



Module scolaire empreinte écologique

s'approprier les limites

CONCEPT

Module interactif de 3 x 45 min. proposé aux jeunes de la 6^{ème} à la 9^{ème}. Adaptations pour les plus grands.

OBJECTIFS

S'approprier un problème global en prenant conscience de l'impact de chacun de ses gestes sur les ressources.

PARTICULARITES

Séquence interactive avec jeux et discussions de classe. L'enseignant peut s'approprier la séquence et la répéter facilement.

PROLONGEMENTS

Elément déclencheur idéal pour un agenda 21 scolaire ou une campagne d'économies d'énergie.

PHASE 1 : L'INDISPENSABLE

Jeu de rôles par groupes de six, les jeunes se retrouvent seuls sur une île déserte avec aucune possibilité de reprendre la mer. Sur l'île, il y a un lac avec des poissons comestibles et des pommiers. Ce sont les seules ressources alimentaires à disposition. Chaque groupe doit faire une liste de huit objets qu'ils pourra emmener avec lui pour survivre 8 ans sur l'île. Discussion sur l'utilité des objets emmenés.

PHASE 2 : LA SURVIE

Chaque habitant de l'île va pêcher des poissons dans le lac. Avec des règles précises qui tiennent compte du renouvellement du stock de poissons et d'un facteur aléatoire, les groupes se rendent vite compte, grâce à un jeu animé, qu'il est difficile de ne pas épuiser le stock. Nouvelle discussion sur la question des limites.

PHASE 3 : LA REALITE

Chacun est maintenant conscient de la nécessité de respecter un équilibre entre renouvellement et consommation de ressources, selon les propres termes de l'article 73 de la Constitution de la Confédération helvétique :

« La Confédération et les cantons oeuvrent à l'établissement d'un équilibre durable entre la nature, en particulier sa capacité de renouvellement, et son utilisation par l'être humain. »

Discussion sur le lien entre l'exemple de l'île déserte et la planète terre, sur laquelle nous devons apprendre à mieux gérer les ressources. Chacun est invité à calculer sa propre empreinte sur internet ou sur papier.

PHASE 4 : RESTITUTION

Débat. Animation du jeu des chaises qui permet aux élèves de se répartir selon la population des continents et la consommation des ressources. Découverte des pays créditeurs (en vert) et débiteurs (en rouge) en termes de ressources.

