

Guide de formation

Version complète



Sommaire

Introduction	3
Principe du jeu	4
Déroulement du jeu	4
Starter Pack	5
Matériel requis	6
Objectif de la fresque	6
Phase de réflexion	8
Important	9
Lot 1 (starter)	10
Lot 2	11
Lot 3	12
Lot 4	13
Lot 5	14
Lot 6	15
Lot 7	16
Proposition de correction	17
Phase de créativité	19
Phase de discussion	20
Résultat	21
Émotion	21
Lien avec la réalité	22
Débat	22
Solutions et Actions	23
Le “détail clic”	24

Introduction

Les zones humides sont en déclin, fortement menacées par les activités humaines. L'**IPBES** (la plateforme intergouvernementale sur la biodiversité et les services écosystémiques) indique que près de **87% des zones humides** auraient disparu **depuis le 18ème** siècle. Or, ces zones rendent d'importants **services** qui font de leur préservation un **enjeu majeur**.

La fresque des zones humides est un atelier **scientifique, ludique** et **collaboratif** visant à sensibiliser à la **protection des zones humides**. Il permet d'appréhender la complexité et les enjeux relatifs à ces écosystèmes, peu connus mais essentiels à de nombreux êtres vivants. Cet atelier permet également, dans un second temps, de fournir des **leviers d'action** pour agir efficacement en faveur des zones humides, à l'échelle **individuelle ou collective**.



Principe du jeu

Par équipe de 3 à 8 joueur.euse.s aidée par un.e animateur.rice, le but est d'organiser et placer les différentes cartes du jeu sur un support papier.

Il existe deux versions de la Fresque des Zones Humides :

Fresque des Zones humides

Version complète

Grand public

durée : 3h

La Fresque des Zones Humides, se veut créative, visuelle et compréhensible. Pour ce faire les participants devront, après avoir disposé les cartes, les relier entre elles par des liens de cause à effet. Le but étant d'amener les participants à se questionner sur la position des cartes et les différents liens que l'on peut créer entre elles. Le but n'est pas d'atteindre une solution immédiate et évidente mais de comprendre et lier les informations entre elles durant le déroulement du jeu.

Déroulement du jeu

Les cartes arrivent successivement par lots, et chaque étape de placement des cartes doit être validée par l'animateur.rice avant que ce.tte dernier.e ne distribue le lot suivant. La position des cartes peut donc être amenée à évoluer au fur et à mesure de la distribution des lots. L'animateur.rice devra aider les joueur.euse.s si ces dernier.es sont bloqué.es à une étape du jeu (en explicitant les liens et placements des cartes et en questionnant les participant.es).

Le jeu se déroule en 3 phases :

La Fresque des Zones Humides :

 1H30

Phase de réflexion

Distribution des cartes par lots, organisation et placement des cartes sur le support.

 1H

Phase de discussion

Discussion animateur.rice et joueur.euse.s : débrief sur le jeu (retours, explications, compléments d'information, émotions, leviers d'action...).

 30 min

Phase de créativité

Représentation des liens de cause à effet entre cartes, compléments d'informations à la volonté des joueur.euse.s (mots, phrases, dessins, titre, signatures...).

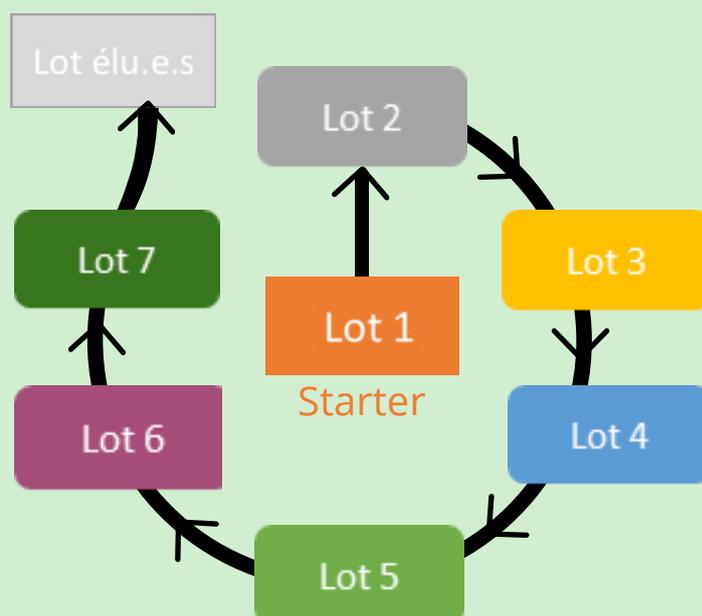
Starter pack

Version complète

Fresque des Zones Humides

54 cartes recto-verso :

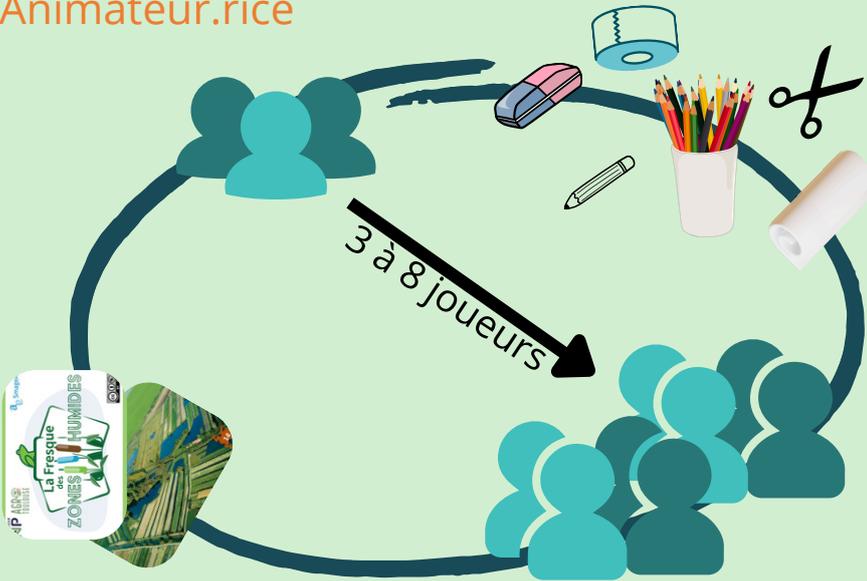
- 46 cartes de jeu
- 2 cartes explicatives
- 1 carte des règles
- 5 cartes "élu.e.s"



Matériel requis



Animateur.rice



Matériel Nécessaire :

- Gomme
- Crayon à papier
- Feutres
- Ciseaux
- Papier
- Scotch

Objectifs de la fresque

La réalisation de cette Fresque des Zones Humides a pour objectif d'apporter aux participant.e.s des pistes de réponse à ces questions :

Qu'est-ce qu'une zone humide ?

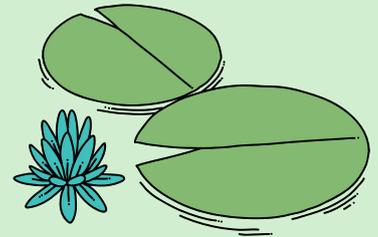
Qu'est-ce qui les menace ?

Quels sont les leviers d'action pour les préserver ?

Pourquoi sont-elles importantes pour de nombreux êtres vivants, dont l'Humain ?



Présentation des
joueur.euse.s (nom,
humeur et cause de
participation à la fresque).
Ecrire son nom sur un
post-it.



Présentation du
principe du jeu



Règles de bienveillance



Écoute active



Respect de la
parole de chacun.e

Égalité du temps de
parole



Non jugement

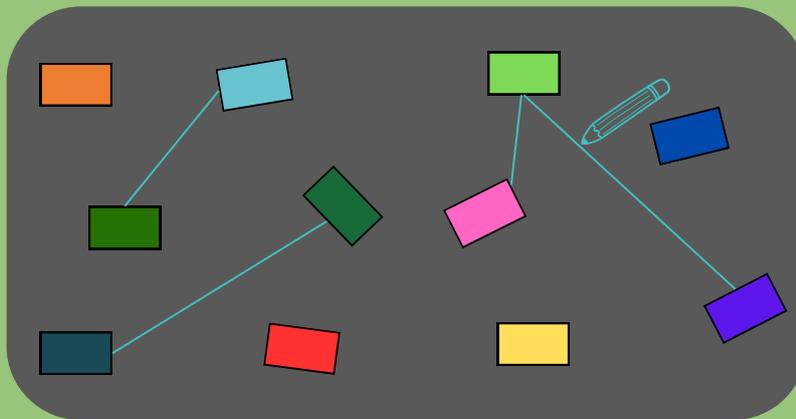
Bienveillance envers
chacun.e

Phase de réflexion



Cette phase est la phase clé du jeu, durant laquelle les joueur.euse.s vont devoir réfléchir pour disposer les cartes sur un support papier, et imaginer les différents liens qui peuvent exister entre elles.

Dans un premier temps, les cartes seront simplement disposées sur le paperboard. Les joueur.euse.s peuvent utiliser un crayon pour tracer les premiers liens qui émergent au cours du jeu.



Pour chaque lot, l'animateur.rice pourra demander à un.e joueur.euse - différent.e à chaque tour - de distribuer les cartes à sa place, afin d'inclure au mieux tous.tes les participant.e.s.

Les cartes jugées plutôt complexes, avec des schémas ou des graphiques (comme la carte régulation du carbone, eutrophisation, dénitrification ou épuration par exemple), pourront être placées à la fin du lot, afin d'éviter de commencer la lecture d'un lot par des cartes trop compliquées.

Un bâton de parole pourra être instauré afin de faciliter la prise de parole de chaque joueur.euse durant le jeu (utilisation d'un crayon en guise de bâton par exemple).



IMPORTANT

Pour les lots suivants, l'animateur.rice pourra demander aux joueur.euse.s :

- De lire leurs cartes à voix haute et à en décrire le recto.
- De reformuler ou réexpliquer sa carte si cette dernière est complexe.

L'animateur.rice pourra alors :

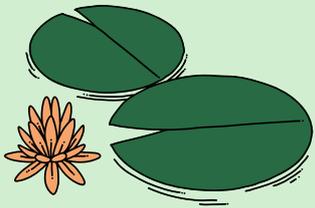
- Réexpliquer les cartes non comprises et apporter des informations complémentaires.
- Poser les cartes sur la table afin de permettre une vision d'ensemble du lot et une réflexion sur le placement des cartes.
- Vérifier le placement proposé des cartes (un maximum de liens obligatoires doivent être explicités. Ces liens sont essentiels à la bonne compréhension de la fresque).

Une correction unique de la Fresque n'existant pas, les joueur.euse.s peuvent donc également créer des liens qui ne sont pas représentés dans la proposition de correction, si la justification du lien est validée.

Certaines cartes font partie des derniers lots, mais se placent en amont de cartes déjà posées sur la fresque. Ainsi, il est important de bien demander aux joueur.euse.s de relire les cartes déjà placées au cours du jeu pour ne manquer aucun lien.

Enfin, il est important de rappeler régulièrement que les cartes sont reliées entre elles par des liens de "cause-conséquence".

Lot 1 (starter)



15 min

Composition : 14 cartes présentant les différents milieux et zones humides

- Forêt alluviale
- Marais
- Prairie humide
- Tourbière
- Delta
- Mare
- Mangrove
- Lagune
- Mer
- Glacier
- Cours d'eau
- Lac
- Etang
- Récif corallien

But du lot :

- Présentation de la diversité des zones humides (ZH),
- Différence entre zone et milieu humides,
- Donner une première définition de ces milieux.

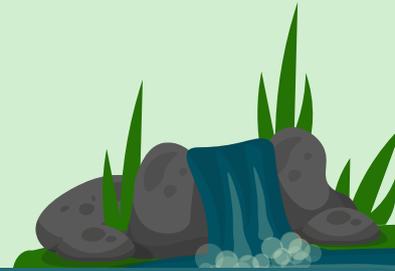
Tâches des joueur.euse.s :

Séparation des cartes en 2 groupes :

- Zones humides et milieux humides,
- Autres (pas de lien à faire entre les cartes).

ATTENTION : Dans un premier temps, pas de lecture du dos des cartes pour ce lot avant d'y avoir réfléchi.

Comment animer ?



Fin du tour :

- Les cartes sont mises de côté (réutilisables pour la phase de création).
- Explication de la différence zone humide / milieu humide.

Précision : On utilisera le terme de zone humide lors de cet atelier par soucis de simplification.

A noter :

La définition d'une zone humide varie selon les pays (ex : les fleuves, les lacs ou les lagunes sont définis comme zones humides à l'international avec la convention de Ramsar, alors qu'en France ces milieux appartiennent au domaine aquatique).

Demander aux joueur.euse.s une définition de ZH selon elleux, Il est possible de demander aux joueur.euse.s d'autres exemples de ZH qu'ils connaissent.

Lot 2

Composition : 6 cartes présentant les caractéristiques et les fonctions biologiques



15 min

- Zones humides
 - Végétation hygrophile
 - Sol hydromorphe
 - Support de biodiversité
 - Diversité des zones humides
 - Régulation du cycle du carbone
- + 1 carte animation : Fonctions écologiques

Carte Zones Humides : Point de départ de la fresque.

Caractéristiques du milieu (à relier ensemble) :

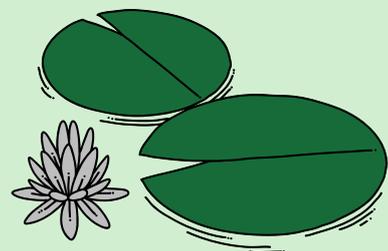
- Végétation hygrophile,
- Sol hydromorphe,
- Diversité des zones humides.

Cartes Support de biodiversité / Régulation du cycle du carbone : 1ers exemples de **fonctions écologiques** réalisées par les zones humides.

Objectif :

Première caractérisation des zones humides et leur importance.

Explications



Joueur.euse.s :

- Utilisent le texte et les images pour placer les cartes.
- Discutent de l'agencement.
- Identifient les exemples de fonctions écologiques (après lecture de la carte).

La notion de fonction écologique doit être définie.

Animateur.rice :

- Faire lire la carte *Fonction écologique* (aide pour les joueur.euses). Cette carte est uniquement proposée en tant qu'aide au jeu mais n'apparaîtra pas sur la fresque.
- Faire décrire la carte *Régulation du cycle du carbone* qui est complexe.

Lot 3

Composition : 6 cartes introduisant menaces anthropiques et services écosystémiques



15 min



- Rétention des eaux
 - Maintien de la biodiversité
 - Production de ressources
 - Activités humaines
 - Aménagement du territoire
 - Agriculture
- + 1 carte animation : service écosystémique

Proposition de lecture par les joueur.euse.s de la carte *Service écosystémique*.

Tâches des joueur.euse.s :

- Organiser les cartes entre elles.
- Réfléchir sur les **différences** entre
 - fonctions écologiques,
 - services écosystémiques,
 - activités anthropiques.

À noter : Avant de proposer cette carte, il est possible de demander aux joueur.euse.s s'ils connaissent le principe pour **l'identification** d'exemples en jeu.

Explications



L'animateur.rice :

- Les nuances (et les liens de cause à effet) entre ces 3 concepts doivent être identifiées et comprises par les joueur.euse.s.
- S'assurer que le lien avec les *Activités humaines* soit compris.
- Les liens des cartes suivantes doivent être identifiés et compris :
 - *Maintien de la biodiversité,*
 - *Régulation du cycle du carbone,*
 - *Production de ressources.*
- Les premières activités humaines doivent être identifiées.
- Le lien entre *Activités humaines* et *Services écosystémiques* doit être mis en avant.

Lot 4



10 min

Composition : 5 cartes introduisant les menaces qui pèsent sur les zones humides en lien avec les activités humaines.

- Filtration
- Atténuation des évènements extrêmes
- Menaces et atteintes
- Pollution des sols et de l'eau
- Drainage et remblai

On a deux premiers exemples de menaces :

- *Drainage et remblai*,
- *Pollution des sols et de l'eau*.

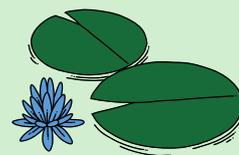
Ce lot apporte également un exemple :

- de fonction écologique : *Filtration*,
- de service écosystémique : *Atténuation des évènements extrêmes*.

A ce stade, 6 grands groupes de cartes sont donc en jeu :

- les fonctions écologiques,
- les services écosystémiques,
- la caractérisation,
- la réglementation,
- les activités humaines,
- les menaces.

Explications



Les joueur.euse.s peuvent regarder les textes des cartes, même celles qu'ils ont déjà placées, pour les placer ou les déplacer.

A noter : il existe plusieurs types de pollutions qui impactent les zones humides (la pollution chimique, thermique, sonore...).

La fresque se concentre sur la pollution chimique.

Le lien entre *Rétention des eaux* et *Atténuation des évènements extrêmes* doit être identifié et compris.

Mettre en avant les grands groupes de cartes présents, les regrouper selon ces groupes si ce n'est pas le cas.

Faire des liens entre les *Activités humaines* et les *Menaces et atteintes*.

Lot 5

Composition : 5 cartes présentant plusieurs nouvelles menaces et la première conséquence.



10 min

- **Épuration de l'eau**
- **Loisirs et activités culturelles**
- **Artificialisation des sols**
- **Modification du réseau hydrographique**
- **Sécheresses et inondations**

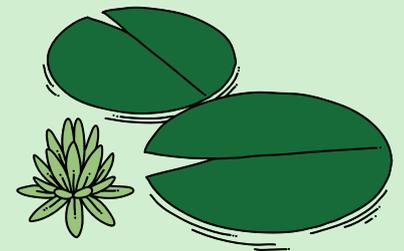
Explications

Ce lot introduit le dernier service écosystémique (*Épuration de l'eau*) ainsi que la dernière activité humaine (*Loisirs et activités culturelles*).

Deux nouvelles menaces :

- *Artificialisation des sols,*
- *Modification du réseau hydrographique.*

Introduction de la première conséquence de l'impact humain et des menaces qui pèsent sur les zones humides avec la carte *Sécheresses et inondations*.



Joueur.euse.s :

- Avec l'aide du texte, continuer d'organiser les cartes (liens,...).

Animateur.rice :

- Inciter à utiliser d'anciennes cartes pour établir des liens,
- Bien décrire la carte *Épuration de l'eau*.

Les liens à retenir/bien comprendre et à exploiter :

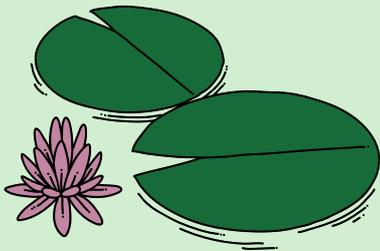
- *Filtration et Épuration de l'eau,*
- *Activités humaines et Menaces.*

Des premiers liens entre les conséquences et les services écosystémiques peuvent être évoqués mais ils seront davantage mis en avant lors de la distribution des lots suivants.

Lot 6



10 min



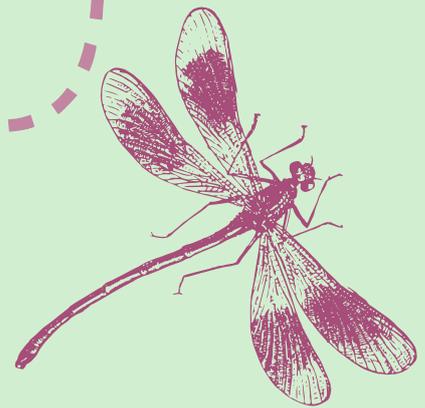
Composition : 5 cartes donnant les dernières menaces et de nouvelles conséquences

- Prélèvement d'eau
- Espèces exotiques et envahissantes
- Tourisme intensif
- Conflits pour l'eau et les ressources
- Rupture des continuités écologiques

Animation

Les joueur.euse.s peuvent regarder les texte des cartes, même celles qu'ils ont déjà placées, pour les placer.

La distribution du dernier lot peut aider à réorganiser certaines cartes et à mieux comprendre certains liens, donc ce n'est pas grave si tous les liens ne sont pas encore représentés à ce stade.



Les liens entre les activités humaines, les menaces et les conséquences doivent être mis en évidence entre les cartes (se baser sur la proposition de correction et être à l'écoute de potentiels autres liens proposés par les joueur.euse.s).

Note :

- Bien faire décrire la carte *Rupture des continuités écologiques* (carte complexe).
- Expliquer si besoin la différence/nuance entre *Aménagement du territoire* et *Artificialisation des sols*.
- Expliquer la différence entre prélèvements et consommation d'eau (voir le Wiki).

Lot 7



10 min

Composition : 6 cartes présentant d'autres conséquences des activités humaines et introduisant la réglementation

- **Préservation des zones humides**
- **Code de l'environnement**
- **Diminution des ressources**
- **Erosion de la biodiversité**
- **Pertes économiques**
- **Convention de Ramsar**

Ce lot final introduit les conséquences résultant des activités humaines et des menaces qu'elles entraînent sur les zones humides.

Menaces :

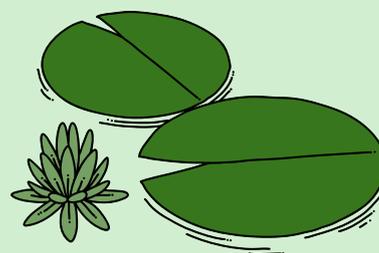
- *Diminution des Ressources,*
- *Erosion de la Biodiversité,*
- *Pertes économiques.*

Réglementation :

- *Code de l'environnement,*
- *Convention de Ramsar.*

Introduction de la *Préservation des Zones Humides* par les humains.

Explications



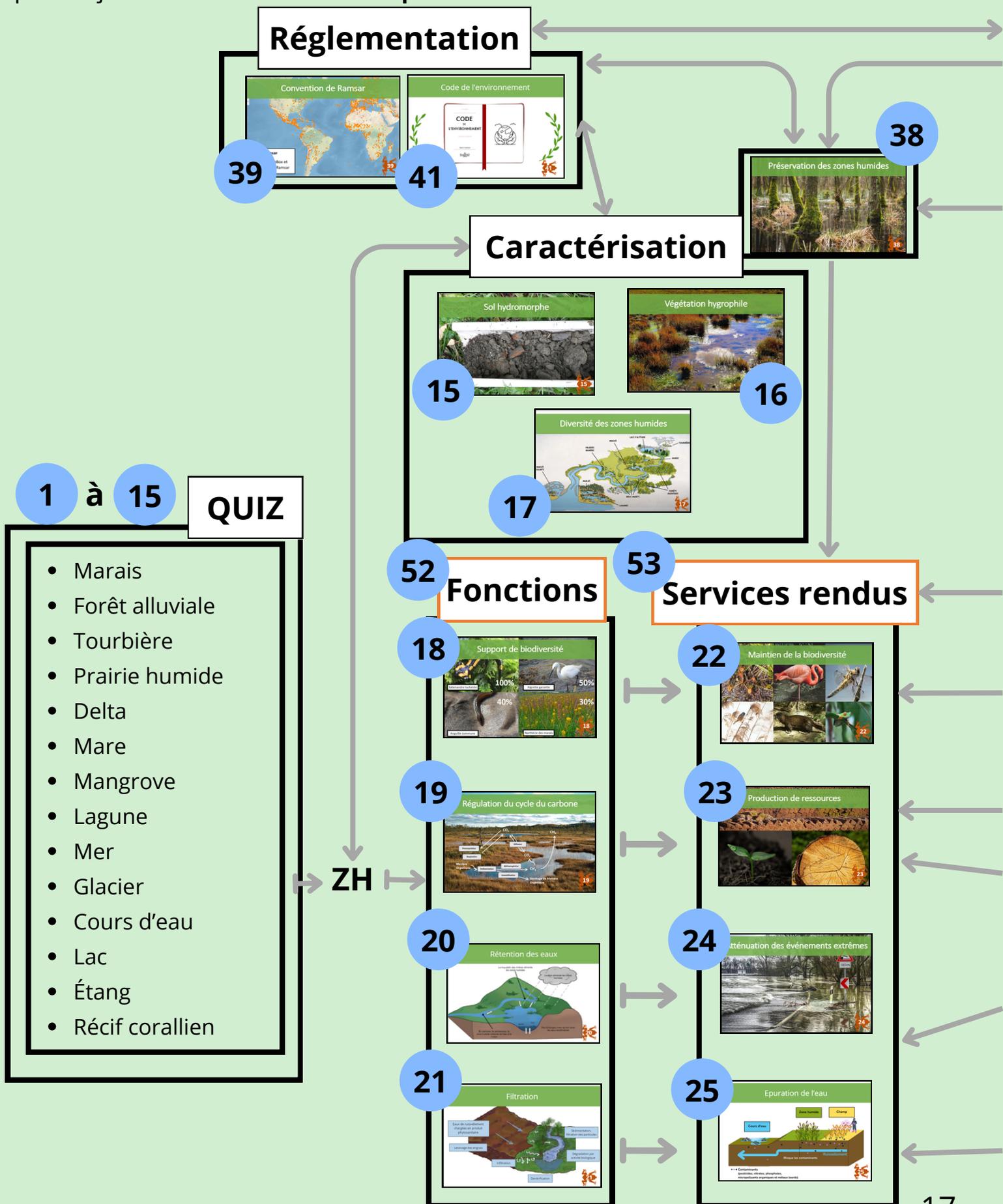
Parler de la boucle de rétroaction négative entre l'action de l'homme sur les zones humides qui ne peuvent plus rendre de services écosystémiques.

Décrire la carte Convention de Ramsar.

Faire la distinction entre pertes économiques et diminution des ressources de façon claire.

Proposition de correction

Cette **proposition** peut aider l'animateur.rice à visualiser les liens essentiels que les joueur.euse.s ne doivent **pas oublier** :



Proposition de correction

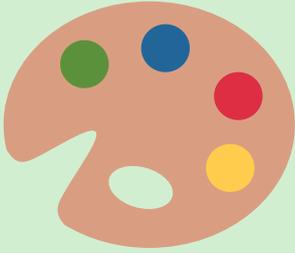


Phase de créativité



30 min

Cette phase permet aux joueur.euse.s de **personnaliser** leur fresque en traçant définitivement les **liens** identifiés au cours du jeu.



Utiliser un maximum de couleurs.



Des dessins peuvent être ajoutés.

TITRE?

Donner un titre à la fresque et la signer.

Les cartes du starter qui correspondent à des ZH peuvent être **réintégrées** à la fresque durant cette phase : autour de la carte *Zones humides* par exemple, ou en lien avec des exemples de fonctions écologiques ou de services écosystémiques "type".

Des **boucles de rétroaction négative** peuvent être tracées depuis les cartes *Conséquences* vers les cartes *Fonctions/Services* des ZH. Ces liens spéciaux montrent que la destruction des ZH impacte négativement leurs fonctions et services, ce qui dégrade davantage ces milieux... jusqu'à leur disparition ("cercle vicieux").

Enfin, une fois la fresque achevée, la **phase de discussion** peut débuter.

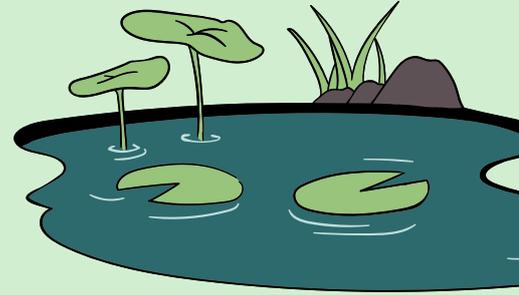


Phase de discussion

Caractéristiques



1H



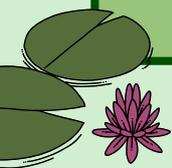
- Durée totale : une heure
- Oral + post-it écrits
- Collectif
- Porter une attention spéciale à l'écoute et au temps de parole de chacun dans cette phase (attention si les joueur.euses sont nombreux.ses). Dans ce but, à chaque fois que la situation s'y prête, donner un "bâton de parole", ces cas de figure sont indiqués par le symbole .
- Si le groupe a du mal à se lancer dans les exercices, l'animateur.rice peut participer pour montrer l'exemple et les mettre à l'aise.

Résultats



10 min

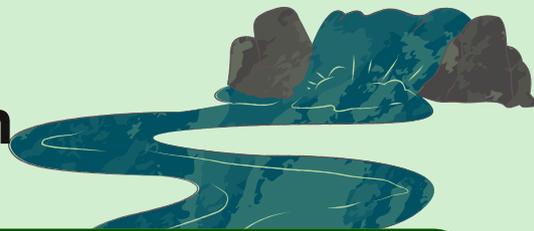
- Fin du jeu : Annoncer "Votre version de la Fresque des Zones Humides est finie, félicitations !"
- Pitch (): Demander de **pitcher** la fresque en 3 min (180 s), c'est-à-dire d'en expliquer le déroulé de manière logique afin de **reformuler** les liens de cause à effet représentés. De préférence, suggérer de faire un **relais** entre 3 ou 4 personnes, qui se passeraient le feutre de parole après avoir expliqué une partie de la fresque chacun.e. C'est l'occasion de présenter sa fresque aux autres groupes s'il y en avait plusieurs.



Résultat



10 min



- Vérification animateur.rice : En cas **d'oubli** de liens obligatoires à l'oral ou de **mauvaise interprétation**, l'animateur.rice les mentionne et les **explique**.
- Définition ZH (): Demander à un.e joueur.euse volontaire s'il est capable de donner une **définition** de "zone humide" maintenant que la fresque est finie et comprise. Proposer aux autres de **compléter** la définition donnée si besoin.

Proposer aux joueur.euse.s de **s'asseoir** pour la suite de la phase de discussion (si des chaises sont disponibles).

Émotion



5 min



- Principe : Annoncer "Comment vous sentez-vous après avoir dressé cet état des lieux sur les ZH ?".
- Partage (): Faire un tour de table pour que chacun commente son **ressenti** par 1 ou 2 adjectifs et quelques mots d'explication. Pour faciliter l'expression, s'appuyer si possible sur une **carte des émotions** à projeter ou à faire passer. De même, si les joueur.euse.s ne sont pas inspiré.e.s, l'animateur.rice peut commencer en partageant son propre ressenti.



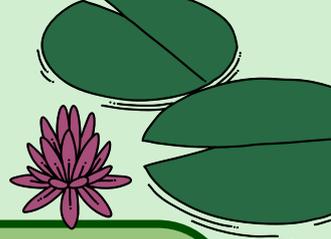
- Principe : Annoncer qu'il s'agit à présent d'essayer de **changer d'échelle** après avoir fait cet état des lieux général et global, en passant à des **cas plus concrets**.
- Partage (✍️) : Faire un tour de table pour que chacun.e **prenne la parole** en ayant le même objectif :
 - Donner un **exemple** de ZH, en utilisant le vocabulaire de la fresque.
 - **Partager** un cas concret aux autres (ZH à grande échelle ou cas plus personnels).
- Cas particulier des gestionnaires : Leur demander de partager une **expérience** lors de laquelle iels ont pu être confronté.e.s à un cas de ZH **menacée**.



Solutions ET actions



20 min



- Principe :

Expliquer que la Fresque des Zones Humides aborde peu de solutions au cours de la phase de réflexion, afin de ne pas biaiser le regard des joueur.euse.s sur la situation. De plus, Il n'y a pas de cartes "leviers d'actions/solutions" pour faire comprendre aux participant.e.s qu'une partie des solutions doit venir d'eux. Vient le moment d'essayer de mettre en lumière certaines solutions existantes pour préserver les ZH.

- Donner à chaque joueur.euse des post-it et un crayon, et leur demander d'écrire des idées d'actions à mettre en place, individuelles ou collectives, qui seraient des solutions aux problèmes mentionnés dans la fresque. Il faut que chaque joueur.euse écrive son idée, l'explique au groupe et explicite l'endroit où le placer dans la fresque.

- Objectif :

Chacun.e met en avant l'impact de son idée ou les liens avec la fresque.

Question de débat :

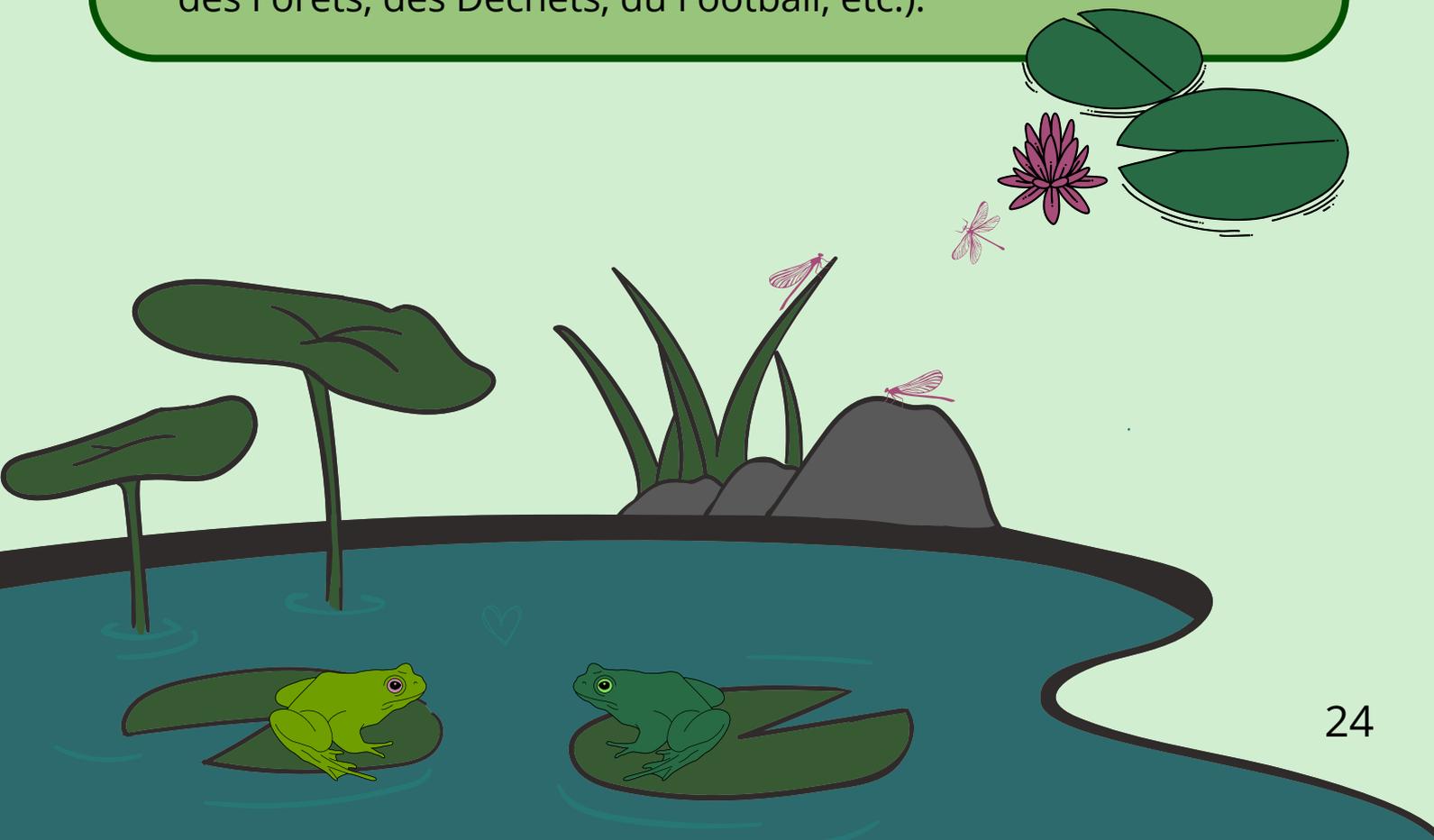
Connaissant les enjeux liés aux zones humides, pensez-vous que l'on doit sensibiliser un public plus large ?



- Principe : Annoncer aux joueur.euse.s que l'atelier arrive à son terme. Avant de se quitter, chacun.e peut essayer de dire le détail, le chiffre ou l'anecdote qu'il a retenu et qu'il serait susceptible de partager à quelqu'un de son entourage (en plus de parler de la Fresque des Zones Humides bien sûr !)
- Partage (✍️) : Simple tour de table sur ce dernier point.

Dire aux joueur.euse.s que nous allons leur envoyer un **mail** avec des informations sur la Fresque des Zones Humides et des documents pour **aller plus loin** s'ils le souhaitent (donc penser à leur **demander** leur adresse mail).

Remercier tout le monde et **conclure** sur l'**existence d'autres Fresques** (du Climat, mais aussi de la Biodiversité, des Forêts, des Déchets, du Football, etc.).



Check-liste



Version complète

- Cartes:
 - 46 cartes de jeu
 - 2 cartes explicatives
 - 1 carte de règle
 - 5 cartes "élues"

- Matériel par groupe:
 - gomme
 - crayon à papier
 - feutres
 - ciseaux
 - papier format A0 ou plus grand que A3
 - scotch

- Post-it

- Correction imprimée format A3

- Carte des émotions imprimée une fois en A4

Synthèse - Version complète

Constitution des groupes (5 min)

Distribution du matériel (5 min)

Présentation des joueur.euse.s (5 à 10 min)

Phase de réflexion (1H30)

Quiz Lot 1 (15min):

- Forêt alluviale
- marais, lagune
- mer
- prairie humide
- ourbière
- delta
- mare
- mangrove
- glacier
- cours d'eau
- lac
- étang
- récif corallien

Lot 2 (15min):

- zones humides
- végétation hygrophile
- sol hydromorphe
- support de biodiversité
- diversité des zones humides
- régulation du cycle du carbone
- fonction écologique.

Présenter la carte fonction

Nuancer zone et milieu humide.

Lot 3 (15 min):

- rétention des eaux
- maintien de la biodiversité
- production de ressources
- activités humaines
- aménagement du territoire
- agriculture
- service écosystémique

Présenter services et nuancer avec fonctions et activités anthropiques (15min).

Synthèse - Version complète

Lot 4 (15min) :

- filtration
- atténuation des événements extrêmes
- menaces et atteintes
- pollution des sols et de l'eau
- drainage et remblai

Mettre en avant les grands groupes de cartes. Faire des liens entre activités humaines et menaces.

Lot 5 (10min) :

- épuration de l'eau
- loisirs et activités culturelles
- artificialisation des sols
- modification du réseau hydrographique
- sécheresses et inondations

Inciter à établir des liens entre les anciennes cartes. Liens à bien retenir et à exploiter : filtration et épuration de l'eau, activités humaines et menaces.

Lot 6 (10min) :

- prélèvements d'eau
- espèces exotiques et envahissantes
- tourisme intensif
- conflits pour l'eau et les ressources
- rupture des continuités écologiques

Mettre en évidence les liens entre activités humaines et conséquences.

Lot 7 (10min) :

- Préservation des zones humides
- code de l'environnement
- diminution des ressources
- érosion de la biodiversité
- pertes économiques
- convention de Ramsar.

Parler de la boucle de rétroaction négative entre l'action de l'homme sur les zones humides (impact sur les services écosystémiques).

Synthèse - Version complète

Phase de créativité (30 min)

Donner un titre, la signer, mettre en avant les liens

Phase de discussion (1h)

Temps de parole et temps d'écoute entre les différents joueur.euse.s

Résultat (10min): *"Votre version de la Fresque des Zones Humides est finie !"* et demander à 3-4 personnes de faire un pitch de celle-ci en 3min. Réexpliquer certaines notions si besoin. Demander une définition de Zone Humide

Emotion (5min): *"Comment vous sentez vous après avoir dressé cet état des lieux sur les zones humides ?"* Faire un tour de table et utiliser la carte des émotions si besoin

Lien avec la réalité (10min): Joueur.euse.s donnent des exemples de Zone Humide qu'ils connaissent ou de cas concrets

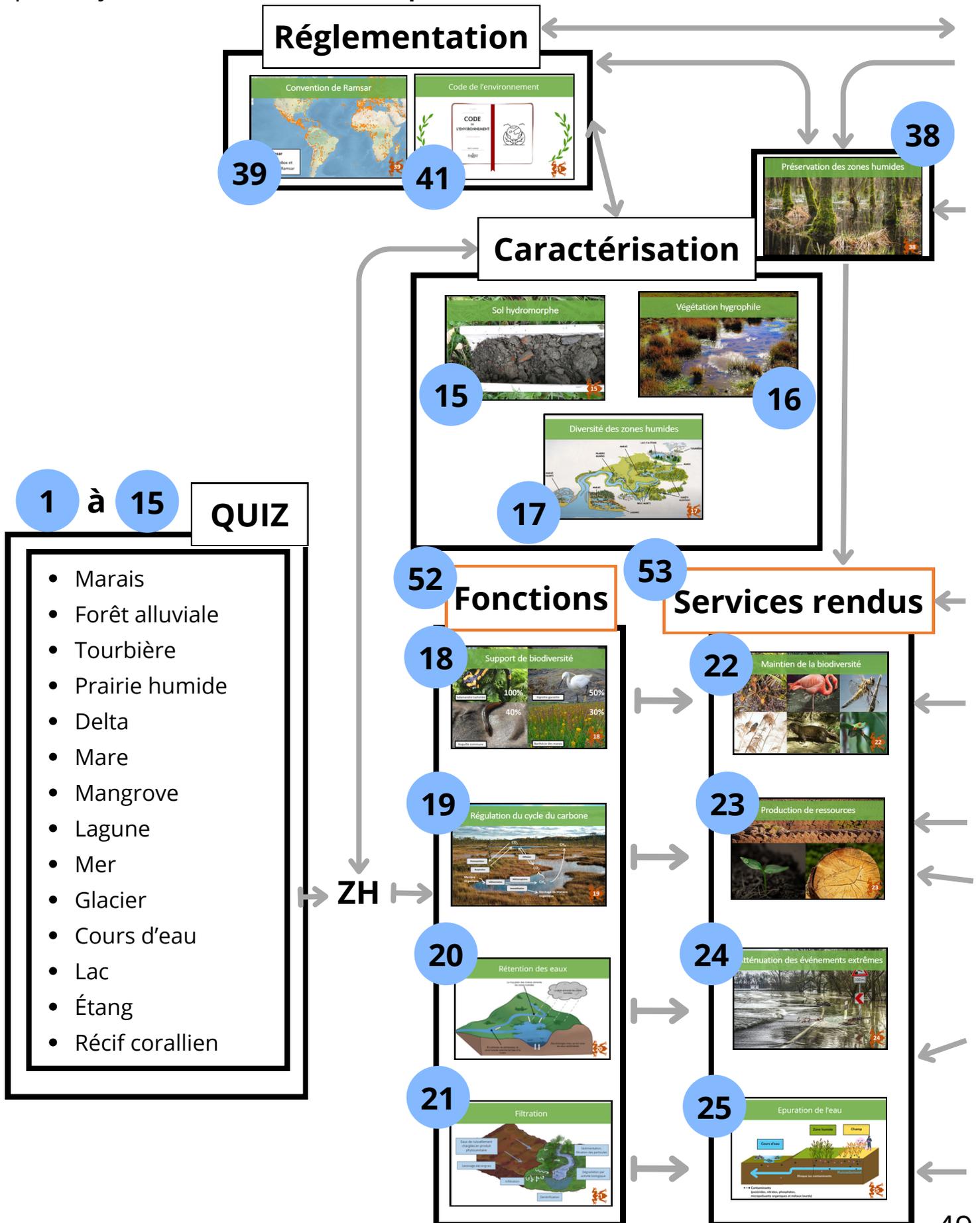
Solutions et actions (20min): Demander aux joueur.euse.s de proposer des idées d'actions et sa place dans la fresque.

(Question débat si possible "?", 10min max)

Le "détail clic" (5min): Dernier tour de table sur ce qui a marqué chaque joueur.euse , Remercier et conclure sur l'existence d'autres fresques.

Proposition de correction

Cette **proposition** peut aider l'animateur.rice à visualiser les liens essentiels que les joueur.euse.s ne doivent **pas oublier** :



Proposition de correction

