

# PROGRAMMES NATURELS

## *De quoi s'agit-il ? Pourquoi naturels ?*

*Oh ! le mot n'a pas d'importance. Si on a mis « naturels » c'est pour faire choc. C'est pour pousser à l'interrogation sur les programmes actuels. Et pour que l'on comprenne combien ils sont artificiels. Ils sont d'ailleurs imposés par les adultes. Et par quels adultes ? Des adultes au service de qui ? Alors, il serait peut-être normal de demander aussi leur avis aux utilisateurs des programmes. Mais comment les enfants pourraient-ils donner leur avis s'il ne sont pas informés des possibilités qu'ils pourraient avoir d'agir, de créer, de construire ? Tout au plus pourraient-ils rêver oralement ou par écrit. Mais cela ne saurait suffire. Nous pouvons aller plus loin. Plus loin que les rêves de ce que l'on pourrait faire. Jusqu'à la réalité de ce qu'on a pu faire.*

*Car malgré les quintuples murailles dont est corsetée l'éducation, il y a, exceptionnellement, des expériences réelles qui peuvent nous induire à lutter pour une autre conception de l'éducation.*

*Ces expériences sont extrêmement ponctuelles et ne sauraient définir de nouvelles normes. Mais il est important de les relater. Ne serait-ce que pour amorcer la pompe. Nous présentons les programmes « naturels » de 2 à 3 ans et de 8 à 9 ans. Afin que l'on ait envie de combler les vides. Et d'infirmier ou de confirmer ce qui est présenté ici.*

*Pour l'enfant de 2 à 3 ans, il s'agit de deux fillettes de camarades à qui on laisse une assez grande autonomie.*

*Pour les enfants de 8 à 9 ans, il faut préciser les circonstances. Nos camarades Léone Déjoué et Daniel Boulanger de l'école Léon-Grimault à Rennes travaillent en décroisement naturel (voir L'Éducateur n° 10 du 10 mars 1977). Ils travaillent à deux avec 56 enfants mais ils disposent de 3 salles de classe. Chaque matin les 15 enfants du C.E.2 se retrouvent seuls pendant deux heures et s'organisent pour « travailler ». Ce sont 15 enfants qui ont été formés à l'autonomie quand ils étaient au C.E.1 par un C.E.2 « responsable ».*

*Ce qu'ils ont réalisé, c'est un programme naturel, c'est-à-dire sans pression d'un adulte. En ouverture. Et non en fermeture de peur de ne pas atteindre des buts.*

## Programme «naturel» - L'enfant de 2-3 ans

1. Maîtriser les appareils qui les entourent (télé, électrophone, téléphone).
2. Découvrir son corps, celui des copains, des parents (importance du miroir).
3. Les représenter en dessin, en peinture, en pâte à modeler.
4. Jouer avec la lumière.
5. S'interroger sur le fonctionnement des appareils.
6. En inventer avec des légos, des mécanos, de la pâte à modeler, des boîtes.
7. Contrôler les sphincters.
8. Trouver plaisir à l'excrétion.
9. S'en servir comme expression d'un refus, d'un chantage.
10. Pour une fille : admettre qu'elle n'a pas un sexe de garçon mais un de fille (mais qu'elle en a un).
11. Grimper le plus haut possible.
12. Sauter le plus haut possible.
13. Sauter le plus loin possible.
14. Courir le plus vite possible, courir le plus loin possible.
15. Monter et descendre les escaliers.
16. Tenir la rampe des grands.
17. Ouvrir les portes seuls.
18. Les ouvrir, les fermer à clef.
19. Atteindre les interrupteurs toute seule.
20. Se servir toute seule à manger.
21. Manger toute seule.
22. Se servir d'une fourchette, d'un couteau.
23. Se servir à boire.
24. S'habiller, se déshabiller seule.
25. Choisir ses vêtements.
26. Choisir sa nourriture.
27. Choisir de manger ou non.
28. Choisir d'être en notre compagnie.
29. Ou de s'isoler.
30. Choisir ses copains et ses copines.
31. Leur téléphoner.
32. Leur écrire.
33. Regarder des images.
34. «Lire» des livres.
35. Pouvoir s'acheter un livre nouveau de temps en temps.
36. Pouvoir le choisir.
37. Pouvoir donner l'argent au marchand.
38. Avoir de l'argent dans ses poches pour acheter un bonbon avec la nourrice.
39. Jouer avec des enfants plus petits, plus grands.
40. Jouer à la poupée, aux voitures, aux billes, aux cow-boys...
41. Avoir sa chambre avec ses jouets.
42. Coucher ses poupées, ses animaux, leur donner à boire, les changer... comme des adultes.
43. Les nourrir, jouer à la dinette.
44. «Travailler», bricoler, faire la vaisselle, balayer, donner des coups de marteau, scier, visser, clouer, comme maman et papa.
45. Jouer avec l'eau.
46. Sauter dans les flaques d'eau.
47. Jouer dans l'herbe, avec le sable, la terre, les vers de terre...
48. Gronder, fesser ses poupées comme on lui fait.
49. Juger des actes de ses parents comme on juge les siens (t'es méchant, t'es gentil).
50. Demander des explications (pourquoi tu grondes ?)
51. Se séparer des parents pour aller librement chez un copain.
52. Accepter qu'ils s'en aillent de temps en temps.
53. Faire du vélo.
54. Jouer avec des animaux, leur donner à manger.
55. Pouvoir accepter, refuser.
56. Être curieux (pourquoi? pourquoi?...).
57. Faire des grands dessins au feutre.
58. Au crayon, au stylo, à la craie, à la peinture.
59. Faire des bateaux, des voitures... avec des boîtes en carton.
60. «Dormir» dedans avec son copain.
61. L'embrasser, le caresser.
62. Se situer dans la famille.
63. Situer ses copains, ses copines.
64. Vivre en bonne intelligence avec un autre enfant (surtout quand l'adulte ne s'en mêle pas).
65. Fuir.
66. Aller le plus loin possible seule.
67. Faire du tam tam, de l'harmonica, de la flûte...
68. Jouer avec une corde, un élastique, un bout de bois, un yoyo, des ballons de baudruche.
69. Faire des «galipettes».
70. Aller en marche arrière, glisser.
71. Faire du bruit, crier.
72. Chanter à r, seule.
73. «Coudre», piquer des aiguilles.
74. Besoins de rimes et rythmes (comptines).
75. «Taper» à la machine.
76. Lire l'heure comme les parents.
77. Accepter que les parents aient leur intimité, une vie indépendante de la leur.
78. Se balancer sur une planche en équilibre.
79. Marcher sur un mur étroit.
80. Casser un bout de bois.
81. Tordre du fil de fer.
82. Découper du papier (ciseau).
83. Déchirer du papier.
84. Couper du fromage.
85. Couper un fruit.
86. Souffler des bougies.
87. Enfiler des grosses perles.
88. Jouer avec un ballon (lancer, rouler, taper du pied).
89. Ecouter des chansons, de la musique.
90. Choisir ses disques.
91. Danser.
92. Se cacher.
93. Jouer à la marchande.
94. Démonteur des appareils pour voir.
95. Se baigner.
96. Se laver.
97. «Laver» la vaisselle, le linge.
98. Cuisiner.
99. Offrir des fleurs, recevoir des fleurs, cueillir des fleurs.
100. Observer des animaux.
101. Leur parler.
102. Faire du commerce.
103. Commander.
104. S'opposer.
105. Accepter.
106. Inventer des histoires, des chansons.
107. Malaxer, triturer du pain, des nouilles, des fruits...
108. Faire des mélanges.
109. Transvaser.
110. Observer le Soleil, la Lune... leur parler.
111. Le jour, la nuit.
112. Se repérer dans la semaine (le travail, pas le travail).
113. Se repérer dans l'espace (haut, bas, à côté de, devant, derrière...).
114. Reconnaître les «lieux affectifs» («c'est la route de mammy, la maison de Manuel, etc.).
115. Ouvrir les fenêtres seule (ce matin même !).
116. Négocier avec les parents le droit de faire reculer les limites.
117. Choisir ses copains.
118. Demander à quitter les parents pour aller coucher chez sa copine.
119. Imaginer, créer, inventer.
120. Mimer.
121. Faire des grimaces.
122. Faire des bruits (souffler, faire des baisers, claquer la langue...).
123. Imiter le cri des animaux.
124. Se moquer de l'adulte.
125. Rire, pleurer, sourire.
126. Ressentir les sentiments des autres très intensément.
127. Dire ses sentiments.
128. Offrir } des jouets, des objets...
129. Prêter }
130. Savoir attendre.
131. Savoir garder «ses sentiments», les mettre en réserve. (L'exemple le plus flagrant, c'est de voir la sagesse de l'enfant quand les parents ou un parent est absent. Il ne dit presque rien, semble accepter. Au retour, on s'aperçoit qu'il en a souffert mais il ne le dit qu'après coup.)
132. Aller sous la pluie, la neige.
133. Craquer des allumettes.
134. Mettre du bois dans le feu.
135. Le regarder, s'en approcher.
136. Reconnaître, aimer le rouge.
137. Être fier d'un travail bien fait.
138. Aider.
139. Être prêt à toujours aller plus loin, à tout essayer.
140. Ranger
140. Ranger la vaisselle, du linge, des jouets.
141. Déranger la vaisselle, du linge, des jouets.
142. Essuyer la vaisselle.
143. Conduire une voiture sur les genoux d'un parent.
144. Peindre avec les doigts.
145. Arroser.
146. Ecouter les oiseaux, les grillons... y être attentif, reproduire leurs chants.
147. Donner une signification constante à un dessin.
148. Boucher une bouteille, un pot, les déboucher.
149. Jouer au docteur.
150. Se cacher.
151. Rendre service.
152. S'entendre chanter.
153. Entendre raconter des histoires.
154. Aller en forêt, en campagne, à la mer...
155. Goûter des aliments.
156. Se salir.
157. Se recouvrir le corps de sable, de boue.
158. S'enterrer dans le sable.
159. Se rouler dans l'eau.
160. Plier.
161. Tenir une conversation.
162. Visiter les zoos, les fermes.
163. Se faire cajoler.
164. Se déguiser (mettre de grandes chaussures).
165. Partager.
166. Partager ses parents avec d'autres.
167. Aimer, jouer avec les parents des autres.
168. Vivre nue.

## Programme «naturel» - C.E.2

- Cueillir des champignons, les cuire, les manger.
- Enterrer un oiseau mort.
- Faire une collection de pierres.
- S'intéresser aux volcans, à la canne à sucre, à une limace, à un coquillage, à la Lune.
- Peindre des clowns.
- Planter une fève, un champignon pour voir s'il pousse.
- Fabriquer des châteaux en carton.
- Jouer avec et confectionner des puzzles.
- Etre très curieux de la vie dans les autres pays, de la vie des grands-parents, de la préhistoire, du Moyen Age.
- Fabriquer des objets avec des choses de la nature (glands, pommes de pin...).
- Faire des bonshommes avec des branches.
- Faire des «castagnettes» avec deux cuillers.
- Jouer avec des toupies, en faire.
- Feuilletter, regarder, lire les livres, encyclopédies et autres qu'ils ont.
- Parler de l'éclipse de la Lune, la reproduire.
- Ecrire des poésies sur la Lune, le Soleil, le brouillard.
- S'intéresser au code de la route.
- Ecouter des disques de musique classique, africaine, guadeloupéenne, martiniquaise...
- Fabriquer des bougies avec la cire enveloppant les fromages.
- Planter des noyaux, semer des graines.
- Fabriquer des robots avec des boîtes en carton.
- Chercher beaucoup de documents sur ce dont on parle (pays, histoires, animaux).
- Les apporter en classe, les prêter.
- Préparer des exposés.
- Apporter beaucoup d'objets en classe.
- Manger des fruits tropicaux.
- Inventer une caméra.
- Observer la glace, la sucer, la casser, la faire flotter, fondre...
- Préparer une boîte de secouriste avec alcool, coton, gaze...
- Reproduire les drapeaux des pays.
- Apporter, observer des fossiles.
- Faire du judo, de la natation, du cheval, des patins à roulettes, du vélo...
- Collectionner des fiches de bricolage, de la vache qui rit, des timbres, des images de footballeurs, de chanteurs...
- Inventer un masque à gaz.
- Inventer un manège qui tourne.
- Offrir des gâteaux, des bonbons pour sa fête, son anniversaire.
- Fabriquer un tricoton, s'en servir.
- Faire de la récupération sur les chantiers pour alimenter la classe en fils électriques, clous, briques, plâtre, bois.
- Fabriquer des jeux de société pour l'école.
- Acheter en commun un cadeau pour la naissance du frère d'un copain de la classe.
- Faire un masque de Zorro avec un bout de chambre à air.
- Mettre un os dans l'acide sulfurique.
- Coller des petits carrés de carrelage.
- Faire une maison en allumettes.
- Faire un cerf-volant, un parachute.
- Lire des poèmes vietnamiens, africains.



- S'intéresser à Bouddha, à la mort de Chou En-lai, à la guerre, aux élections...
- Observer des affiches publicitaires, s'en servir pour faire des collages.
- Retrouver, s'intéresser à des documents anciens.
- Faire de la musique (Mélodica, xylophone, tam tam, guitare, flûte).
- Fabriquer des instruments.
- Monter un orchestre.
- S'intéresser aux langues étrangères.
- Apprendre des mots.
- Apprendre le patois.
- Jouer avec la langue française.
- S'interroger sur sa structure.
- La déformer.
- Ecrire des poésies.
- Inventer des chansons françaises, «espagnoles», «japonaises»...
- Inventer des histoires drôles.
- Inventer des devinettes, des rébus.
- Jouer avec le rythme des mots.
- Ecrire des comptines.
- Ecrire des romans.
- Faire des bandes dessinées.
- Inventer des pièces de marionnettes, écrire des scénarios.
- Fabriquer les marionnettes en papier, en carton, en aluminium, avec du maïs, des bouteilles, des balles de ping pong, du bois, du tissu...
- Construire un castelet.
- Coller le bois, scier, planter les clous, les arracher (leviers).
- Coudre.
- Monter des spectacles.
- Présenter des spectacles à des petits, à des grands.
- Présenter plusieurs fois un même spectacle.
- Demander l'aide d'adultes de vive voix, par lettre, par téléphone.
- Refuser leur aide, leur intervention.
- Manifester leur colère collective quand un bulldozer détruit leur terrain de jeu.
- Vouloir aller l'arrêter.
- Préparer des exposés, surtout sur les animaux, les pays, les phénomènes physiques (comme les volcans, tremblements

- de terre...), la vie des parents, grands-parents, des «seigneurs», des hommes préhistoriques.
- Inventer le futur.
- Ecrire des «grosses farces».
- Ridiculiser les adultes.
- Ecrire des drames, écrire des horreurs.
- Inventer, faire de la «recherche mathématique».
- Retrouver la valeur de  $\pi$ , la formule permettant le calcul du périmètre du cercle.
- Calculer des pourcentages.
- Faire des mimes.
- Extraire des racines carrées.
- Découvrir des lois mathématiques.
- S'en servir.
- Comprendre le crédit, le débit.
- Les nombres négatifs.
- Danser avec et sans musique.
- Danser «beau», danser «vilain».
- Ramper, marcher à quatre pattes.
- Sauter à pieds joints, à la corde, en ciseau, en saut de fenêtre, en hauteur, en longueur, en côté, en arrière.
- Jouer à deux, trois.
- S'organiser pour des grands jeux.
- Faire des sculptures avec des chaises, des tables, du polystyrène, des boîtes, du bois, du fil de fer, du papier journal, leur corps.
- Rechercher l'équilibre des formes.
- Peindre avec des pinceaux, les doigts, les mains, les pieds, des chiffons.
- Sculpter à partir de vieilles souches.
- Modeler la terre, la pâte à modeler, la cire.
- Gratter l'aluminium, le bois, le plâtre, le lino.
- Dessiner dans le sable.
- Faire des trous, se rouler dans le sable, le faire glisser entre les doigts.
- Démontez des postes de radio, des réveils.
- Utiliser des transfo, des potentiomètres, des moteurs électriques, des sonnettes électriques.
- Fabriquer des tables électriques, des électro-aimants, des feux tricolores, des feux clignotants, des suites de lampadaires, des radiateurs électriques.
- Faire des montages en série, en parallèle, avec interrupteur.
- Tâtonner seul, à deux, à trois.
- Avoir recours à l'adulte, aux F.T.C.
- Provoquer des courts-circuits.
- Construire des «architectures libres», des maisons, des bateaux, des avions, un train, un parking, des armes en bois.
- Construire un village à plusieurs.
- Ecrire au maire de la ville pour se plaindre du bruit, proposer des solutions contre le bruit, contre le chômage.
- Utiliser des électrophones, des magnétos.
- Créer des diapositives fixes, animées (avec de l'huile).
- Faire un montage poétique
- Prendre des photos.
- Faire de la photo-contact.
- Imprimer.
- Faire des traits, des taches, des soufflages.
- Dessiner des «dessins sculpturaux», des vitraux, rechercher le relief, l'équilibre.
- Inventer des machines à lancer avec des élastiques, des ressorts, des tiges flexibles.



- Inventer des machines à ramener les objets.
- Déplacer des billots de bois avec des leviers, sans levier.
- Découvrir l'électricité statique.
- Découvrir la force magnétique avec des aimants, les pôles négatifs et positifs, aimanter des clous...
- Créer de la musique.
- Créer des bruitages avec la bouche, le corps, des objets.
- Inventer des histoires collectives horribles, dramatiques, poétiques, drôles, scatologiques, futuristes.
- Imaginer et confectionner des décors.
- Découvrir qu'on peut brûler un papier avec une loupe et le soleil.
- Découvrir la réflexion de la lumière dans un miroir.
- Imaginer son utilisation pour un spectacle.
- Imaginer l'utilisation de treuils, de cordes, de poulie pour donner l'illusion de s'envoler, de se déplacer librement dans l'air.
- Découvrir et fabriquer un jeu de poules.
- Les vases communicants (en maths et en physique).
- Fabriquer des bateaux propulsés à la vapeur.
- Imaginer un bateau propulsé à l'eau.
- Confectionner des bougies.
- Fabriquer un jet d'eau.
- Découvrir la symétrie.
- Fabriquer des bateaux avec une hélice actionnée par un élastique.
- Faire du théâtre d'ombres.
- Dessiner des personnages sur ses doigts et créer une pièce avec.
- Réparer un projecteur.
- Reproduire des cartes de géographie, situer les villes, les fleuves.
- Confectionner des personnages en papier recouverts de plâtre.
- Confectionner des dioramas.
- Confectionner des Pierrots en carton.
- Apprendre les notes de musique.
- Faire de la magie, faire des tours d'illusionnistes.
- Enflammer l'aluminium.
- Découvrir qu'un clou chaud s'enfonce dans la cire, le polystyrène...
- Découvrir que le liège, le plastique, le bois flottent, pas les pierres, le fer...
- Dire et mimer les fables de La Fontaine.
- Imaginer un sous-marin avec une boîte à œuf, le faire flotter entre deux eaux.
- Apprendre l'heure, apprendre l'heure à un copain.
- Aider un copain.
- S'autocritiquer, critiquer, juger les autres, les maîtres, les parents.
- Discuter de la vie de la classe, décider, établir des lois, les remettre en cause, s'efforcer de les respecter.
- Être autonome.
- Vivre à plusieurs sans règle extérieure et seuls.
- Décider du travail, de sa quantité.
- Planifier, prévoir.
- Faire le bilan du travail, du comportement, de la vie commune.
- Prendre des responsabilités.
- Se passer de l'adulte de temps à autre, l'accaparer à d'autres moments.
- Travailler seul, à deux, à trois, en petit groupe, en grand groupe.
- Jardiner.



- Faire des pliages, des constructions en carton.
- Découvrir qu'en brûlant, le polystyrène ressemble à du chewing-gum, que le goudron fond, que le feu a besoin d'air, que l'aluminium trempé dans la cire s'enflamme.
- Apprendre comment se développe un enfant dans le ventre de sa mère.
- Apprendre comment il est conçu, comment il naît.
- Apprendre comment on le nourrit, on le change.
- Elever des grenouilles, des salamandres, des limaces, des vers de terre, des araignées, des chenilles, des cochons d'Inde, des lapins, des dindons.
- Fabriquer un éclosoir, une couveuse.
- Imaginer et dessiner des «drôles» de machines, des drôles de personnages.
- Se poser des questions sur la mort, la religion, la création du monde.
- Proposer des solutions à la guerre, à la séparation d'un couple...
- Faire des découpages, des collages de graines, de papier.
- Observer, démonter des moteurs.
- Inventer des jeux de société, des jeux collectifs.
- Imiter le cri des animaux.
- En maths, découvrir : les puissances, les racines carrées, les milliards, les millions, les nombres négatifs, les quadrillages, la symétrie, le périmètre, les partages, les chiffres romains, la boussole, les équations, les codes, les intervalles, les labyrinthes, les arbres, les translations, les positions relatives, les vitesses, les distances, les durées, les lignes, les polygones, les bases, la monnaie, l'échelle, les plans, les pliages, les solides, les calendriers, les nombres complexes, la maçonnerie, construire des murs, faire des coffrages, lancer un ballon petit, gros, lourd, déplacer un objet léger, lourd, rond, carré, faire rouler un cerceau, le lancer.
- Grimper aux arbres, à la corde, à l'échelle.
- Porter, courir, seul, à deux, avec l'objet...

- Se promener.
- Pique-niquer.
- Faire des masques.
- Imaginer, organiser seul une fête style kermesse, pour les correspondants.
- Confectionner des gâteaux pour les correspondants des copains de l'autre classe.
- Inventer et fabriquer des jeux.
- Inventer des règles de jeu.
- Les faire respecter.
- Imaginer de très nombreuses solutions à un problème posé (ex. : comment faire vivre un enfant d'un couple séparé ? comment ne plus être gêné par le bruit des tondeuses ? comment gagner de l'argent ?...).
- Inventer des définitions de mots (ex. : adieu : Dieu qui dit ah !).
- Imaginer à chaque occasion, des dizaines d'activités possibles.
- Découvrir qu'en électricité, les volts s'ajoutent.
- Fabriquer une lanterne, un réchaud avec bougie.
- Fabriquer une balance, peser, comparer, classer.
- Fabriquer une catapulte.
- Collectionner des pièces, des cartes postales, des timbres.
- La monnaie française, étrangère.
- S'intéresser au prix de Concorde, d'un Stradivarius.
- Décalquer.
- Fêter les anniversaires.
- Tricoter, faire du tricoton.
- Faire de la chimie.
- S'intéresser à une certaine forme d'actualité proche d'eux (accident, bagarre dans le quartier).
- Faire des expositions, voir des expositions.
- Faire de la farine, du pain, du beurre.
- Se renseigner auprès des adultes, des copains.
- Enquêter.
- Assister à des spectacles.
- Faire des livres.
- Faire des totems, des masques.
- Regarder au microscope.
- Préparer un bouillon de culture.
- Inventer des problèmes, en résoudre.
- S'intéresser à la vie de personnages célèbres (Buffalo Bill).
- Faire des histoires à épisodes.
- Broder, faire des canevas.
- Cueillir des fleurs, confectionner des bouquets.
- Sentir des parfums, en faire.
- Faire les achats de la classe.
- Tenir les comptes.
- Alimenter matériellement un atelier pour eux, pour les copains.
- Prêter des livres pour la bibliothèque.
- Expliquer une opération à un copain.
- Filer la laine.
- Faire des poupées de chiffon.
- Faire des interviews.
- Faire des comptes rendus de visites, d'expériences.
- Décorer.
- Faire des moulages, de l'émail.
- Imaginer des montages électriques sur le papier.
- Faire des résumés.
- Représenter sa classe dans des réunions.
- Vendre leurs réalisations quand ils l'ont décidé.
- Inventer des actualités bidons.
- Jouer au foot, organiser des matches.
- Inventer des mots.