

Période : toute l'année

Durée : 1/2 journée

Effectif : 1 intervenant pour 1 classe

Prix indicatif : 150 € par intervenant

Niveaux conseillés : CM1 à 3^e

Un jeu de rôle coopératif pour cerner les enjeux de la gestion durable de l'eau. Les élèves incarnent différentes parties prenantes et doivent trouver un compromis pour préserver cette ressource.

DÉROULEMENT :

- Rappel sur la notion de pollution (environ 20 min) à l'aide d'un court métrage sur le cycle de la matière.
- Jeu de rôle (environ 2h) : les élèves deviennent des habitants de la commune de « Bellaqua » et se répartissent en 5 groupes (agriculteurs, dirigeants de la société d'exploitation des eaux, citoyens-consommateurs, élus locaux et gestionnaire des espaces naturels). La société des eaux a invité tous les acteurs à une réunion pour proposer un projet, dont le but est de préserver la qualité de la ressource qu'elle exploite. Les acteurs parviendront-ils à un accord ? Chaque groupe est muni d'une grille d'actions spécifiques les guidant dans leurs négociations. En conclusion, les choix des élèves seront mis en perspective avec un projet local réel.

LIENS AVEC LE PROGRAMME :

CYCLE 3	CYCLE 4
Sciences et technologie • Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques • Adopter un comportement éthique et responsable • Se situer dans l'espace et le temps • THÈMES : matière, mouvement, énergie (diversité de la matière ; identifier différentes sources d'énergie) / le vivant (expliquer l'origine de la matière organique des êtres vivants et son devenir) / la planète Terre, les êtres vivants dans leur environnement (enjeux liés à l'environnement : exploitation raisonnée et utilisation des ressources)	Sciences de la Vie et de la Terre • Adopter un comportement éthique et responsable • Se situer dans l'espace et le temps • THÈMES : la planète Terre, l'environnement et l'action humaine (enjeux de l'exploitation d'une ressource naturelle par l'être humain : comprendre et expliquer les choix en matière de gestion ; impacts des actions de l'être humain sur l'environnement)
Histoire - Géographie • Se repérer dans l'espace et le temps • Comprendre un document • GÉOGRAPHIE (THÈMES) : consommer en France (satisfaire les besoins en énergie, en eau) / mieux habiter (recycler) / habiter un espace de faible densité (à vocation agricole)	Histoire - Géographie • Se repérer dans l'espace et le temps • Coopérer et mutualiser • GÉOGRAPHIE (THÈMES) : des ressources limitées, à gérer et à renouveler (énergie, eau) / dynamiques territoriales de la France contemporaine (espaces productifs, espaces de faible densité)
Instruction civique et morale • Le jugement : penser par soi-même et avec les autres • Coopérer • Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue • Nuancer son point de vue en tenant compte de celui des autres • Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt collectif • Savoir participer et prendre sa place dans un groupe	Instruction civique et morale • La sensibilité : soi et les autres • Le jugement : penser par soi-même et avec les autres (confronter ses jugements à ceux d'autrui dans un débat argumenté ; différencier son intérêt particulier de l'intérêt général) • Expliquer le sens et l'importance de l'engagement individuel ou collectif des citoyens dans une démocratie

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :

- Durée : 3 à 4h - présence indispensable de l'enseignant
- Préparation nécessaire : prévoir la mise à disposition d'un vidéoprojecteur
- Le déroulement sera facilité si les élèves ont déjà pratiqué des activités les amenant à débattre
- Cet atelier peut être couplé avec l'activité « Agriculture et eau : ça gaze sur le Gavot » (voir p.64), ou la visite du méthaniseur de Vinzier (à partir du collège ; dossier pédagogique transmis sur demande)

