

Note au professeur.

1. Historique et contexte

Nous avons décidé de créer un Jeu de Rôle (JDR) comme un outil d'éducation environnementale sur les zones humides. Nous croyons que l'éducation environnementale est cruciale pour inculquer aux enfants les comportements, les valeurs, les connaissances et les qualifications indispensables afin de reconsidérer et changer les modèles d'action actuels et devenir des adultes épanouis ayant conscience de l'environnement.

Les objectifs de ce JDR sont d'éduquer les élèves sur la valeur et les fonctions des zones humides ainsi que les menaces qu'affrontent ces zones à cause des activités humaines. Il s'agit aussi de démontrer aux élèves la complexité des problèmes environnementaux et la multitude de parties prenantes ainsi que les intérêts impliqués. Finalement, de démontrer que les approches de dialogue alliées à l'analyse scientifique sont les outils de base permettant de résoudre les problèmes environnementaux. De surcroît, le JDR peut avoir un effet positif sur les qualifications requises pour parler en public ainsi que sur le travail d'équipe, et par conséquent, peut avoir d'autres bénéfices sur les élèves en plus de leur éducation environnementale.

2. Processus du Jeu de Rôle

De la part du Secrétariat MedWet nous voudrions vous remercier pour votre volonté de participer à cette activité. Nous espérons que vous allez l'apprécier et qu'elle sera instructive tant pour vous-même que pour vos élèves. La réussite de ce jeu de rôle dépend fortement de votre implication, de votre contribution et de votre enthousiasme.

Avant de démarrer le jeu et après avoir lu tous les documents fournis, **vous devez décider combien de temps vous aller impartir au JDR**. Nous avons créé un ensemble de six étapes qui doivent s'enchaîner dans le JDR. Chaque étape - à part les visites sur le terrain - peut être réalisée en 45' jusqu'à 1h 30'. Si nécessaire et sur la base de l'évaluation du professeur et de l'ONG partenaire, du temps supplémentaire peut être alloué pour faire des recherches complémentaires sur les caractéristiques des zones humides ou des questions en corrélation (Pêche, agriculture, tourisme, changement climatique etc).

La première activité introduit aux élèves la notion de zones humides en commençant un débat sur ce que les élèves ont déjà vécu comme expérience ou appris sur les zones humides. La deuxième activité est focalisée sur la participation d'intervenants extérieurs à la classe, de préférence invités par l'ONG. L'orateur-invité expliquera les valeurs des zones humides ainsi que leurs fonctions et appuiera son argumentation sur une étude de cas local. De surcroît, l'orateur présentera rapidement les parties prenantes de cette étude de cas.



Après cette activité, les élèves devront rapidement effectuer une recherche concernant l'étude de cas local (géographie, faune/flore, activités humaines et défis) afin d'être mieux informés et d'être capables de poser de questions opportunes pendant la visite sur le terrain.

La troisième activité conduit les élèves sur le terrain: visite de la zone humide et dialogue avec des parties prenantes invitées.

La quatrième activité concerne une recherche approfondie de cette étude de cas et des parties prenantes impliquées (en bibliothèque et/ou recherche de données sur le web) et veut permettre aux élèves d'utiliser leur propre initiative et Intrigue leur curiosité afin de trouver de l'information.

La cinquième activité est le jeu de rôle en soi. Le JDR est basé sur une zone humide côtière fictive avec un scénario mettant en jeu plusieurs acteurs (fermiers, éleveurs, industriels etc..) ainsi qu'une population de riverains. L'idée est de comprendre ensemble les problèmes de protection et de développement de la zone humide et de développer des solutions à travers un dialogue entre les divers acteurs.

Les élèves dans la sixième étape doivent faire la corrélation entre les connaissances acquises des précédentes activités afin de rejouer le jeu basé sur *la vraie zone humide qu'ils auront visité*.

La démarche fondamentale des six étapes est d'écouter ce que les élèves connaissent déjà sur les zones humides, de les instruire avec l'aide de l'ONG et des visites sur le terrain, de leur montrer comment ils peuvent comprendre des positions différentes, engager un dialogue et finalement faire une synthèse basée sur leur apprentissage afin de décrire les questions et les défis concernant leur propre étude de cas.

2.1 Activités préliminaires (Etapes 1-4)

Les élèves peuvent connaître ou ignorer les zones humides. L'objectif des activités préliminaires est d'évoquer toute connaissance déjà acquise et stimuler leur imagination, ensuite les instruire sur des faits concernant des zones humides et les aider lors de l'expérience d'une visite sur le terrain dans une zone humide. Selon le scénario le plus lent chacune des activités préliminaires (à l'exception de la visite sur le terrain) peut être réalisée en l'espace d'une heure. Les activités peuvent être enrichies avec vos propres idées et style et peuvent être étendu à d'autres sessions, si vous le souhaitez.

2.2 Jeu de Rôle (Etape 5- Phase A & B)

Histoire: Une zone humide est contestée par plusieurs parties prenantes (voir Carte 1 et présentation du scénario en PowerPoint); afin d'assurer que toute partie prenante est représentée dans la procédure de prise de décisions, l'autorité locale a décidé de créer un conseil de gestion impliquant toute partie prenante aidée par des experts (voir cartes de Rôle). L'objectif de ce conseil (et du jeu) est de trouver les "meilleurs" scénarios pour la gestion de cet espace de zone humides et de ses ressources, en s'assurant que chacune

des parties prenantes est d'accord d'aboutir à une décision commune concernant cette zone humide partagée.

2.2.1 Scenario

Avant de commencer l'étape 5, il est important de prendre 15 minutes et présenter aux élèves le scénario qui est dans la forme d'un Présentation PowerPoint. Ceci est de grande importance parce que sans le scénario ils ne peuvent pas répondre à la feuille de travail pour leur rôle. Chaque groupe, pour chaque rôle prendra une copie imprimée de la Présentation Power Point afin qu'ils puissent l'utiliser pour la Phase A.

2.2.2 Rôles

Il y a 8 rôles de parties prenantes et donc la classe doit être divisée en 8 groupes (par conséquent chaque partie prenante comprend au moins deux élèves). L'un des rôles les plus exigeants est celui des "experts" qui doivent fournir des conseils de nature technique sur l'impact environnemental et social des différentes actions et exigences des parties prenantes. Ce rôle exige au minimum trois élèves. L'autorité locale est ici représentée par l'enseignant qui accueille cette rencontre.

1. *ELEVEUR*
2. *AGRICULTEUR*
3. *PECHEUR*
4. *INDUSTRIEL*
5. *CONSTRUCTEUR*
6. *RESIDENTS*
7. *ONG*
8. *EXPERTS*

Les parties prenantes 1-6 sont celles qui ont des exigences spécifiques et leur rôle est de présenter leurs exigences, de les argumenter avec les autres parties prenantes et finalement de fournir des propositions qui seront éventuellement votées. L'ONG a des exigences spécifiques principalement afin de protéger la zone humide. Les experts ont été invités par l'autorité locale en raison de leurs connaissances scientifiques des problèmes et pour présenter une logique différente et intervenir contre ou pour les projets d'autres parties prenantes (eux-mêmes n'ont rien à présenter). C'est pourquoi ils sont chargés du dépouillement des votes dans la phase B. Les experts ont également le "tableau d'impact environnemental" qui leur permet de présenter ces alternatives.

A cause de cette distinction entre les parties prenantes, les rôles 1-6 ont une "Fiche de préparation de rôle" commune tandis que le rôle 7 et 8 ont des "Fiche de préparation de rôle" différente. Cette Fiche est destinée à aider les élèves à comprendre leur rôle, les conséquences que cela peut avoir sur d'autres parties prenantes, sur la communauté et l'environnement naturel. Nous avons fourni une "Fiche - exemple de préparation de rôle" pour démontrer quel type de réponses sont attendues. Si vous croyez qu'une question doit changer ou être ajoutée, cela est tout à fait possible. Afin de mieux comprendre le rôle de chaque partie prenante veuillez voir les "cartes rôle".

2.2.3 Phase A

Dans la Phase A vous devez diviser les élèves en groupes et attribuer un rôle par équipe. Dans leurs groupes, les élèves répondent à la feuille de travail et discutent sur leur rôle. Ensuite, la rencontre commence et vous prenez le rôle de l'autorité locale qui explique pourquoi le conseil de gestion a été convoqué. Après, le représentant de l'ONG explique pourquoi il est important de protéger les zones humides et quelles sont ses valeurs. Chaque représentant de chaque rôle prend la parole pour trois minutes pour présenter sa position et deux minutes pour questions, commentaires et échange des idées.

2.2.4 Phase B

Dans la Phase B les élèves sont divisés en groupes mais cette fois ils créent des petits conseils de gestion avec un (ou plusieurs) représentant de chaque rôle. Les étudiants parlent entre eux et essayer de prendre quelques décisions sur la gestion de la zone humide. Le processus résulte à quelques propositions sur lesquelles les élèves peuvent voter oui ou non. Les experts sont chargés de compter les votes et tous les partis prenants ont un droit de vote. Lorsque quelques décisions sont prises, chaque groupe doit les connecter à un plan de gestion cohérent et aussi il doit sectionner un représentant.

Dans la dernière phase du jeu, les élèves présentent leur plan de gestion atteint par consensus dans chaque groupe et discutent pour formuler un plan de gestion commun et final. Ils peuvent choisir le meilleur plan de gestion présenté ou de combiner des éléments de divers plans. Ils peuvent également voter de nouveau pour atteindre à cette décision.

N'oubliez pas que:

- Dans la phase A, tous les groupes doit avoir une copie imprimée du scénario.
- Les rôles des «experts» sont le plus exigeant : Il faudrait avoir trois élèves au minimum dans ce groupe, en donnant aussi le "tableau d'impact environnemental».
- Les rôles « ONG» et les « experts » ont différentes «Fiche de préparation de rôle »

Prière de ne pas oublier de :

- Prendre le maximum de photos/video de toutes les activités: débat, interventions des parties prenantes, visite sur le terrain, experts ONG, etc.
- Filmer le débat afin de créer un court métrage après la fin du JDR.
- Utiliser votre imagination pour ajouter ou changer d'activités, rôles, etc.
- Encourager les étudiants à utiliser leur imagination et à animer leur rôle en donnant des noms et agir réellement comme la partie prenante.
- Les rôles des "experts" sont plus exigeants et vous devez les aider si c'est nécessaire.



Dans le cas où vous auriez besoin de clarifications, le premier à contacter est l'ONG qui jouera le rôle du conseiller et facilitateur technique. Vous pouvez aussi nous contacter directement au Secrétariat de MedWet par courriel à lily@medwet.org et par Tel : 0030-210-8089-270

Le Secrétariat MedWet vous renouvelle encore une fois, ses remerciements pour votre implication et votre collaboration.