



Fiche  
pédagogique  
N°4C

# Fiche pédagogique du projet DACEFI-2

## Module 4

### Création de forêts communautaires

---

### Définition des usages assignés à la forêt communautaire

#### Contexte de la réunion

Créer une forêt communautaire (FC) nécessite que la communauté villageoise élabore un Plan Simple de Gestion (PSG). Ce document décrit les activités exercées dans la FC et les règles qui les régissent.

L'un des premiers chapitres présentent les usages prioritaires que la communauté a choisis d'assigner à sa forêt communautaire. La présente animation consiste à rassembler l'ensemble des membres de l'association pour fixer ces usages de façon consensuelle.

#### Objectif opérationnel

Apporter un appui et un suivi pour l'élaboration de dossiers de demande des FC.

#### Objectifs d'apprentissage

Choisir les activités pratiquées dans la FC et définir le zonage des activités.

#### Durée et public cible

Environ 2 heures. Toutes les catégories de personne de la communauté (maximum 30 pers.)

#### Matériel

- Maquette interactive (annexe 1)
- Cordelette
- Photo de la maquette construite lors de l'animation précédente « Délimitation de la FC » en A4 plastifié (dans la mesure du possible)
- Carte des limites de la FC en 2 exemplaires, obtenue auprès du projet DACEFI ou du Ministère des Eaux et Forêts
- Canevas du PSG vierge plastifié
- Feutre encre effaçable

### **Dispositions préalables à la séance d'animation**

Le groupe a-t-il déjà utilisé la maquette dans une ancienne réunion ?

Si oui la séquence 3 n'est pas nécessaire et l'animateur peut reconstruire le village avant le début de la réunion, pour optimiser le temps disponible sur la réflexion des usages.

## Description de l'activité en séquences

Légende :		
<p>☆ : l'animateur            □ : le public            ⚡ : consigne pour l'animateur</p>		
Séquence 1	<p><b>Introduction</b> 10 min</p>	<p><i>Présentation de l'équipe</i></p> <p>☆ Qu'avons-nous fait durant la dernière réunion ?</p> <p>□ Lors de la dernière réunion, nous avons discuté des différents questions abordées dans un PSG.</p> <p><i>Rappel du processus d'attribution d'une FC et placement de la réunion dans le processus</i></p> <p>⚡ <i>L'animateur fait intervenir quelques personnes (hommes, femmes et jeunes).</i></p>
Séquence 2	<p><b>Émergence des représentations</b> 15 min</p>	<p>☆ Aujourd'hui nous allons travailler sur le chapitre du PSG qui traite des usages prioritaires assignés à la FC. Mais avant de commencer pouvez-vous m'expliquer pourquoi vous devez rédiger un PSG ?</p> <p>□ Un PSG permet d'expliquer comment nous allons nous organiser pour gérer durablement notre forêt communautaire, avoir des revenus et développer le village.</p> <p><i>Présentation rapide du déroulement de l'animation et de l'organisation de travail</i></p>
Séquence 3a	<p><b>Présentation des éléments de la maquette et construction du village</b> 30 min</p>	<p>⚡ <i>L'animateur dispose un exemplaire de chaque élément sur le tissu vert.</i></p> <p><i>Chacun à leur tour, les membres du groupe sont invités à venir prendre un élément et proposer une signification dans la réalité.</i></p> <p><i>Si la signification est correcte l'élément est placé à part des autres. Si elle fausse, l'animateur oriente et donne des indices pour trouver la bonne signification.</i></p> <p><i>Les éléments ont tous été identifiés. Le groupe doit construire le village en respectant au mieux les distances.</i></p> <p><i>Cette construction doit être autonome. L'animateur est là seulement en cas de blocage et est vigilant à la participation de tout le groupe. Il peut faire tourner les groupes de construction ou distribuer des éléments à des participants inactifs</i></p>
Séquence 3b	<p><b>Construction du village</b> 15 min</p>	<p>⚡ <i>Les participants reconnaissent les différents éléments. L'animateur donne ensuite la photo de la maquette de leur village et les participants doivent le reconstruire en s'aidant de la photo.</i></p>

		<i>L'animateur reste vigilant à la participation de tout le groupe, il distribue des éléments, il fait passer la photo,...</i>
<b>Séquence 4</b>	<b>Mise en place des limites de la FC</b> <b>10 min</b>	<p> <i>L'animateur remet la cordelette jaune et la carte DACEFI de la FC.</i></p> <p><i>Les participants doivent disposer la cordelette sur la maquette pour représenter les limites de la FC. L'animateur ne doit pas faire le travail mais peut aider au repérage de la correspondance entre les éléments sur la carte et ceux sur la maquette.</i></p> <p><i>Une fois terminé, l'animateur vérifie l'approbation du groupe en demandant à plusieurs personnes de nommer les éléments du paysage sur lesquels s'appuient les limites de FC (4 personnes pour Nord, Sud, Est, Ouest).</i></p>
<b>Séquence 5</b>	<b>Choix des usages prioritaires</b> <b>20 min</b>	<p>☆ Maintenant vous allez devoir décider des différentes activités (usages) que vous allez pratiquer dans votre forêt communautaire. D'après vous, à quoi vont servir ces différentes activités ?</p> <p> Les activités permettront d'avoir des revenus communautaires pour développer le village.</p> <p>☆ Maintenant vous allez me donner toutes les activités que vous envisagez pratiquer dans la FC.</p> <p> <i>Quand une activité est nommée, l'animateur dispose sur le bord de la maquette la vignette correspondante et demande de détailler la pratique. (introduction à la gestion durable).</i></p> <p>☆ Maintenant vous allez devoir faire une sélection définitive, je vous laisse discuter.</p>
<b>Séquence 6</b>	<b>Localisation des usages prioritaires</b> <b>30 min</b>	<p>☆ A l'aide des bandes de tissus de couleurs, vous allez maintenant indiquer sur la maquette les zones principales où vont être pratiquées les activités.</p> <p> <i>L'assemblée se divise en petits groupes. Chaque groupe dispose de la vignette et de bandes de tissus de couleurs. Chaque groupe doit disposer sur la maquette les zones principales d'activités correspondantes.</i></p> <p><i>Une fois terminé, chaque groupe doit présenter les différentes zones en indiquant les éléments du paysage sur lesquels s'appuient les limites de zones et les raisons pour lesquelles il a choisi ces zones.</i></p> <p><i>Ensuite l'assemblée doit se concerter pour définir le zonage définitif sur la maquette.</i></p>

		<i>Les différentes zones sont ensuite reportées sur la carte PSG avec un code couleur et symbole selon le canevas de PSG.</i>
<b>Séquence 7</b>	<b>Report sur une carte ... min (variable)</b>	<i>Définition des différents usages</i>
<b>Séquence 8</b>	<b>Conclusion 10 min</b>	<p> <i>L'animateur reprend les différentes activités qui ont été décidées et leur localisation sur la carte. Il annonce que ces décisions seront validées définitivement au début de la prochaine réunion. Qu'en attendant la carte sera affichée pour consultation et que toutes propositions seront gérées par le bureau de l'association.</i></p> <p><i>La prochaine réunion sera consacrée au détail de la pratique de chaque activité et notamment celle sur l'exploitation du bois d'œuvre.</i></p> <p><i>Remerciements</i></p>

### Résultats attendus de l'animation

La communauté formule les usages assignés à la future forêt communautaire.

### Recommandations

Veiller à faire participer l'ensemble des membres de la communauté.

## Annexe 1 : Éléments de la maquette interactive et exemple de disposition



Tissu vert représentant la forêt



Section de route



Section de rivière



Section de piste



Pont



Habitation



Corps de garde



Case de santé



Ecole



Terrain de football



Cimetière



Lieu de culte



Forage, puit, source



Pépinière  
communautaire



Verger  
communautaire



Bananeraie  
communautaire



Bande de délimitation des  
champs



Campement,  
ancien village

### Exemple de disposition des éléments dans un village au Gabon



Annexe 2 : Vignettes des usages coutumiers

