

Fiche activité dans le cadre du cours d'ouverture sur l'extérieur et de la journée « relation Nord / Sud »

Titre de l'activité: ZONE DURABLE

Noms et section des auteurs :

- DE GOEIJ Julie
- DEGEE Audrey
- BERTRAND Vincent
- CIRIOLA Morena
- BREELS Grégory

Public :

les élèves du secondaire inférieur (2ème année)



Objectifs généraux :

susciter chez les élèves une réflexion critique sur les rapports Nord / Sud.



Objectifs spécifiques :

Les thèmes abordés sont :

- la préservation de l'environnement et de la biodiversité.
- l'entreprise *Terre*
- l'ASBL *OXFAM*
- les conditions de travail
- la dette du « tiers monde »
- la fabrication des vêtements
- l'alimentation
- le pétrole
- ... ect...

Le but de notre activité est de surprendre, de marquer de faire réfléchir les élèves face à la problématique de la relation Nord/Sud & Est/Ouest. Notre choix est de diversifier les sujets abordés afin que les élèves puissent avoir une vision plus globale des problèmes que posent les relations Nord/Sud & Est/Ouest

Titre de l'activité: ZONE DURABLE

Bibliographie :

- encyclopédie universalis 2010

- <http://www.wwf.fr/>

- Nicholas Georgescu-Roegen, *The Entropy law and the Economic Process*, 1971

- Aurélien Boutad, *Le développement durable : penser le changement ou changer le pansement ?*, École Supérieure des Mines de Saint-Etienne (thèse de Science et Génie de l'environnement), Saint-Étienne, 2005

- Ouvrage publié par le WWF, l'UICN et le PNUD, voir Gérard Granier, Yvette Veyret, *Développement durable. Quels enjeux géographiques ?*, dossier n° 8053, Paris, La Documentation française, 3e trimestre 2006, P2

- Hans Jonas, *Le principe responsabilité*, 1979

- Michel Serres, *Le contrat naturel*, François Bourin, Paris, 1987

- Avis du CESE (Comité économique et social européen) adopté et publié en octobre 2008

- Wikipedia, http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9veloppement_durable, consulté le 1 décembre 2009.

- YAQUA, http://www.yaqua.org/default.asp?V_DOC_ID=1252, consulté en décembre 2009

- Wikipedia, http://fr.wikipedia.org/wiki/Commerce_%C3%A9quitable, consulté en décembre 2009.

- Energy information administration, <http://www.eia.doe.gov/>, consulté en décembre 2009

- Global warming art, http://www.globalwarmingart.com/wiki/File:Fossil_Fuel_Efficiency_png, consulté le 4 décembre 2009.

- Comité pour l'annulation de la dette du tiers monde, <http://www.cadtm.org/Urgence-climatique-justice-sociale>, consulté en décembre 2009.

- Agence européenne pour l'environnement, <http://www.eea.europa.eu/>, consulté en décembre 2009

- La déforestation en Amazonie, <http://www.deforestation-amazonie.org/>, consulté en décembre 2009.

Intérêt général, http://www.interet-general.info/article.php3?id_article=11516, consulté le 20 novembre, 2009

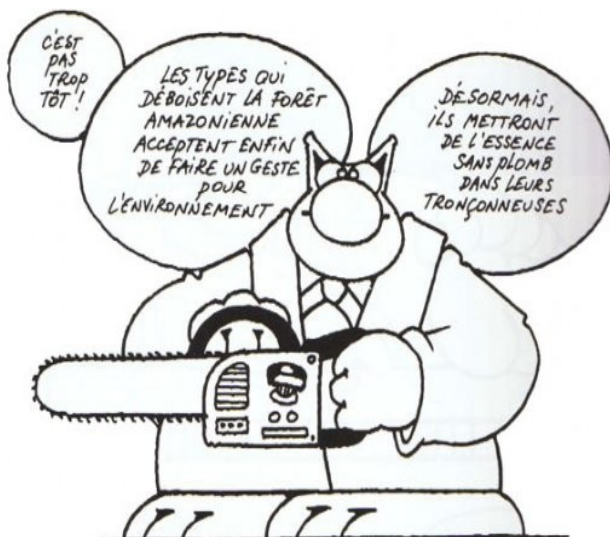
Oxfam, cahier Oxfam, juin 2005

- www.fsa.ulaval.ca

- www.madeindignity.be/public/commerce/cotonOOO2.htm

- www.droitsenfant.com/travail_asie.htm

- www.esperanzah.be



Durée de l'activité :

1 heure



Titre de l'activité: ZONE DURABLE

Supports pédagogiques :

- Un power point affichant les questions (minimum 90) ainsi que les documents nécessaires pour répondre à certaines d'entre elles.



Outils pédagogiques :

- Un ordinateur portable relié à un projecteur
- Une nappe de papier blanc servant de support de projection
- 30 demi pages de journal (les cases pour les pions de jeu) à numéroté.
- 8 boulettes de papier (les appels à l'aide)
- Une montre ou un gsm pour gérer le temps de réponse aux questions
- Un tableau et une craie ou une feuille et un stylo
- 4 totems (des objets en rapport avec le thème du jeu)

L'intention première de notre groupe est de réaliser ce jeu avec un investissement minimum et en utilisant le plus possible des objets récupérés.

Déroulement de l'activité :

A. But du jeu

Que les 4 équipes accèdent à la *Zone Durable* avant que le pion de jeu n'ait fini le tour du plateau de jeu. Si elles y parviennent, la partie est gagnée. Dans le cas contraire, le pion de jeu remporte la partie et la planète est perdue.

B. Déroulement du jeu

- On compose 4 équipes, de préférence mixte en âge et en niveau.
- Chaque équipe désigne un capitaine qui sera chargé de communiquer les réponses de son équipe.
- Un animateur s'occupe de projeter les questions à l'aide d'un ordinateur relié à un projecteur, un autre joue le pion de jeu et s'occupe de gérer le temps de réponse aux questions. Les autres apportent des précisions aux réponses et peuvent conseiller les différentes équipes durant le déroulement du jeu.
- Chacune des équipes joue à tour de rôle. L'équipe ayant le membre le plus âgé commence.
- A chaque question posée, le pion de jeu avance d'une case. L'équipe dispose de 1 minutes pour répondre aux questions, 1 minutes 30 pour les questions basées sur l'observation de documents.
- Chaque équipe doit répondre correctement à 3 questions pour pouvoir accéder à la question de passage qui lui permettra d'accéder à la *Zone Durable*. Si l'équipe répond correctement à cette question de passage, elle accède à la zone central du plateau de jeux, la *Zone Durable*.
- Si l'équipe ne peut répondre à la question qui lui est posée. Elle a à sa disposition 2 appels à l'aide. Si elle décide de s'en servir, elle désigne l'une des 3 autres équipes qui pourra donner la réponse à sa place si elle la possède.

Quand l'une des équipes a accédé à la *Zone Durable*, elle continue à répondre à des questions mais en cas de bonne réponse, elle a le choix entre stopper le pion de jeux pour cette question ou de

Titre de l'activité: ZONE DURABLE

donner sa bonne réponse à une équipe qui aurait déjà épuisé ses 2 appels à l'aide. Ce choix se fait en fonction de la stratégie adoptée pour que les 4 équipes accèdent à la *Zone Durable* avant que le pion de jeu ait terminé le tour du plateau de jeu.

- Si les 4 équipes atteignent la *Zone Durable* avant que le pion de jeu ait terminé le tour du plateau de jeux, elles remportent la partie.

- Au cas où le jeu se termine avant la fin du temps prévu, il est possible de poursuivre l'activité en continuant à poser la suite des questions aux 4 équipes qui continuent à jouer ensemble afin d'y répondre.

Analyse réflexive de l'activité :

En fin d'activité, nous avons demandé l'avis des participants sur celle-ci afin d'avoir un regard objectif sur notre travail.

Voici ce qui en ressort :

- La difficulté des questions semble équilibrée permettant à tous de participer.
- La coopération est un des grands points forts et les participants ont apprécié de jouer en coopération au lieu de l'un contre l'autre.
- Les règles semblent un peu complexes au début du jeu mais sont finalement assimilées rapidement par les participants.

En revanche, après un débriefing entre nous, nous avons relevé quelques améliorations à apporter:

- Modifier l'ordre des questions et placer plus de questions difficiles en début du jeu afin d'allonger la durée de jeu en cas d'équipe plus forte et de donner un peu de suspense au jeu.
- Certaines questions doivent être reformulées afin d'éviter mal entendu ou incompréhensions
- Possibilité d'augmenter le volume des questions disponibles.
- Veiller à actualiser les informations données par rapport aux questions.

