

SECONDAIRE

POUR MIEUX COMPRENDRE LE MONDE

Strateg'eau !

Carnet de l'animateur



1. Fiche signalétique

Thème	L'eau
Mots-clefs	Répartition de l'eau sur notre planète, irrigation, énergie, mondialisation, eau potable, agriculture, ressources souterraines, réchauffement climatique, glacier, ressources hydriques, pollution, gaspillage, énergie houlomotrice, consommation, énergie hydrolienne, énergie marémotrice, château d'eau, station d'épuration, barrage, station de dessalement, déprivatisation, sécheresse
Compétences à développer	<ol style="list-style-type: none"> 1. L'élève recherche dans différentes sources des informations utiles pour comprendre le mode de vie étudié 2. L'élève comprend les enjeux de l'eau 2. L'élève exploite l'information : il sélectionne les éléments essentiels pour sa recherche ; il établit des liens entre les différents éléments et les replace dans leur cadre spatial et chronologique 3. L'élève communique de façon structurée les différentes informations sélectionnées ou les résultats de sa recherche 4. L'élève réfléchit à ses démarches.
Matériel à prévoir	<p>5 marquoirs 5 fois 4 pions de couleurs 5 pions rouges 5 cartes pays : capital en flouz, niveau initial en production, réserve et profit Flouz, monnaie fictive, à photocopier ou imprimer plusieurs fois Outils de développement 5 fois 4 cartes « technologie » 5 fois 4 cartes « infrastructure » 5 fois 4 cartes « commerce » Fiche évènement (1 fois) Un dé 4 faces Sablier ou chrono</p>
Durée	50 minutes de jeux et 50 min de synthèse

Eau, o mon eau

2. Penser globalement, agir localement

Réflexion sur le thème :

« Défendre l'eau, c'est défendre la vie ».

Le réchauffement de la planète impacte visiblement nos réserves d'eau. Inégalement répartie sur la planète, l'eau n'est pas un bien inépuisable et de nombreux pays sont confrontés à des tensions croissantes quant à son usage. Devenue ressource convoitée, des innovations technologiques deviennent indispensables pour trouver de nouveaux points d'approvisionnement.

Des choix politiques, des enjeux économiques liés au caractère limité des ressources en eau sous-tendent les échanges entre les pays.

Des recherches scientifiques, des expéditions sur la banquise, des accords internationaux, des conseils de sécurité et de protection de l'environnement, ... autant de projets locaux et internationaux qui visent une compréhension des effets du réchauffement climatique sur notre Terre et d'y apporter des solutions plus ou moins satisfaisantes.

C'est un sujet qui pose certains problèmes tant au niveau macro que micro. En effet il est souvent question de la répartition de la distribution des ressources de manière équitable, éthique et morale. Une répartition qui est, malheureusement, loin de cet idéal dans de nombreux pays. L'eau est devenue une denrée qui porte une certaine valeur sur le marché de par sa raréfaction (paradoxe de l'eau et du diamant : Adam Smith) et comme pour toutes marchandises ayant une portée lucrative, elle engendre son lot de profiteurs. Et, si l'eau s'était auparavant cantonnée exclusivement à sa nature technique ou économique, la dégradation des sols, des nappes, des fleuves, des rivières, les conflits entre agriculteurs, régions, pays ont progressivement changé la situation.

L'eau a maintenant capté l'attention des politiques. Des sommets sont organisés, une politique mondiale de l'eau essaie de voir le jour, une certaine « vision » est apparue :



L'accès de l'eau pour tous, sa gestion solidaire et durable impliquent des devoirs de solidarité pour ne pas mettre en péril les droits des générations futures. L'écosystème Terre est menacé et c'est de notre devoir de le protéger et le respecter.



1 . Principe

Chaque groupe représente les gouvernants d'un pays imaginaire .

Avec son capital de départ, il doit faire progresser son pays et obtenir un équilibre de ses ressources en eau et de son budget, tout en préservant l'environnement.

Chaque fois qu'il prend une carte, un choix doit être fait!

2. déroulement

La classe est divisée en 5 groupes. Chaque groupe représente un pays. A lui d'en désigner le président.

Le groupe reçoit la carte d'identité du pays qu'il représente sur laquelle sont indiquées ses caractéristiques en termes de production / profit / réserves et environnement.

Les élèves sont invités à placer leurs pions aux bons endroits sur le plan de jeu.

Le professeur distribue le capital en Flouz correspondant. Il s'agit de leur situation initiale.

Sur base de ses capacités, chaque pays doit gérer au mieux l'utilisation de ses ressources.

Les élèves prennent connaissance des différentes cartes de développement. Ensemble, ils observent les diverses possibilités d'achat qui s'offrent à eux. L'objectif est d'obtenir sur le marquoir un niveau satisfaisant dans chacun des critères (niveau 6/10).

Une fois les décisions prises, elles sont notées sur le tableau : « choix de développement »

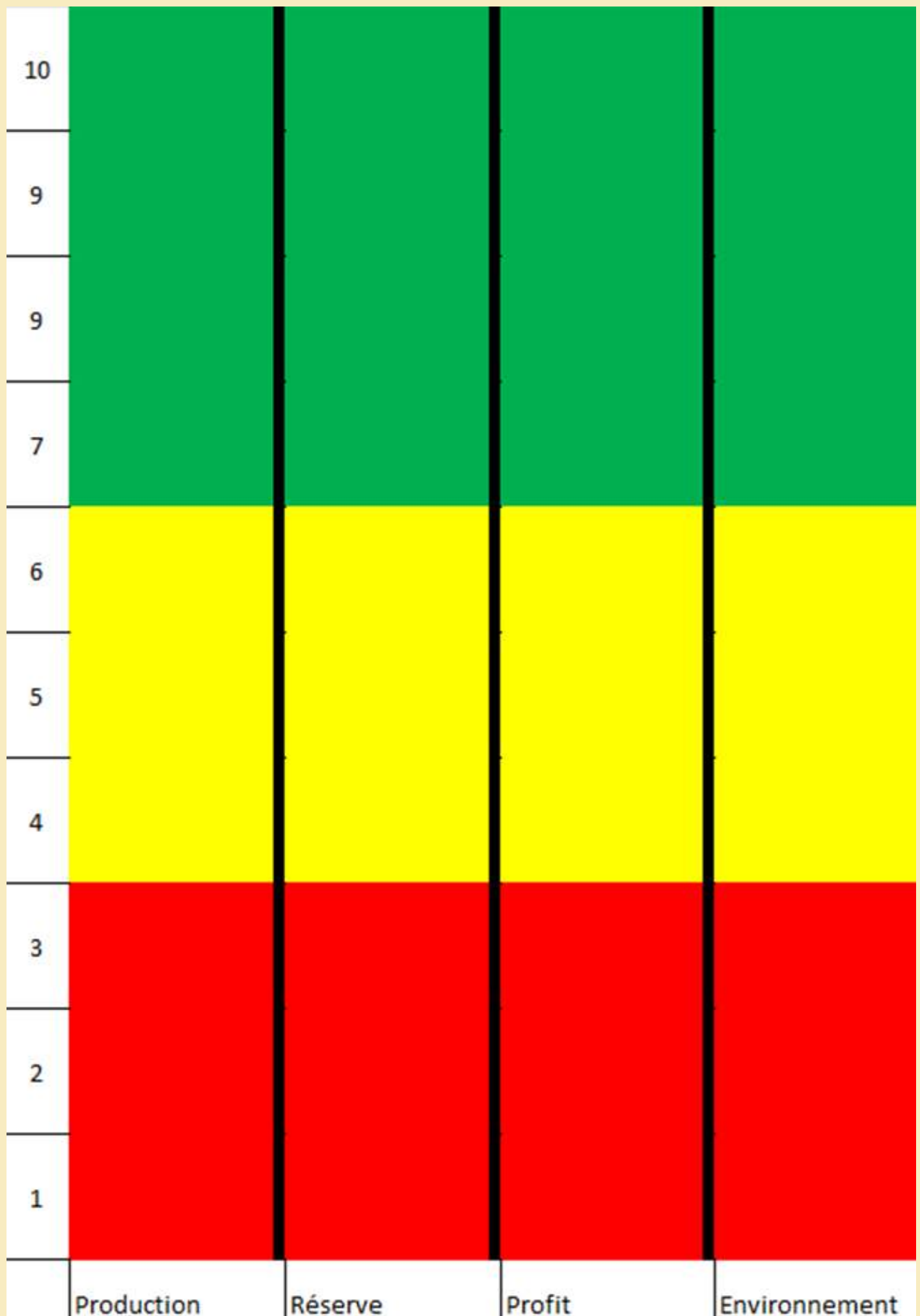
Choix de développement :

Choix de développement			
Outils de développement	Coût	Avantages	Inconvénients
EX : Irrigation		+1	

Mode opératoire :

En fonction de la situation de son pays, chaque groupe décide de la carte (outil de développement) qu'il aimerait acquérir, il prend en compte les avantages, inconvénients et coût de l'outil. Son temps de réflexion ne peut dépasser la durée du sablier. Si les membres du groupe ne parviennent pas à un consensus, la décision finale est prise par le président.

3 . Marquoir



Les achats peuvent alors débuter.

Le pays qui connaît le profil le plus avantageux commence.

Les jeunes choisissent une carte dans une catégorie qu'ils veulent améliorer et avancent les pions comme indiqué.

Exemple:

- le joueur tire une carte « infrastructure », il obtient de nouveaux châteaux d'eau. Cela augmente d'une unité « la réserve d'eau ». L'élève est alors invité à déplacer le pion correspondant aux fiches brunes « infrastructure ».

- Quand tous les pays sont passés, le professeur lance le dé et en fonction du résultat lit la carte « événement ». En fonction de celle-ci, les élèves avancent ou reculent les pions.

Si un pays ne possède plus d'argent pour se payer un outil, deux possibilités s'offrent à lui :

- * il peut emprunter 25 Flz chez l'OMC (professeur). Il passe son tour et reçoit un pion rouge qu'il devra poser près du nom de son pays.
- * Il peut négocier avec un pays tiers : en échange de 10 Flz, il peut offrir 2 points d'environnement.

Après 8 tours, le jeu se termine.

Les élèves sont invités à noter leurs constats :

Par pays,

Quels sont les niveaux des différents indicateurs ?

Était-ce difficile de tout concilier ?

Qu'est ce qui aurait pu être évité ?

Pour l'ensemble des pays :

Avons-nous tous été mis en difficulté ?

Est-il toujours possible de s'en sortir seul ?

4 . Pays

PARGENLIVIE



Capital : 30 Flz

Profit : 4

Production : 5

Environnement : 8

Réserve : 5

AMENADA



Capital : 50 Flz

Profit : 7

Production : 7

Environnement : 2

Réserve : 7

CHILAYSIE



Capital : 35 Flz

Profit : 5

Production : 6

Environnement : 5

Réserve : 6

ERYMEGO



Capital : 25 Flz

Profit : 3

Production : 3

Environnement : 3

Réserve : 3

FRESTALIQUE



Capital : 40 Flz

Profit : 7

Production : 7

Environnement : 4

Réserve : 5

Energie houlomotrice



En avance sur votre temps vous êtes capable de maîtriser l'énergie des vagues grâce à des flotteurs positionnés dans l'eau qui acheminent l'électricité dans votre pays.

Production : +3
Environnement : -1
Prix : 5 Flz

Energie hydrolienne



C'est une technologie qui consiste à détourner le lit d'un fleuve afin de la faire passer par des turbines et de le renvoyer dans son lit initial. Cette technique permet d'utiliser l'énergie de l'eau qui fera tourner les rotors de la turbine et de cette manière produire de l'électricité.

Production : +2
Environnement : +1
Prix : 4 Flz

Irrigation



Des nouvelles techniques d'irrigation sont apportées. Notamment par aspersion (imiter les précipitations). Cela facilite le développement de vos terres et de vos végétaux.

Production : +1
Environnement : +1
Prix : 2 Flz

Energie marémotrice



Vous avez trouvé le moyen d'utiliser l'énergie cinétique des marées (le courant) et de l'affecter aux usines côtières.

Production : +3
Environnement : -1
Prix : 5 Flz

Infrastructure

Barrage



La construction du barrage permet le stockage et le contrôle de la fluidité de l'eau, de plus il permet la production d'électricité.

Réserve : +3
Environnement : -1
Prix : 5 Flz

Château d'eau



Vous construisez des puits à travers le pays. Vos réserves en eau augmentent.

Réserve : +1
Environnement : +1
Prix : 2 Flz

Station de dessalement



Une station de dessalement voit le jour. Cela signifie que vous retirez le sel de l'eau de mer afin de la rendre potable.

Réserve : +3
Environnement : +1
Prix : 7 Flz

Station d'épuration



La mise en place d'une station d'épuration permet le recyclage des eaux usées en eau potable.

Réserve : +2
Environnement : +1
Prix : 4 Flz

Accords coalition



Vous signez des accords économiques concernant l'exploitation de l'eau avec un pays voisin. C'est une relation profitable à tous.

Profit : +3

Environnement : -1

Prix : 3 Flz

Exploitation « don du ciel »



Vous tombez totalement par hasard sur une nappe phréatique de grande envergure, l'exploitation de celle-ci permet un surplus que vous revendez au plus offrant.

Profit : +1

Environnement : +1

Prix : 2 Flz

Obtention label de qualité



L'eau de baignade de vos plages est certifiée de qualité, cela les rend plus attractives et le tourisme augmente.

Profit : +2

Environnement : +2

Prix : 5 Flz

Déprivatisation



Vous décidez de déprivatiser les entreprises qui produisent de l'eau en bouteille afin de faire profiter des retombées économiques à l'ensemble du pays.

Profit : +3

Prix : 3 Flz

MONDIALISATION



le monde s'ouvre, le marché de l'eau n'est plus protégé. De ce fait les pays les mieux armés (en terme de production) en tirent profit

Si vous avez moins de 6 en production vous perdez 3 points de profit. Si vous avez 6 ou plus, vous obtenez 2 points de profit

SÈCHERESSE



Un vague de chaleur s'abat sur votre pays, si bien que les différents points d'eau s'évaporent petit à petit. Un rationnement de l'utilisation de l'eau est mis en place où tout repose sur vos réserves engrangées au préalable

Si vous avez moins de 6 en réserve vous perdez deux points en production. Dans le cas contraire vous êtes saufs.

UN HOMME À LA MER



Un paquebot s'est échoué en bordure de mer empoisonnant de cette manière l'eau de mer ainsi que les nappes phréatiques avoisinantes.

Si vous ne possédez pas de station d'épuration vous perdez 2 points en réserve. Dans le cas contraire vous êtes saufs.

LE VENT SOUFFLE



Un ouragan s'est abattu sur votre pays, détruisant une partie de vos infrastructures.

Si vous possédez moins de deux technologies vous perdez 3 points en production. Dans le cas contraire vous êtes saufs.

6 . Le FLOUZ



7 . Synthèse

La deuxième période de cours sera davantage un retour sur les situations de chacun des pays fictifs. Ce moment est un temps de prise de conscience des enjeux socio-économiques, des tensions permanentes entre les intérêts économiques, le respect de l'environnement et le bien-être de l'homme. Cette heure de cours permettra au professeur de structurer les savoirs grâce à une synthèse.

Les savoirs peuvent être complétés par certaines vidéos comme «Life four Sale» de CNCD 11.11.11.



Pour mieux comprendre le monde

Cette dossier et son matériel sont libres de droits et disponibles gratuitement sur

www.acda-peru.org

Avec le soutien de :

LA COOPÉRATION
BELGE AU DÉVELOPPEMENT **.be**