

Born to Rewild

De nouveaux outils pédagogiques autour du réensauvagement

CANOPÉE



Funded by
the European Union

FORÊT & NATURALITÉ^{asbl}

Qui sommes-nous ?

**2 organisations
partenaires.**



CANOPÉE

Association française d'éducation à l'environnement, Canopée conçoit depuis 2014 des dispositifs de recherche-action pour réensauvager les esprits et les espaces. Quatre projets Erasmus+ déjà conduits, une expertise reconnue en pédagogie expérientielle et de terrain. Coordinatrice du projet B2R.



FORÊT & asbl
NATURALITÉ

Association belge, Forêt & Naturalité fait référence sur la thématique de la libre évolution en Europe : quinze années de terrain, une expertise scientifique reconnue, de nombreux dossiers et projets de recherche disponibles en ligne. Partenaire scientifique du projet, garante de la rigueur des contenus produits.



Born to Rewild est un partenariat Erasmus+ KA210-ADU porté par Canopée et Forêt & Naturalité, de décembre 2025 à novembre 2026. Le projet est financé par l'Union européenne, à hauteur de 60 000 euros.

Son ambition : doter les médiateurs de la nature, en France comme en Belgique, d'une mallette pédagogique faite d'outils pour **expliquer et rendre désirable le réensauvagement et la libre évolution auprès de différents publics.**

Pourquoi **Born to Rewild?**



Le réensauvagement et la libre évolution figurent parmi les solutions fondées sur la nature les plus prometteuses. Et pourtant : ils restent mal compris, mal reçus, souvent rejetés. Non par manque de preuves — mais parce qu'ils supposent quelque chose de contre-intuitif : confier aux processus naturels ce que l'on a longtemps prétendu devoir contrôler, faire confiance à ce qu'on ne pilote pas. C'est ce paradoxe que Born to Rewild cherche à dénouer.

Sur le terrain, les médiateurs de la nature manquent d'outils pour faire le travail : il existe des publications scientifiques pointues, des films grand public, mais peu de dispositifs capables de faire saisir, sentir, débattre. Born to Rewild tente de combler ce manque avec six premiers outils complémentaires, prêts à être utilisés dès leur version finale.

Réensauvagement & libre évolution

2 paradigmes à explorer



Les deux notions se recouvrent en partie mais ne se confondent pas ! Chacun des deux paradigmes comprend des nuances conceptuelles et opérationnelles.

Les deux approches sont des approches de gestion ou de restauration des milieux, centrés sur les processus et dynamiques naturelles. Elles visent des trajectoires écologiques, parfois incertaines. On peut réensauvager sans laisser en libre évolution.

Toute la mallette pédagogique se loge dans cette nuance.

Libre évolution

Une approche centrée sur les processus spontanés des milieux. Elle propose de minimiser, voire supprimer, l'impact des interventions humaines pour permettre aux écosystèmes d'exprimer pleinement leurs dynamiques évolutives.

Réensauvagement

Restaurer des processus et des dynamiques naturelles des écosystèmes, afin d'obtenir des écosystèmes fonctionnels à une échelle paysagère. C'est une démarche qui peut être soit active ou passive : laisser revenir, parfois réintroduire, redonner de l'espace aux dynamiques du vivant...

Les publics **cibles.**

GRAND PUBLIC

Citoyens curieux, randonneurs, naturalistes amateurs, parents. Ce public arrive souvent avec une image figée du sauvage — lointain, intouché, potentiellement dangereux. La mallette vise à faire vaciller cette représentation.

ÉDUCATEUR.ICES

Animateur.ices nature, guides, intervenant.es EEDD. Leur rôle est de traduire des enjeux complexes pour des publics variés — scolaires, familles, adultes. La mallette leur offre des formats testés pour faire du réensauvagement quelque chose de désirable et d'intelligible.

GESTIONNAIRES

Agents de parcs, animateurs de réserves, forestiers, professionnels de l'EE. Ils doivent convaincre sur deux fronts : les publics qu'ils accompagnent, et les commanditaires qui financent leurs actions. La mallette leur fournit des arguments et des formats pour les deux.

ÉLU.ES

Maires, conseillers régionaux, responsables d'espaces naturels. Souvent confrontés à des controverses locales — loup, castor, friches. La mallette leur fournit des supports de médiation utilisables en réunion publique.

Le projet en **bref.**

Avant de prototyper, nous avons cartographié les outils existants et leurs limites. Ce travail de fond, mené de décembre 2025 à avril 2026, a permis d'éviter les doublons, d'identifier les manques, et de fonder chaque outil sur les besoins du terrain.

Cette chronologie est celle qui précède ce webinaire et la phase de beta-tests à suivre :

CARTO- GRAPHIE

Décembre 2025 à janvier 2026. Inventaire critique de 34 outils existants sur le réensauvagement et la libre évolution : MOOCs, kits, jeux, marches, films. Identification de pistes d'innovation pour la mallette.

DOCU- MENTATION

Janvier à mars 2026. Enquête auprès des professionnels de la conservation pour identifier les freins qu'ils rencontrent en matière de sensibilisation au réensauvagement, et faire remonter les leviers à actionner pour les lever.

PROTO- TYPAGE

Mars-avril 2026. Conception et prototypage des six premiers outils par l'équipe franco-belge : guides d'animation, fiches techniques, supports physiques.

Des enseignements tirés **et une base de travail solide**

Inventaire, atelier et entretiens

Les premières étapes du projet nous ont permis de constituer une base solide pour créer de nouveaux outils en identifiant :

- Les messages-clés et notions à intégrer
- Les formats et supports pédagogiques adaptés
- Les freins et leviers associés aux publics cibles



Exemples de critères retenus :

- Approche visuelle, sensorielle et interactive
- Favoriser le lien émotionnel avec le sauvage
- Fondement scientifique
- Explication et vulgarisation des concepts clés
- Inclure les besoins socio-économiques
- Intégrer des exemples concrets et récits positifs
- Nuancer les arguments et favoriser le débat
- Adaptabilité à différents contextes territoriaux

Définissons un "outil"



Définition : un support conçu pour faciliter un apprentissage ciblé auprès d'un public défini.

Formes possibles

- Matériel : jeu, carte, maquette
- Documentaire : fiche, vidéo, expo
- Numérique : application, serious game, plateforme

Une dimension active → La pédagogie active place l'apprenant·e en situation de mobiliser sa réflexion, construire du sens et s'approprier les savoirs – plutôt que de les recevoir passivement.

→ On retient mieux ce qu'on a pensé par soi-même que ce qu'on a simplement écouté.

Six premiers outils pédagogiques complémentaires ont été conçus pour reconnecter les apprenants au vivant et à la nature sauvage. Chaque outil cible des compétences et approches différentes, formant ensemble un parcours éducatif cohérent et progressif.

La mallette :
6 outils.

**MARCHE DU TEMPS
SAUVAGE**

**LIGNE DU TEMPS DE
LA MÉGA-FAUNE**

**FRESQUE DU
REWILDING**

**ROUE DE LA NATURALITÉ
DES RIVIÈRES**

QUIZZ REWILDING

**DÉBAT MOUVANT À
DEUX AXES**

Marche du Temps

Sauvage.



Durée moyenne

3 à 4h pour une
marche de 4
kms

Matériel requis : Parcours de
4kms, guide animateur, rubans
de marquage, illustrations-clés



Animation en extérieur, sur un parcours balisé de 4 km où chaque mètre vaut 10 ans d'histoire humaine en Europe. Seize stations rythment la marche, depuis l'arrivée de Sapiens en Europe (-40 000 ans) à un futur ouvert. Adaptable à tout terrain plat à faiblement accidenté. Groupes de 6 à 25 personnes, à partir de 14 ans.



Besoin et

inspiration

L'outil s'inspire du format Deep Time Walk (Stephan Harding, Schumacher College) et concentre sa narration sur l'histoire de notre rapport au sauvage depuis l'arrivée de Sapiens en Europe. Cette narration assume la complexité : ni paradis perdu, ni progrès linéaire – une histoire avec ses ruptures, ses ambiguïtés, ses controverses.

La Marche du Temps Sauvage répond de manière émotionnelle au plus tenace des biais cognitifs en écologie : l'amnésie environnementale. On accepte comme « normal » un environnement déjà appauvri, faute d'avoir connu ce qu'il était avant. Marcher 40 000 ans sur 4 kilomètres force le corps à mesurer ce que la tête peine à concevoir.



Bacteria
and oxygen

2756
MYA

La structure de la **Marche du temps sauvage**

4 km = 40 000 ans

de Sapiens en Europe

1 km = 10 000 ans • 100 m = 1 000 ans

10 m = 100 ans • **1 m = 10 ans**

**16 stations pour parcourir notre
rapport au sauvage**

1	0.00 km	il y a 40 000 ans	L'arrivée – Sapiens entre dans un monde qui n'est pas le sien
2	0.40 km	il y a 36 000 ans	Chauvet – Avant l'écriture, le bestiaire
3	0.90 km	il y a 31 000 ans	Le dernier Néandertal – Notre première disparition
4	1.50 km	il y a 25 000 ans	Le Serengeti européen – L'apogée de la mégafaune
5	2.30 km	il y a 17 000 ans	Lascaux – Vingt mille ans de culture sauvage
6	2.80 km	il y a 12 000 ans	La fin d'un monde – L'extinction de la mégafaune
7	3.00 km	il y a 10 000 ans	Le grand reboisement – L'Europe redevient forêt
8	3.30 km	il y a 7 000 ans	La graine – Le Néolithique change tout
9	3.50 km	il y a 5 000 ans	Les premières clairières durables – La forêt recule
10	3.70 km	il y a 3 000 ans	Rome et le fer – Première déforestation industrielle
11	3.85 km	il y a 1500 ans	Les grands défrichements médiévaux – L'Europe domptée
12	3.955 km	il y a 450 ans	Descartes et la bête-machine – Le désenchantement
13	3.960 km	il y a 400 ans	La mort de l'aurochs – Première extinction documentée
14	3.985 km	il y a 150 ans	La grande accélération – Tout s'emballe
15	3.995 km	il y a 50 ans	La prise de conscience – Le sauvage redevient désirable
16	4.000 km	aujourd'hui	Le présent – Et maintenant ?

Ligne du temps de la **Méga-faune.**

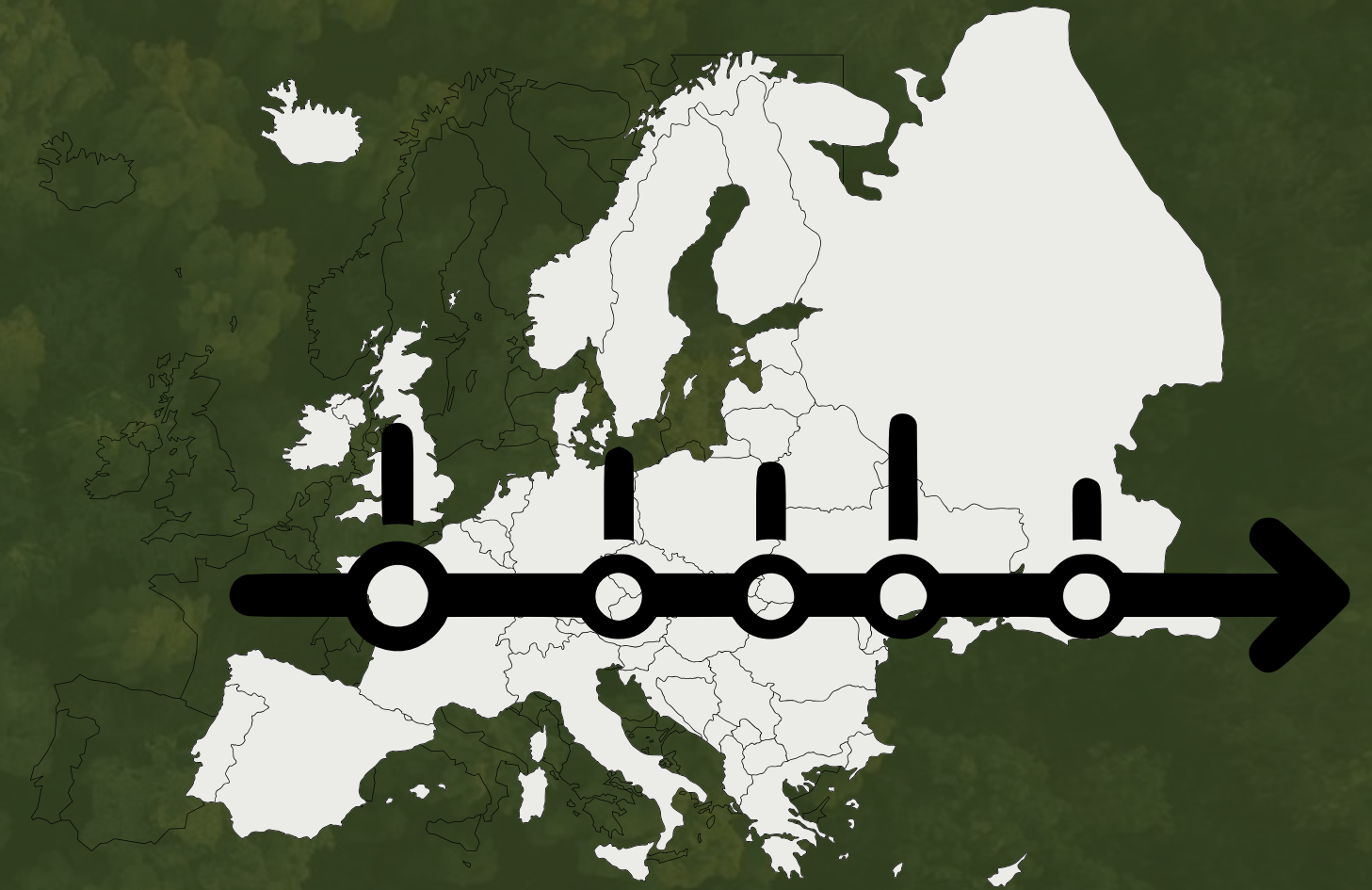


Durée moyenne

30 à 45 min.

Matériel : 1 ligne du temps de la méga-faune

Option participative : ligne du temps vierge avec repères temporels + cartes avec les espèces à replacer



Modalités pratiques : activité flexible, réalisable avec un nombre de personnes variable, sur le terrain ou en intérieur. Peut être utilisée seule à titre informatif, sous forme participative avec des éléments à replacer, ou en complément d'un autre outil pour mettre en perspective une thématique spécifique.

Besoin et

inspiration

Cet outil est né d'une nécessité d'avoir une vue d'ensemble sur l'évolution de la mégafaune européenne au cours des 20 000 dernières années. Les espèces disparues, faisant l'objet de nombreuses études et ayant joué un rôle clé dans les écosystèmes, sont pourtant peu représentées dans la sphère de la conservation de la nature.

Objectifs d'apprentissage : informer et aborder différentes thématiques sous l'angle des grands herbivores et carnivores : rôle écologique, causes de disparition, fluctuation des populations, structure du paysage, cohabitation avec la faune sauvage, mesures de conservation, etc.

LA CHRONOLOGIE DU MONDE DES SORCIERS
993-1927

Le Collège Poudlard, école de sorcellerie est fondé par Isidore Gryffondor, Helga Poutsauff, Rowena Serpens et Salazar Serpens.

Naissance de Nicolas Flamel, créateur de la Pierre philosophale.

La première Coupe du Monde de Quidditch a lieu.

Sir Nicholas de Mimsey-Perspington est exécuté.

L'école de sorcellerie Iwerterny est créée en Amérique.

Le Code International du Secret Magique entre en vigueur.

Le Ministère de la Magie britannique est créé et remplace le Conseil des Sorciers qui gouvainait les affaires magiques en Grande-Bretagne.

La MACISA promulgue la Loi Rapoport qui impose une ségrégation sociale entre les communautés magiques et non-magiques des États-Unis. Par conséquent, les sorciers américains ont pour interdiction d'épouser ou de se marier avec des Non-Mag.

Le Ministère de la Magie français est créé.

Naissance d'Abelorth Dumbledore.

Naissance d'Albus Dumbledore.

Naissance de Norbert Dragonneau.

Naissance de Jacob Kowalski.

Naissance de Poppytonia Delatour.

Naissance de Crayonnet Belois.

Naissance de Dorothea Goldstein.

Les terres Peverell entrent en possession des trois Reines de la Mont : la Baguette de Surron, la Pierre de Résurrection et la Cape d'Invisibilité.

En se basant sur cette information, les événements des deux premières livres sont datés et la chronologie commence à prendre forme.

Le Congrès Magique des États-Unis d'Amérique (MACUSA) est créé.

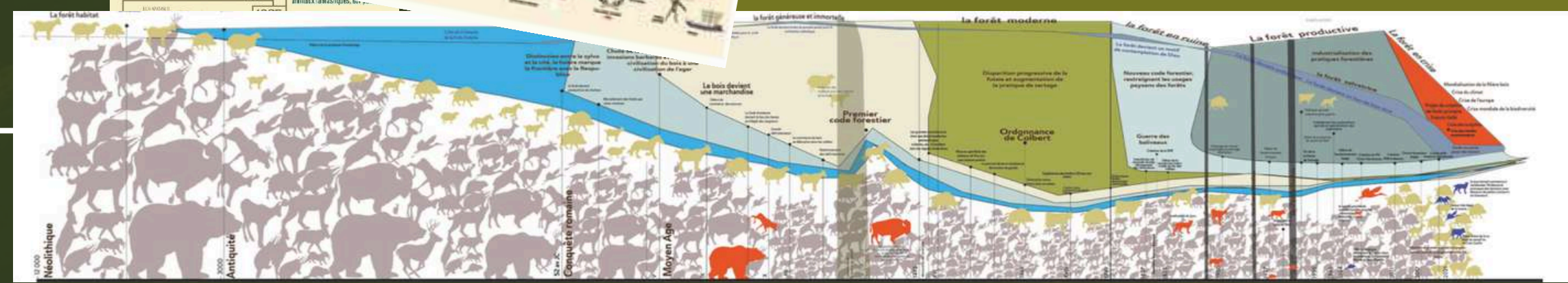
Les sortilèges de la Mer, de l'Empereur et Dolores sont classés « sorciers interdits » et leurs utilisateurs sont condamnés à une incarcération à vie à la prison d'Azkaban.

Naissance d'Albus Dumbledore.

Naissance de Dolores Dumbledore.

Albus Dumbledore commence ses études à Poudlard.

Albus Dumbledore obtient son diplôme à Poudlard et rencontre Dolores Dumbledore. Alors que leur relation se développe, la sœur d'Albus, Ariana, est tuée au cours d'un duel entre Grindelwald, Abelorth et Albus.



Outil 2 – Ligne du temps de la méga-faune
MALLETTE PÉDAGOGIQUE

Fresque du Rewilding.



Durée moyenne

3 heures

Matériel requis : jeu de cartes et livret d'animation

Une grande feuille kraft, de la patafix et des feutres

Tables modulables ou bâche au sol



Modalités pratiques :

Atelier collaboratif inspiré de la Fresque du Climat.

Groupes de 5 à 15 personnes, à partir de 15 ans, en intérieur ou extérieur.

Trois actes successifs : les participants reçoivent à chaque acte un paquet de cartes qu'ils organisent et relient pour reconstituer (1) le moteur écologique du Pléistocène, (2) son grippage à l'Holocène, et (3) les leviers concrets du réensauvagement à partir de cas réels.

Aucun prérequis scientifique : les cartes contiennent au verso explications et sources. Adaptable en intérieur ou extérieur.

Besoin et

inspiration



Le réensauvagement est souvent réduit à une posture — « laisser faire » — faute d'avoir compris les mécanismes que l'on cherche à restaurer. Les débats se replient alors sur des oppositions stériles : pour ou contre le loup, pour ou contre la friche. La fresque déplace la question : avant de discuter des leviers, faire saisir comment fonctionnait le moteur du vivant.

L'outil reprend la mécanique éprouvée de la Fresque du Climat (Cédric Ringenbach) et puise ses contenus chez Frans Vera, George Monbiot, Sergey Zimov, Isabella Tree, Christopher E. Doughty,... ainsi que dans la littérature sur les cascades trophiques et la défaunation. Il prend le parti pris pédagogique de faire émerger les concepts plutôt que les énoncer.

La structure de la **fresque du rewilding**

3 actes

Acte 1 : les processus à l'oeuvre
au Pléistocène

Acte 2 : la dégradation des
dynamiques à l'Holocène

Acte 3 : le réensauvagement
des écosystèmes

L'animation se déroule en trois actes, chacun construit autour d'un paquet de cartes.

Acte 1 — Le moteur du vivant (\approx 60 min) : les participants reçoivent les cartes des processus pléistocènes (mégafaune, prédateurs, espèces ingénieurs, perturbations, dissémination...) et cherchent les liens de cause à effet. Émergent alors la mosaïque des écosystèmes et les trois grandes dynamiques (disturbance, distribution, diversity).

Acte 2 — Le grippage (\approx 45 min) : un second paquet introduit les ruptures de l'Holocène (extinction de la mégafaune, agriculture, sylviculture intensive, fragmentation...). Les participants enrichissent leur fresque pour visualiser comment chaque levier pléistocène a été neutralisé et ce qui en découle (inondations, bombes à carbone, érosion...).

Acte 3 — Réamorcer (\approx 60 min) : les participants reçoivent des cartes-études de cas (forêt en LE, Yellowstone, Oostvaardersplassen, Knepp, régénération low-tech castor mimétique, bisons en Pologne...) et identifient eux-mêmes les processus restaurés. La synthèse fait émerger les trois chantiers du réensauvagement : restaurer la perturbation, la distribution, la diversité.

On termine avec une phase d'échange autour des controverses et des leviers.

Roue de la naturalité des
Rivières.



Durée moyenne

1 à 2h

Matériel requis : 1 roue de la naturalité, éventuellement une paire de jumelles



Modalités pratiques : Animation en extérieur, sur un chemin qui longe une rivière, sur 100 mètres dans l'idéal (ou au moins avec une vue dégagée sur 100 mètres). En portant attention aux critères de la roue, prévoir trois arrêts (tous les 30 mètres environ) pour un temps d'observation de la rivière et de ses berges. Pour chaque critère, placer dans la fenêtre la tranche du disque qui correspond à la situation observée.

Rewilding QUIZZ.



Durée moyenne variable

Matériel requis : en fonction du format de matérialisation, du moment ou de l'opportunité pédagogique, soit les cartes ou les feuilles imprimées, ou un ordinateur, ou une tablette ou téléphone portable



Modalités pratiques : L'outil peut être utilisé seul, en groupe, ou via l'intermédiaire d'un animateur, sur le terrain ou à la maison, en guise d'introduction ou d'évaluation, ou simplement de manière ludique. De par son accessibilité, il s'adresse potentiellement à tous les publics.

Besoin et

inspiration

En ce qui concerne la compréhension et la connaissance de ce que recouvre le réensauvagement, une difficulté subsiste pour les non-spécialistes de percevoir le spectre de ses applications ou dimensions dans sa globalité et ses nuances. Le format “quizz” avec “questions - réponses - information brève” permet de diffuser de l’information diversifiée et assez précise, sans nécessiter d’investissement lourd en termes de temps (usage en tous temps, possibilité de retour...), de matériel ou de personnel. Intérêts supplémentaires : l’outil peut être évolutif, nourri et complété, adapté à différents niveaux de connaissance, transcrit sur différents supports, etc.)

L’objectif de l’outil est donc à la fois de **fournir du contenu informationnel** et différentes **possibilités d’exploitation pédagogique** ainsi que des **publics-cibles variés**.

Vous voulez déjà jouer ?

Test

Que signifient les « 3C » souvent utilisés comme des paradigmes centraux du rewilding ?

- A. Climate, Carbon, Capacity
- B. Cores, Corridors, Carnivores
- C. Control, Care, Conservation



Vous voulez déjà jouer ?

Test

Que signifient les « 3C » du rewilding ?

- A. Climate, Carbon, Capacity
- B. Cores, Corridors, Carnivores
- C. Control, Care, Conservation

Réponse B. Le modèle des « 3C » est un cadre conceptuel central du rewilding : Cores pour « zones cœurs », c'est-à-dire de grandes zones protégées où les processus naturels peuvent s'exprimer ; Corridors pour les connexions écologiques permettant les déplacements et les flux génétiques ; Carnivores pour les prédateurs jouant un rôle clé dans la régulation trophique. Ce modèle souligne que le réensauvagement vise à rétablir des réseaux fonctionnels et des interactions écologiques complexes, à une échelle paysagère, autour de zones protégées suffisamment vastes.

Débat mouvant à

Deux axes.



Mise en œuvre : Tracer un axe au sol représentant un gradient de positionnements possibles face à une affirmation (d'accord/pas d'accord). Tracer un deuxième axe, perpendiculaire au premier pour une deuxième affirmation complémentaire. Pour répondre à ces deux affirmations, les participants se positionnent physiquement dans le quadrant qui correspond à leur opinion. L'animateur fait dialoguer les positions opposées et autorise les repositionnements après argumentation. Groupes de 8 à 30 personnes, à partir de 14 ans.



Besoin et

inspiration

Sur le réensauvagement, les positions binaires — « pour / contre », « il faut / il ne faut pas » — mènent vite à l'impasse. La plupart des questions vives (réintroduction du loup, libre évolution en forêt domaniale, agriculture et corridors écologiques) exigent de penser plusieurs dimensions à la fois, et d'accepter de bouger.

Le débat mouvant à deux axes pousse les participants hors du confort du clivage frontal. Format éprouvé en éducation populaire, il développe l'écoute active, la pensée nuancée, et la capacité à argumenter face à des positions auxquelles on ne s'attendait pas. En amont d'une animation, il permet de "prendre la température" de son public. En aval, il permet d'évaluer si les lignes ont bougé sur le sujet.

Exemples d'affirmations à mettre en débat

Les affirmations sont organisées par thématique et classées en 3 niveaux de complexité. Pour chaque question sont précisés **les 2 axes de positionnement et la tension centrale qu'elle explore.**

Niveau 1 — **Accessible** : questions accessibles à tout public, peu de connaissances techniques requises.

Niveau 2 — **Intermédiaire** : questions mobilisant des connaissances de base sur l'écologie ou la gestion des espaces naturels.

Niveau 3 — **Expert·e** : questions pour des professionnel·les ou des publics fortement impliqués, supposant une connaissance approfondie des enjeux.

IDÉALISME ÉCOLOGIQUE VS. RÉALISME TERRITORIAL

AXE X : "Laisser la nature évoluer sans intervention humaine, c'est la meilleure façon de la protéger."

AXE Y : "Cette approche est possible à n'importe quelle échelle (petites zones, grande échelle...)"

LE CONFLIT PERÇU COMME LEVIER OU COMME FREIN

AXE X : "Les conflits et les controverses autour du réensauvagement sont des opportunités pédagogiques plutôt que des obstacles."

AXE Y : "Ces conflits sont inévitables dans tout projet de réensauvagement."

DÉMOCRATIE LOCALE VS POLITIQUE ÉCOLOGIQUE SUPRA- NATIONALE

AXE X : "Les communautés locales devraient avoir un droit de veto sur tout projet de réensauvagement sur leur territoire."

AXE Y : "Cette souveraineté locale est incompatible avec les objectifs européens de restauration de la nature."

Protocole de beta-test.

Votre mission :

Prendre en main une fiche-outil, l'animer avec votre public, et nous faire remonter ce qui marche et ce qui coince.

→ Sans vous, la mallette ne sort pas du bureau d'études.



FORMATION AUX OUTILS LE 1ER JUILLET EN FRANCE ET LE 2 JUILLET EN BELGIQUE

ÉTAPE 1 : PRÉPARER

Lire la fiche, réunir le matériel, signaler vos dates

ÉTAPE 2 : ANIMER

Conduire la session en conditions réelles avec un groupe de votre choix, noter à chaud

ÉTAPE 3 : DOCUMENTER

Remplir le formulaire de retour dans les 7 jours

ÉTAPE 4 : ÉCHANGER

Visio collective de retour fin août

Calendrier du beta-test.



1er et
2 juillet

FORMATION

- 20 à 25 beta-testeurs en France et en Belgique
- Prise en main de la mallette

Juillet - août

BÊTA-TEST

- Préparation
- Animation
- Feedbacks
- Echanges lors d'une visio fin août

23 août

RETOURS

- date limite de soumission des retours

SEPT

MALETTES

- fin août : atelier résidentiel de l'équipe projet en Belgique
- septembre : finalisation des mallettes

22-24 OCT

CLÔTURE

- production des mallettes finales et événement de lancement

Le projet B2R

Outils

Beta-test

Vous avez la parole !
**Avez-vous
des questions ?**

Profitez-en pour scanner le QR code ou suivre le lien de candidature* à la formation bêta-testeurs (1er juillet en France, 2 juillet en Belgique – candidature avant le 31 mai).

Ce webinaire sera rediffusé sur les sites de Canopée et de Forêt & Naturalité.
À très vite et merci pour votre engagement !

*<https://www.helloasso.com/associations/association-canopee/evenements/formation-aux-outils-pedagogiques-born-to-rewild>



FR : CONTACT@ECOSYSTEME-CANOPEE.ORG
BE : INFO@FORET-NATURALITE.BE

