
Jeu de Rôles Zones Humides JDR – Etape 1 : Introduction

Activité: Débat d'idées (brainstorming) / présentation des zones humides

Durée Prévue: 30'

Matériel: Tableau, craie ou marqueur, grands morceaux de cartons

Objectif: Stimuler la pensée et toute connaissance existante des élèves, échange d'informations, divertissement.

Description des activités

- Demandez aux élèves de dire la première chose qui leur vient à l'esprit quand ils entendent le mot 'zone humide' et notez les réponses sur le tableau¹.
- Demandez en particulier leur expérience personnelle concernant des zones humides (Télévision? Articles dans les journaux? Livres? Visites dans des zones humides? Parents ou famille travaillant dans des endroits en relation avec les zones humides?).
- Autres questions que vous pouvez utiliser :

- | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">- Que pensez-vous sont les avantages d'une zone située à proximité d'un grand lac?- Pourquoi pensez-vous que les zones humides sont considérées comme certains des écosystèmes les plus importants?- Combien de types de zones humides savez-vous (ex lacs, rivières, étangs....)? |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

- Ecrivez les mots clefs que les élèves mentionnent et demandez aux élèves de classer les mots dans des catégories plus générales; par exemple. importance environnementale, avantages et problèmes liés aux zones humides en corrélation avec l'être humain. Notez les réponses au tableau et choisissez les catégories les plus appropriées² (voir Tableau 1 pour être inspirés).

¹ Chaque élève pourra aussi recevoir une note post-it et devra écrire les dix premiers mots qui leur viennent à l'esprit. Les élèves ensuite doivent coller les notes post-it sur le tableau ou au mur.

² Si le même mot est approprié pour plusieurs catégories, répétez-le sous chacune d'elles. Les classifications doivent être flexibles pendant la saisie des mots clefs,

VALEUR ENVIRONNEMENTALE	ACTIVITES HUMAINES	PROBLEMES
Eau Oiseaux Aquatiques Biodiversité Inondations Poisson	Pêche Chasse Observation des oiseaux Promenades à pied Agriculture Maisons • •	Pollution Ordures Changement climatique • • • •

Tableau 1: Catégories éventuelles et mots qui s’y rapportent.

- Faites la conclusion en discutant comment chaque catégorie est en corrélation (ou non) l’une avec l’autre. Par exemple, comment les activités humaines sont reliées aux problèmes dans les zones humides, comment cela affecte les valeurs environnementales? (voir Tableau 2)

1. Les gens *pêchent* aux zones humides parce qu’il y a beaucoup de *poissons*. Si nous continuons leur pollution il n’y aura plus de poisson et la *biodiversité* sera diminuée.
2. S’il y a moins d’*ordures* et moins de *pollution*, les gens seront plus prêts à se *promener*, *pêcher* et *chasser* aux zones humides.

Tableau 2: Corrélation entre les catégories éventuelles

- Demandez aux élèves d’écrire des questions sur un morceau de papier (voir exemple 3). Ces questions seront ensuite posées par les élèves aux experts visiteurs (étape 2) et utilisées pour choisir des sujets de recherche avant la visite sur le terrain (étape 3).

- Quelles sont les causes de pollution les plus graves d’une zone humide?
- Pourquoi les zones humides sont-elles indispensables pour la biodiversité?
- Pourquoi les zones humides sont-elles indispensables pour les êtres humains?
- Pourquoi les zones humides sont importantes dans le cycle de l’eau ?
- Quel rôle jouent les zones humides dans l’atténuation des inondations ?
-

Tableau 3: Exemples de questions à poser aux experts

- A la fin de l’étape et dans le but de montrer aux élèves la très grande diversité des zones humides, il faudrait expliquer la définition des zones humides telle qu’elle est acceptée par plus de 164 pays qui sont signataires de la Convention de Ramsar sur les Zones Humides.
- Distribuer éventuellement le texte de la définition fourni par le Secrétariat MedWet
- Rappeler que MedWet veut dire l’Initiative des Zones Humides Méditerranéennes et qu’elle est la 1^{ère} Initiative régionale reconnue par Ramsar.

Jeu de Rôles Zones Humides JDR – Etape 2: Visite du spécialiste³

Activité: Visite par un représentant de l'ONG partenaire et/ou d'autres experts

Temps prévu: 45'

Matériel: présentation power point sur les zones humides, projecteur

Objectif: (A) Informer les élèves sur les fonctions et les valeurs des zones humides, leurs défis et acteurs impliqués, en mettant l'accent sur leur étude de cas local. Et (B) préparer les élèves pour la visite sur le terrain.

Description des activités:

L'orateur invité (de préférence l'ONG partenaire) se présente et décrit aux élèves ce qu'est une ONG, quel est son rôle pour la préservation et la protection environnementale tout en incitant les élèves à penser à d'autres groupes de personnes (acteurs ou parties prenantes) directement et indirectement liés aux zones humides.

Après une brève discussion le représentant de l'ONG peut présenter le Power point. Ensuite, il doit y avoir une session de questions et de réponses qui pourra également inclure les questions identifiées dans l'Etape1. Finalement, le représentant de l'ONG informe les élèves sur ce qu'ils vont voir/faire pendant la visite dans les zones humides et leur demande ce qu'ils aimeraient voir afin d'être mieux préparés pour la visite. L'objectif est de commencer un débat sur des questions relatives aux zones humides et créer ainsi de plus amples connaissances sur les zones humides. Les élèves doivent connaître les fonctions des zones humides, la géographie de leur zone humide locale, les parties prenantes impliquées ainsi que les questions présentes.

Après cette activité, l'enseignant et le(s) représentant(s) de l'ONG doivent préparer la visite sur le terrain en identifiant les parties prenantes les plus importantes qui sont prêtes à présenter leur point de vue aux élèves et préparer la logistique de la visite sur le terrain.

De surcroît, le professeur peut préparer les élèves en leur assignant des sujets de recherche comme points de départ, en relation à l'endroit qu'ils vont visiter (géographie, faune/flore, importance culturelle, activités humaines etc.). Le(s) représentant(s) de l'ONG doit/doivent aider le professeur à trouver des thèmes de recherche appropriés et généraux pour les élèves.

³ En cas de temps limité, l'étape 2 peut être combinée et associée à la visite sur le terrain (Etape 3), et la présentation pour les zones humides peut être réalisée par le professeur en classe ou par l'ONG sur le terrain.

Jeu de Rôles Zones Humides

JDR – Etape 3 : Visite sur le terrain

Activité: Visite sur le terrain dans une zone humide et débat avec les parties prenantes

Temps prévu: à définir (une ou plusieurs visites, cela dépend du temps imparti, du budget, etc.)

Matériel: Demandez aux élèves de porter des chaussures fermées, des pantalons longs, d'apporter un produit contre les moustiques si nécessaire et de l'eau/nourriture pour la visite sur le terrain

Objectif: Donnez aux élèves une expérience active des zones humides et de leurs habitants, leur permettre de comprendre l'importance et les défis liés aux zones humides (présentés dans les étapes 1 et 2) dans la vie réelle.

Description des activités

L'objectif de la visite est pour les élèves de voir les zones humides dans leur réalité et de parler avec les différentes parties prenantes (ex. responsable des zones humides (s'il y en a), personne appartenant à une ONG, scientifiques, agriculteurs, pêcheurs, etc.).

S'il est possible pour les élèves d'être impliqués dans une activité scientifique de n'importe quelle nature, par exemple l'observer les oiseaux, examiner et l'identifier la flore, mesurer la salinité ou la qualité de l'eau, celle-ci est recommandée. Il est vraiment très important de s'assurer que les élèves ont la possibilité de parler avec les différentes parties prenantes impliquées dans l'espace de la zone humide et présentant des points de vue différent sur ces questions.

Les élèves sont accueillis et sont encouragés à prendre des photos, des croquis et des notes pendant la visite de terrain et durant les interventions des parties-prenantes. S'assurer si possible, que la classe a au moins un appareil photo à portée de la main durant toute la visite.

De retour en classe, demandez aux élèves de mettre en corrélation leur expérience sur le terrain avec les débats soulevés au cours des activités 1 (présentation des zones humides) et 2 (visite de l'orateur invité). Les questions ci-dessous peuvent également être discutées:

- Qu'est-ce qui m'a impressionné?
- Si je devais faire un résumé de la visite en une phrase qu'est-ce que je pourrais dire?
- Quelles sont les catégories identifiées en Etape1 ou 2 relatives à la visite sur le terrain et pour quelles raisons?
- Est-ce que nous avons vu ou entendu quelque chose de différent par rapport à ce que nous avons pensé ou discuté avant la visite sur le terrain?
-
-
-

Jeu de Rôles Zones Humides JDR – Etape 4 : Recherche

Activité: Recherche

Temps prévu: 45'

Matériel: articles de journaux ou pris sur le web, stylos, papier

Objectif: Donner aux élèves une compréhension de zones humides plus complète et plus détaillée, de leurs fonctions, problèmes et des acteurs impliqués

Description des activités

Choisissez des thèmes qui ont été identifiés comme étant importants pendant la visite sur le terrain ou au cours des discussions avec les parties prenantes (ex. écotourisme, pollution, pisciculture, bonnes pratiques etc.) Le choix peut être réalisé soit par l'enseignant(e) ou par les élèves.

Selon le niveau de la classe, le professeur peut soit apporter des photocopies d'articles en classe et les distribuer à des groupes d'élèves soit demander aux élèves de trouver eux-mêmes des articles relatifs en utilisant la bibliothèque de l'école ou Internet. Donnez le même sujet à un petit groupe d'élèves (2 à 4 personnes) afin d'être sûr qu'ils peuvent parler du sujet dont il est question entre eux.

- Individuellement, chaque élève doit d'abord noter sur un morceau de papier l'argument principal de l'article, ce que les a impressionné et les questions éventuellement qu'ils peuvent se poser.
- Ensuite, les élèves ayant travaillé sur le même sujet (ou un sous-groupe selon la taille) doivent se rencontrer afin d'échanger des informations et parler de leur thème commun.
- Chaque élève du groupe (ou du sous-groupe) ayant le même sujet doit présenter les conclusions et idées principales devant le reste de la classe pour que ces informations soient partagées avec toute la classe.

Jeu de Rôles Zones Humides

JDR – Etape 5 : Déroulement du Jeu de Rôles

Activité: Jeu de Rôle

Temps prévu: dépend du temps disponible - le jeu doit être conclu en deux jours de préférence mais pourrait être condensé en une journée avec ⁴ au minimum 1h 45 mns pour la PHASE A et 1h 30 mns pour la PHASE B.

Matériel: feuilles de brouillon, stylos, une caméra vidéo ou un appareil photos pour photographier la procédure, quelques papiers calques permettant de les superposer sur la carte et une copie de la carte de l'étude de cas pour chaque sous-groupe.

Objectif: Comprendre la notion de dialogue qui est essentiel à la gestion environnementale et à la coopération. Plus spécialement, initier les élèves à des rôles assignés ou choisis, à débattre avec d'autres parties prenantes et à comprendre la multitude d'intérêts surgissant dans les problèmes environnementaux.

Histoire: Un site de zone humide est revendiqué par plusieurs parties prenantes (voir Carte 1); afin de s'assurer que chacune des (acteurs) parties prenantes est représentée dans la procédure de prise de décisions, les autorités locales aidés par des experts, ont décidé de créer un conseil de gestion impliquant toutes les parties prenantes (voir cartes-Rôle). L'objectif du conseil de gestion (du jeu également) est de trouver les 'meilleurs' scénarios possibles pour la gestion de cette zone humide et de ses ressources, tout en s'assurant que chacune des parties prenantes est d'accord pour aboutir à une décision commune concernant cette zone humide partagée.

Phase A- Préparation et présentation des sous-groupes des Parties prenantes

Durée totale prévue: 1h 30mns

1. Lecture et/ou présentation du scénario

Temps prévu: 15'

Matériel: vidéo projecteur, copies du scénario pour chaque élève

Objectif: Expliquer le scénario du jeu avec la scène géographique, les acteurs et leurs logiques par rapport à la zone humide.

- Le (la) Professeur présente le scénario soit avec la projection, soit en distribuant le scénario à chaque élève. Lire page par page et expliquer si nécessaire.

2. Sous-groupes des parties prenantes

Temps prévu: 45'

Matériel: copies des « cartes de rôle »; copies des feuilles de travail pour chaque groupe

⁴ Si le jeu est réalisé dans l'espace d'une journée, assurez d'avoir des pauses entre les phases pour être sûr que les élèves soient reposés et restent vigilants.

Objectif: Préparer les élèves à jouer leurs rôles et les préparer à débattre et négocier du point de vue de chacune des parties prenantes.

- Séparez les élèves en groupes selon le nombre de rôles. Il y a au total huit rôles, avec les six parties prenantes impliquées dans l'utilisation des ressources de la zone humide (pêcheurs, agriculteurs, éleveurs, promoteurs, industriels, résidents) et deux parties prenantes institutionnelles (ONG et experts).
- Les élèves peuvent être assignés à des rôles au hasard ou ils peuvent les choisir eux-mêmes. Veuillez vérifier que le nombre des élèves est à peu près le même dans chacun des groupes⁵.
- Une fois les groupes formés, assurez que chacun d'entre eux possède une carte, leur carte de jeu de rôle et la feuille de travail dont ils auront besoin lors du débat.
- Demandez à chaque groupe de lire attentivement leur carte de rôle et de discuter de leur rôle basée sur le feuille de travail (quelles parties prenantes entrent en conflit avec leur groupe? Quelles parties prenantes pourraient être leurs alliés? Est-il possible de réduire les conflits? Comment ?).
- Le professeur doit superviser chaque groupe et s'assurer que les élèves comprennent le rôle qu'ils jouent. Chaque sous-groupe doit désigner un ou deux élèves comme représentants au conseil de gestion.

3. **Présentation de la position de chacune des parties prenantes**

Durée prévue: 45' (-8 rôles * 5min, plus environ 5 min pour l'intro)

Matériel: PowerPoint ou argument préparé de 5min

Objectif: présenter le point de vue de chaque partie prenante en classe

Activités prévues :

- Le rôle des autorités locales est joué par l'enseignant. Il/Elle va expliquer la raison pour laquelle cette rencontre a lieu et comment le débat va se dérouler. *Les autorités locales ont convoqué cette réunion et ont demandé ce nouveau conseil de gestion (avec des élèves - représentants de chacune des parties prenantes afin de trouver une solution acceptable pour laquelle toute partie prenante devra être d'accord.* Le représentant expert va brièvement rappeler au conseil de gestion toutes les fonctions et valeurs des zones humides pour les générations actuelles et à venir.
- Chaque représentant de partie prenante (pêcheurs, agriculteurs, éleveurs, industriels, promoteurs, résidents et ONG) va présenter son cas (arguments, problèmes, plans) et chaque membre de la rencontre a le droit de poser des questions, d'intervenir ou de demander des

⁵ Supposons une classe de 28 élèves en classe, il faut donc diviser la classe en groupes de 3-4 élèves (28 divisés par huit groupes de parties prenantes).

clarifications. Chaque présentation doit durer 3min avec 2min pour des questions.

- Les experts sont responsables de la coordination de la rencontre et de mettre l'accent sur les impacts environnementaux et sociaux de chaque activité mentionnée (ils peuvent utiliser la tableau des impacts pour être aidés).
- Les élèves sont responsables de la prise des notes concernant les arguments principaux relatifs à leur rôle et idées qui leur viennent à l'esprit quand ils entendent chaque présentation et/ou questions.

Phase B- Le dialogue

Durée totale prévue: 1h 30mns

Dans la version modifiée du jeu, le dialogue se fait par consensus. Les Autorités Locales et les groupes experts ne décident pas quelles propositions sont supprimées et quelles sont votées. Le groupe au total (ou les sous-groupes de rôles mixtes) décide par consensus sur le meilleur scénario et des solutions pour leur futur commun.

1. *Discussion en groupe mixte*

Durée prévue: 45'

Matériel: stylo, papier

Objectif: Créer des groupes de mini-gestion pour commencer un dialogue entre les parties prenantes différentes sur le meilleur scénario pour l'utilisation partagée de l'endroit de zone humide

Activités prévues :

- a. Créez des nouveaux sous-groupes qui mélangent les étudiants qui jouent des rôles de parties prenantes différents. Dans une classe de 28 élèves, nous devons créer 3 ou 4 groupes dont chacun a au moins un représentant de chaque groupe de partie prenante (au moins un agriculteur, un pêcheur, un industriel, un promoteur, un expert, une ONG et un éleveur de bétail). Le but est de créer des groupes *mixtes* plus petits pour que les élèves puissent participer au dialogue. Chaque sous-groupe mixte représente un petit conseil de gestion.
- b. Chaque conseil de mini-gestion discute en détail les propositions de chaque partie prenante. Les propositions sont présentées et après votées l'une après l'autre. Les experts sont responsables à noter les votes de chaque proposition sur le tableau. Chaque élève a une vote soit positive soit négative. Les experts doivent rassembler les propositions qui ont été votées en un plan de gestion rapide et voir s'il y en a des propositions dissonantes. S'il y en a pas écrivez les propositions et montrez sur la carte comment l'endroit pourrait être géré selon ces propositions.
 - Si deux décisions dissonantes ont été votés (ex: à la fois l'agriculteur et l'éleveur veulent s'étendre au même endroit) il y a deux étapes. D'abord, les parties prenantes peuvent discuter entre eux et voir si elles peuvent trouver une solution commune.

- *Si non, les membres en réunion doivent voter une fois de plus une parmi les deux propositions. Au cas où les deux parties prenantes ont deux minutes à présenter les points forts de leur propre proposition et convaincre, si elles peuvent, les membres à voter pour elles.*

2. Présentation des différents scénarii et vote final

Durée prévue: 45'

Matériel: stylo, papier, carte et transparence

Objectif: présenter des conclusions de chaque conseil de mini-gestion et voter les meilleures idées

- Chaque conseil de mini-gestion doit choisir un ou deux représentants et présenter devant la classe ses propositions sur la zone humide. Une fois les résultats du dialogue de chaque conseil de mini-gestion entendus, la classe au total doit discuter les différences et similarités entre les idées proposées et voter pour le meilleur scénario (ou prendre le meilleur de chaque conseil de mini-gestion).
- Prenez une transparence et montrez sur la carte comment la zone humide peut être gérée.
- Liez si possible ce jeu à l'étude de cas réelle que vous avez déjà visité et recherché dans des activités passées.

Jeu de Rôles Zones Humides

JDR – Etape 6 : Créer un jeu basé sur votre zone humide

Activité: Créer un jeu et une carte en corrélation avec *votre* zone humide

Durée prévue: 1 heure

Matériel: des grands morceaux de papier, du papier quelconque, des crayons ou stylos colorés, du scotch, un appareil photo ou une caméra vidéo afin de filmer si possible la procédure, quelques transparents peuvent être utiles. Apportez une carte de la zone humide pour aider les élèves à voir à quoi elle ressemble.

Objectif: Synthétiser ce qui a été appris dans les activités passées et créer un nouveau jeu approprié pour cet espace!

1. Divisez les élèves en plus petits groupes (3-4 élèves)
2. Demandez aux élèves de faire une carte - inspirée de celle utilisée pendant le jeu des rôles de l'étape 5- laquelle illustre leur propre zone humide (présentée par l'orateur invité de l'étape 2, visite sur le terrain pendant l'étape 3). Leur demandez de situer - si possible - les parties prenantes présentes dans cet espace et décrire rapidement leur situation, objectifs et défis sur papier. Ces papiers vont représenter les cartes de jeu de rôle pour chacune des parties prenantes.
3. Réunir de nouveau toute la classe et présentez la carte et les cartes de rôle créées par chaque sous-groupe. Demandez à la classe de décider quelle carte - ou quels éléments de carte ils préfèrent- et de décider quelles cartes de jeu de rôle ils veulent garder comme ensemble. Ce qui est essentiel ici c'est de discuter de votre propre étude de cas et de comprendre comment ces problèmes sont en corrélation avec l'espace.
4. Félicitations vous avez créé votre propre jeu relatif à un espace! La carte et les cartes de rôle représentent comment les élèves *voient* la zone humide, ses problèmes et habitants.