



Objectifs

- Favoriser l'expression et l'écoute.
- Faire émerger les représentations et les expériences vécues.
- Encourager les comportements favorables à la protection de l'environnement.
- Aborder les enjeux liés aux déchets abandonnés et aux maladies vectorielles.

La cocotte attire naturellement l'attention des enfants comme des adultes.

Son format léger et interactif facilite les échanges spontanés et permet d'aborder des sujets parfois complexes de manière simple et conviviale.

Matériels nécessaires

- Une cocotte santé-environnement à préparer avant l'activité
- Une fiche d'accompagnement médiateur.ice

Mise en activité

Durée estimée : 3 à 10 min

1. Aborder, se présenter et présenter rapidement l'animation : expliquer qu'il s'agit d'un moment d'échange autour des déchets, de l'environnement et de la santé.
2. Demander de choisir un chiffre, puis un fruit et lire la question révélée
3. Laisser la personne répondre librement, valoriser les connaissances et expériences évoquées.
4. Relancer la discussion autour des enjeux liés aux déchets et à l'environnement en fonction de l'intérêt de la personne



Ressources

Les éléments imprimables sont disponibles à l'adresse suivante :

[Ressources Editions GRAINE](#)

La timeline des déchets



Objectifs

- Faire connaître ou rappeler le temps de dégradation estimé des déchets en milieu naturel ;
- Discuter de l'écotoxicité de certains déchets et de leurs dangers sanitaires et environnementaux ;
- Obtenir la perception du public sur l'écotoxicité d'un déchet.

Matériels nécessaires

- Cartes avec des déchets
- Fixateur réutilisable (scratch, pâte à fixe etc.)
- Frise chronologique
- Cartes indicateurs d'écotoxicité.

Mise en activité

Durée estimée : 5 à 15 min

1. Distribuer les cartes. L'animateur peut sélectionner en amont les déchets qu'il souhaite aborder.
2. Proposer au participant de placer les déchets sur la frise.
3. Corriger avec le-la participant-e ses éventuelles erreurs.
4. Une fois la frise corrigée, demander au participant d'indiquer à l'aide de l'élément "baril jaune", le déchet qu'il juge le plus dangereux et toxique pour l'environnement.
5. Après avoir placé le "baril jaune", demander au participant de placer avec vous les quatre "triangles rouges" des déchets jugés très dangereux et toxiques pour l'environnement (pile, mégot de cigarette, huile de vidange, plastique, bouteille).
6. Comparer le déchet avec le "baril jaune" et les déchets avec les "triangles rouges".
7. Discuter.



Ressources

Les éléments imprimables sont disponibles à l'adresse suivante :

[Ressources Editions GRAINE](#)

Tu te mets combien



Objectifs

- Evaluer les connaissances des participants sur une thématique
- Discuter des éventuelles limites rencontrées
- Compléter la ou les thématiques par des informations supplémentaires

Matériels nécessaires

- Cartes Questions avec les réponses correspondantes

Mise en activité

Durée estimée : 5 à 15 min

1. Proposer au participant.e de choisir une des thématiques.
2. Demander au participant.e de s'auto-évaluer sur la thématique choisie. L'échelle de points allant de 1 à 5 points. Les questions sont placées dans un ordre de difficulté croissant. Ex: Le joueur choisi le thème « Règle de tri » et annonce répondre à la question à 5 points.
3. Selon, le chiffre choisi, l'animateur pose la question correspondante
4. Annoncer le score et corriger les éventuelles erreurs avec le.a participant.e Il est possible de continuer sur d'autres thématiques et de tenir un tableau « score annoncé / score obtenu ».

Vous pouvez adapter les questions à choix multiples en questions ouvertes, en fonction du public, pour rendre plus facile certaines questions.

🌟 Ressources

Les éléments imprimables sont disponibles à l'adresse suivante :

[Ressources Editions GRAINE](#)

La calebasse des engagements*

**Une idée largement inspirée par KWATA*



Objectifs

- Prendre acte d'une action pour limiter les déchets abandonnés ;
- Créer un souvenir positif de cette animation.
- Conclure l'action de maraudage.

Matériels nécessaires

- Une calebasse évidée et sèche ou tout autre contenant réutilisable
- Des feuilles de papier coupées en morceaux (7,5 cm x 7,5 cm) issues de brouillons, de récupération etc.
- Des feutres, crayons et stylos

Mise en activité

Durée estimée : 5 min

Avant la maraude

1. Découper les feuilles de papier (au moins 30 pièces).
2. Inscrire des idées d'actions sur les 5 premières feuilles (elles serviront pour les premiers groupes). Ex : *Lors de ma prochaine rando, je ramasserai quelques déchets qui s'y trouvent ; Je peux me renseigner sur le compostage dans ma commune ; J'informe 5 personnes de mon entourage de l'existence des déchèteries etc.*
3. Disposer les papiers pliés en deux, dans la calebasse.

En action

1. Proposer au participant de tirer au sort un papier.
2. Lui Demander de le garder en mémoire, de l'écrire sur son téléphone et/ou de le partager avec vous.
3. Discuter puis, lui proposer d'écrire ou de dessiner à son tour une idée d'action facile à mettre en œuvre pour éviter les déchets abandonnés.

✨ Le p'tit plus

Cette activité de séparation d'effectue aussi en point fixe. Faire dessiner une action plait aux petits comme aux grands, pensez aux difficultés d'écriture !

Les éco-émotions

Objectifs

- Recueillir les ressentis, impressions et émotions du public
- Apporter des pistes de solutions contre les déchets diffus
- Conclure l'action de maraudage.

Matériels nécessaires

- Une fiche recueil des éco-émotions
- Une fiche d'actions possibles
- Feutres effaçables, gommettes etc.

Mise en activité

Durée estimée : 5 min

1. Proposer aux participant.e.s de conclure l'action de maraudage en exprimant son ressenti sur une question. Ex : *Après cette animation, vous vous sentez comment face à la gestion des déchets en Guyane ?*
2. Laisser aux participant.e.s le choix d'expression. Ici, l'échelle choisie allant de «Pas confiant» à «Très confiant». Utiliser gommettes ou feutres.
3. Conclure en proposant de scanner une des possibilités d'action en fonction du ressenti exprimé. Ici, les possibilités d'actions sont : «Je m'informe», lien vers l'étude *Mo péyi Prop' d'OSL*, «J'agis», lien vers les applications mobiles de *Sentinelles de la nature* et «Je soutiens», lien vers *l'annuaire des acteurs de l'Environnement* sur le site du GRAINE, pour encourager les personnes à soutenir financièrement les associations de leur choix ou les contacter pour du bénévolat.



Ressources

Les éléments imprimables sont disponibles à l'adresse suivante :

[Ressources Editions GRAINE](#)

Petit plus : l'outil *Le Langage des Emotions (FCPPF)* est empruntable au centre de ressources du GRAINE Guyane. Vous aurez alors plus d'émotions à présenter. Vous pourrez également faire dessiner une émotion sur un bonhomme vierge (utiliser les cartes bonhomme vierge plastifiées)



Préparer sa maraude : fixe ou mobile ?

33

Préparer sa maraude : approche du public

34

Préparer sa maraude : les questions à se poser

35

Fixe ou Mobile ?

	+	-
FIXE	• Animation + simple • Utilisation possible de mobilier • Plus d'espace • Plus d'outils "classiques" utilisables	• Perte du public ciblé • Contact différent/plus descendant • Plus long pour l'animateur si peu de public • Format classique / déjà vu • Temps d'installation important • Chronophage : des gens qui restent longtemps
MOBILE	• Aller chercher un public qui ne s'arrête pas • Être plus créatif • Permet de couvrir une zone plus importante • Se fondre plus facilement parmi les usagers • Le temps passe plus vite pour l'animateur • Choix du temps accordé à la personne	• Demande un contact facile • Difficulté à transporter le matériel • Plus énergivore

==> Alternance possible entre les deux modalités

==> Possibilité d'avoir 1 animateur fixe + 1 mobile

Approche du Public

		
ALLER CHERCHER	• Plus de personnes touchées • Cibler le public qui a l'air le plus enclin	• Passer pour un vendeur/démarcheur/enquêteur • Risque de déranger
LAISSER VENIR	• Ne pas brusquer • Public plus réceptif	• Perte des timides • Les accapareurs

Maraudage Pédagogique

LE CHOIX DU SITE

Toucher le public ciblé

Type de public sur le site

Lieu fréquenté ?

Identifier un site pertinent pour les enjeux traités

Milieu naturel visible / enjeux écologiques

Équipements de gestion des déchets présents/absents

Problématique déchets importante

Place suffisante pour que les gens s'arrêtent

Nature du sol (boue, herbe agréable, rochers dangereux...)

Être le moins impactant possible

Sur un site naturel, faire attention aux zones/espèces sensibles

Prendre en considération les usages (gêne de la circulation, usages traditionnels...)



Le bon moment

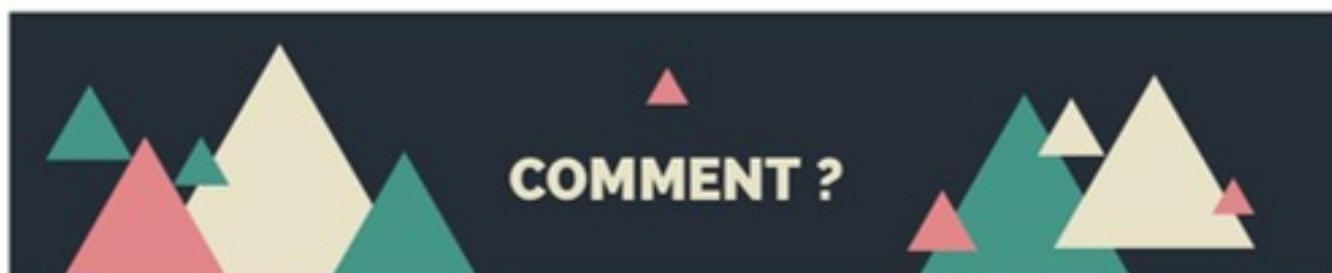


Horaires fréquentées (!)

Durée possible de l'animation

Saison / météo

Opportunités liés aux activités (sortie de classe, marché, lieu de culte, pauses déjeuner...)



Posture et Identification de l'animateur

Tenue de l'animateur

Se fond dans le décor pour approcher facilement le public (cadre d'une intervention mobile)

Déguisement / tenue interactive ?

Tenue classique de la structure

Posture et approches

Mise en scène / théâtralisation

Mécanique de jeu / challenge

Quiz et réponses de l'animateur

Constructions collectives

Langue(s) d'interaction

ADAPTATION DE L'OUTIL MAR'RE DES DÉCHETS DIFFUS GUYANE

Texte en licence : [Creative Commons BY - NC - SA à vérifier ?](#)

Auteur(s) : SAINT-JULIEN Morgane (GRAINE Guyane) et Groupe de travail

Groupe de travail: ABAADOU Dolita ; BENTH Juliette ; BUFFARD Anaïs ; CYRILLE Cherlande ; DARONDEAU Alice ; HEYRREYRE Yannick ; HUET Mathis ; LAMBLIN Marina ; LEJEUNE Vika ; MASURE Marion ; POUX Marion ; SCHLOEDER Anna ; SCHMIDT Mélodie ; TARRAT Xavier ; VALIMAHAMED Anar

Groupe campagne de tests : BUFFARD Anaïs ; SCHLOEDER Anna ; VALIMAHAMED Anar ; SAINT-JULIEN Morgane

À l'initiative de l'adaptation : POUX Marion (GRAINE Guyane), d'après l'outil "Mar're des déchets diffus" du Réseau français d'éducation à la nature et à l'environnement - FRENE

Conception et mise en page : SAINT-JULIEN Morgane

Images d'illustrations : Ocean Science & Logistic, Guyane Nature Environnement, GRAINE Guyane.