

Guide de formation

Version raccourcie



Sommaire

<u>Introduction</u>	27
<u>Principe du jeu</u>	28
<u>Déroulement du jeu</u>	28
Starter Pack	30
Matériel requis	31
Objectif de la fresque	31
<u>Phase de réflexion</u>	33
<u>Important</u>	34
<u>Lot 1 (starter)</u>	35
<u>Lot 2</u>	36
<u>Lot 3</u>	37
<u>Lot 4</u>	38
<u>Lot 5</u>	39
<u>Lot 6</u>	40
<u>Lot 7</u>	41
<u>Proposition de correction</u>	42
<u>Phase de créativité</u>	43
<u>Phase de discussion</u>	44
<u>Résultat</u>	44

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 raccourcie

Version rapide

durée : 1h30

La Fresque raccourcie des Zones Humides, reprenant les mêmes objectifs que la fresque dans sa version complète, propose aux participants un support de travail où les groupes de cartes ainsi que quelques liens sont déjà existants. Les participants ont alors pour mission de disposer les cartes dans les encadrés et de réfléchir aux liens déjà établis et ceux à établir.

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 raccourcie des Zones Humides



20 à 30 min

Phase de réflexion

Distribution des cartes par lots, placement des cartes sur le fond de carte.



20 à 30 min

Phase de discussion

Débrief sur le jeu, adapté en fonction du public.



20 à 30 min

Phase de créativité

Discussion des autres liens possibles entre les cartes, en dehors des flèches prédisposées.

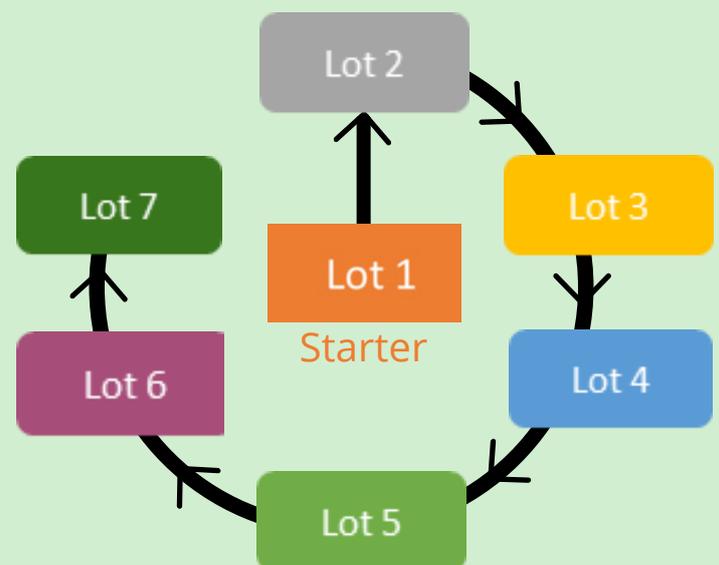
Starter pack

Version raccourcie

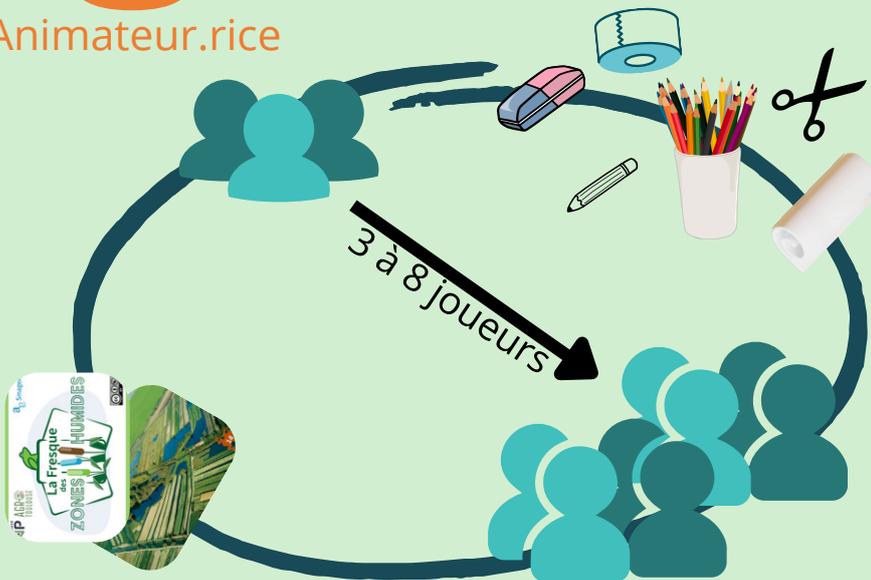
Fresque raccourcie des Zones Humides

45 cartes recto-verso :

- 42 cartes de jeu
- 2 cartes explicatives
- 1 carte des règles



Matériel requis



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 ?

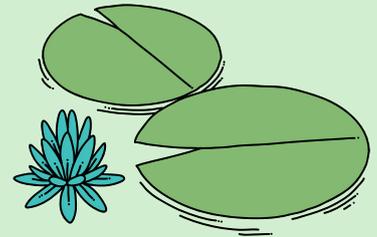
Qu'est-ce qui les menace ?

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



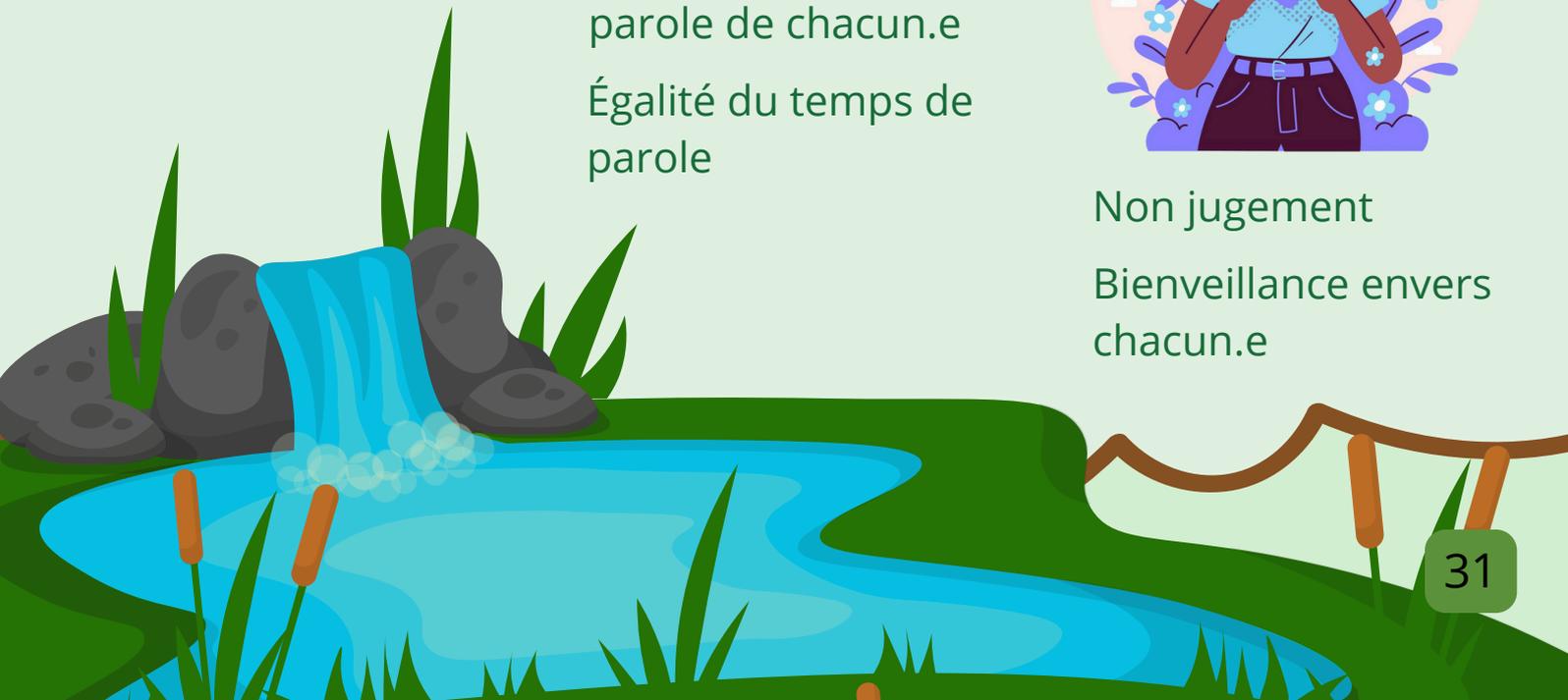
Écoute active



Respect de la
parole de chacun.e
Égalité du temps de
parole



Non jugement
Bienveillance envers
chacun.e



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 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.

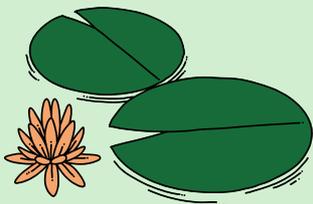
Enfin, il est important de rappeler régulièrement que les cartes sont reliées entre elles par des liens de "cause-conséquence".

Lot 1 (starter)

Composition : 14 cartes présentant les différents milieux et zones humides



7 min



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

??



Comment animer ?

But du lot :

- Présentation de la diversité des zones humides (ZH),
- Différence entre zone et milieu humide,
- 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.

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 juridiquement 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 : 5 cartes présentant les caractéristiques et les fonctions biologiques



6 min

- Zones humides
 - Végétation hygrophile
 - Sol hydromorphe
 - fonction 1
 - fonction 2
- + 1 carte animation : Fonction écologique

Carte Zones Humides : point de départ de la fresque.

Caractéristiques du milieu (à relier ensembles) :

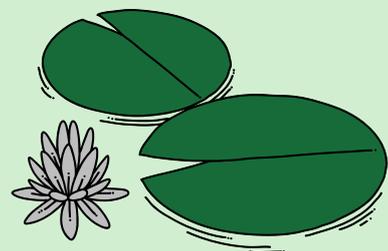
- Végétation hygrophile,
- Sol hydromorphe,

2 exemples de **fonctions écologiques** réalisées par les zones humides, sélectionnées par l'animateur.rice

Objectif :

Première caractérisation des zones humides et leur importance.

Explications



Les joueur.euse.s :

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

La notion de fonction écologique doit être définie.

L'animateur.rice:

- Fait lire la carte *Fonction écologique* (aide pour les joueurs). Cette carte est uniquement proposée en tant qu'aide au jeu mais n'apparaîtra pas sur la Fresque.

Lot 3

Composition : 5 cartes introduisant et menaces anthropiques et services écosystémiques



6 min



- service 1
- service 2
- 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.
- Réflexion sur les **différences** entre
 - fonctions écologiques ,
 - services écosystémiques,
 - activités anthropiques.

À noter : L'animateur.ice doit choisir, au préalable, 2 services qui sont liés aux 2 fonctions choisies pour la réalisation de l'atelier.

Explications



L'animateur.ice :

- 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 différents services écosystémiques doivent être identifiés et compris.
- Les premières activités humaines doivent être identifiées.
- Le lien entre *Activités humaines* et *Services écosystémiques* doit être mis en avant.



Lot 4



6 min

Composition : 3 cartes introduisant les menaces qui pèsent sur les zones humides en lien avec les activités humaines.

- Menaces et atteintes
- Pollution des sols et de l'eau
- Drainage et remblai

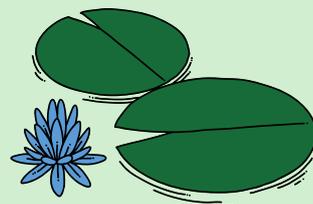
On a deux premiers exemples de menaces :

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

A ce stade, 6 grands types/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.

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

La fresque se concentre sur la pollution chimique.

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 : 4 cartes présentant les services et menaces

- Loisirs et activités culturelles
- Artificialisation des sols
- Modification du réseau hydrographique
- Sécheresses et inondations



6 min

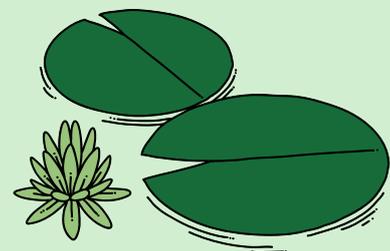
Ce lot introduit le dernier service écosystémique (*Épuration de l'eau*) ainsi que la dernière activité humaine (*Loisirs et activités culturelles*).

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*.

Explications



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.

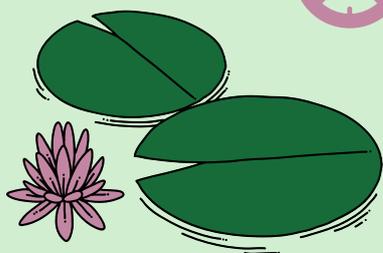
Lot 6

Composition : 5 cartes donnant les dernières menaces et des conséquences

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



6 min



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.euses).

Notes :

- 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

Composition : 6 cartes présentant les conséquences des activités humaines



6 min

- **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 :

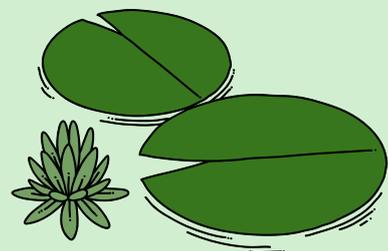
- *Diminution des Ressources,*
- *Erosion de la Biodiversité,*
- *Pertes économiques.*

Réglementation :

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

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

Explications



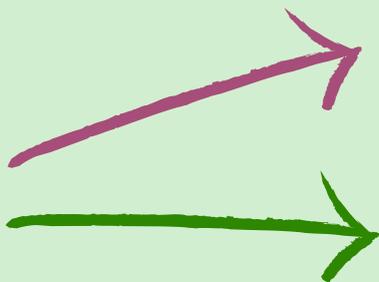
Décrire la carte *Convention de Ramsar*.

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.

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



Cette phase permet aux joueur.euse.s de **personnaliser** leur fresque en traçant des **liens** plus précis entre les cartes identifiés au cours du jeu.



TITRE?

Placer des
flèches entre les
cartes (liens)

Donner un titre à
leur fresque et la
signer

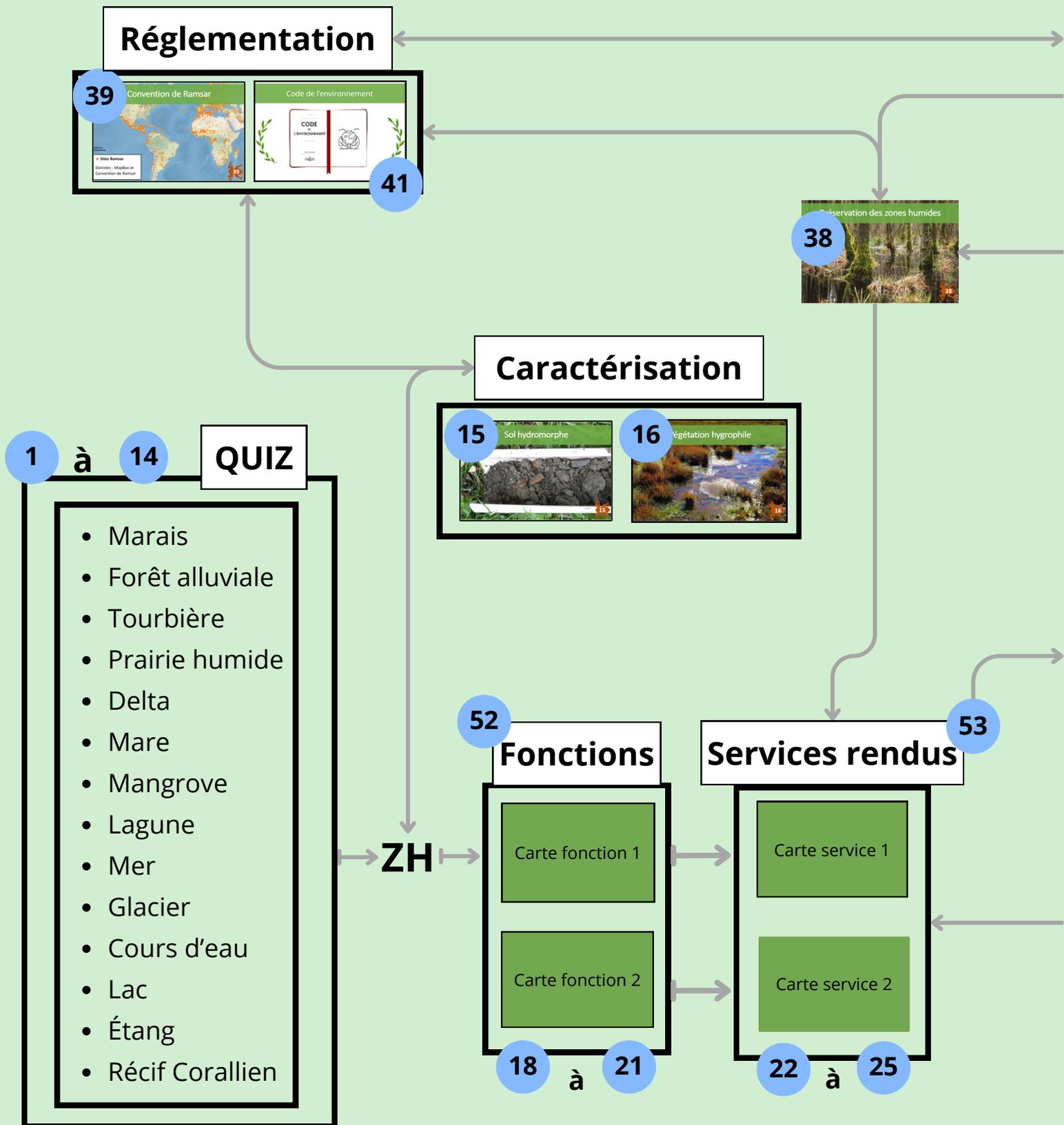
Les cartes du starter qui correspondent à des ZH peuvent être **réintégrées** à la fresque durant cette phase : autour de la carte *Zones humides* par exemple, ou en lien avec des exemples de fonctions écologiques ou services écosystémiques "type".

Des **boucles de rétroaction négative** peuvent être tracées depuis les cartes dommages 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.

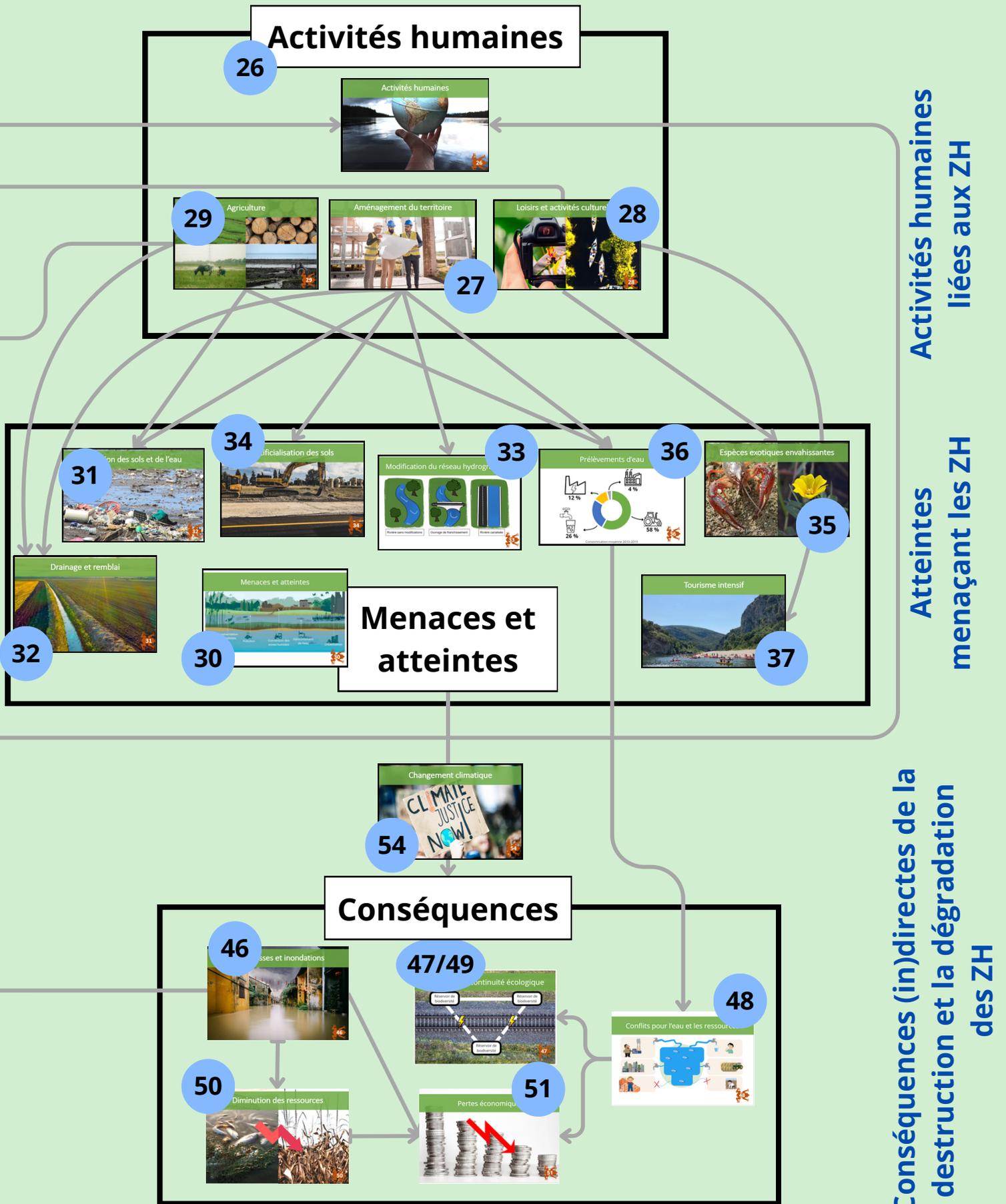
Proposition de correction

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



*Note : les cartes 14 et 17 ont été fusionnées
les cartes 47 et 49 ont été fusionnées*

Proposition de correction



Note : la carte 14/17 correspond aux cartes 14 et 17 fusionnées
la carte 47/49 correspond aux cartes 47 et 49 fusionnées

Phase de discussion



20 à 30min

Caractéristiques

- Durée totale de 20 à 30min
- Oral
- Collectif
- Porter une attention spéciale à l'écoute et au temps de parole de chacun.e dans cette phase (attention si les joueur.euse.s 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 !"
- Résumé (): L'animateur.rice doit faire un résumé rapide de la fresque avec les flèches proposées, en insistant sur les points clés et les notions importantes. Il faut principalement parler de ce qui affectent le plus le public ciblé (ex : perte de biodiversité pour une association de défense des espèces, ou atténuation des évènements extrêmes pour des élus). Il faut surtout parler des leviers possibles, c'est à dire comment le public peut-il impacter positivement les zones humides. Demander une définition de Zone Humide.

Annexe

Check-liste



Version raccourcie

- Cartes:
 - 44 cartes de jeu (choisir 4 cartes parmi les cartes 18 à 25)
 - 2 cartes explicatives
 - 1 carte de règle
 - 5 cartes “élues”

- Matériel par groupe:
 - gomme
 - crayon à papier
 - ciseaux
 - fond de carte (Imprimé en 2 A0)
 - scotch

- Correction imprimée format A3

Synthèse - Version Raccourcie

Présentation des joueur.euse.s (5min)

Phase de réflexion (20 à 30 min)

Quiz Lot 1 (7min):

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

Nuancer zone et milieu humide.

Lot 3 (6 min):

- service 1
- service 2
- activités humaines
- aménagement du territoire
- agriculture
- service écosystémique

Choisir 2 services liés aux fonctions choisies. Présenter services et nuancer avec fonctions et activités anthropiques (15min).

Lot 2 (6min):

- zones humides
- végétation hygrophile
- sol hydromorphe
- fonction 1
- diversité des zones humides
- fonction 2
- fonction écologique.

Sélectionner au préalable fonction 1 et fonction 2. Présenter la carte fonction.

Lot 4 (6min):

- 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.

Synthèse - Version raccourcie

Lot 5 (6min) :

- 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 (6min) :

- 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 (6min):

- 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).

Phase de créativité (15 min)

Donner un titre, la signer, placements des flèches.

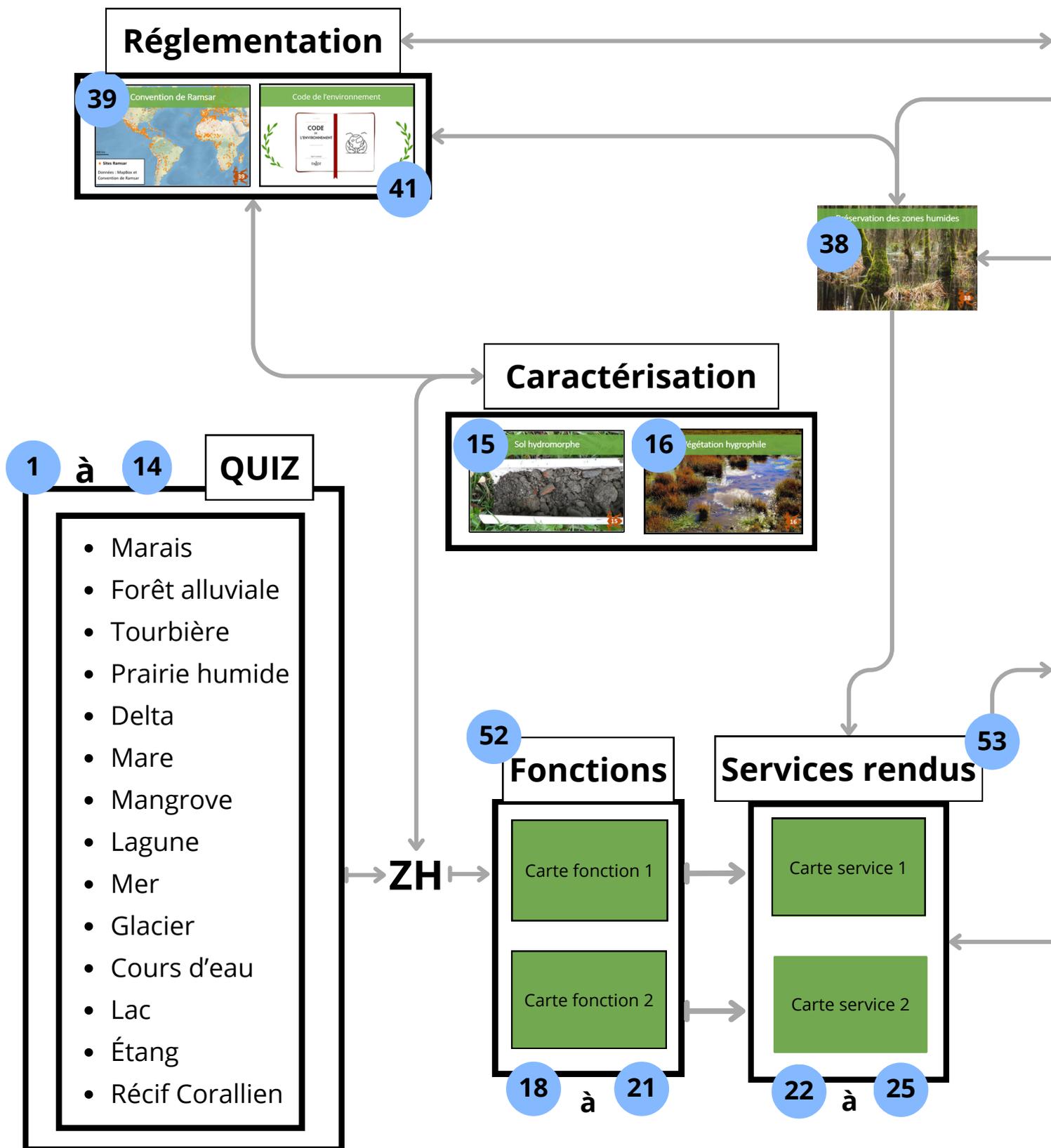
Phase de discussion (20 à 30 min)

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 !". Faire un résumé rapide de la fresque. Demander une définition de Zone Humide. Ce qui a marqué chaque joueur.euse. Et demander des leviers possible au joueur.euse.s.

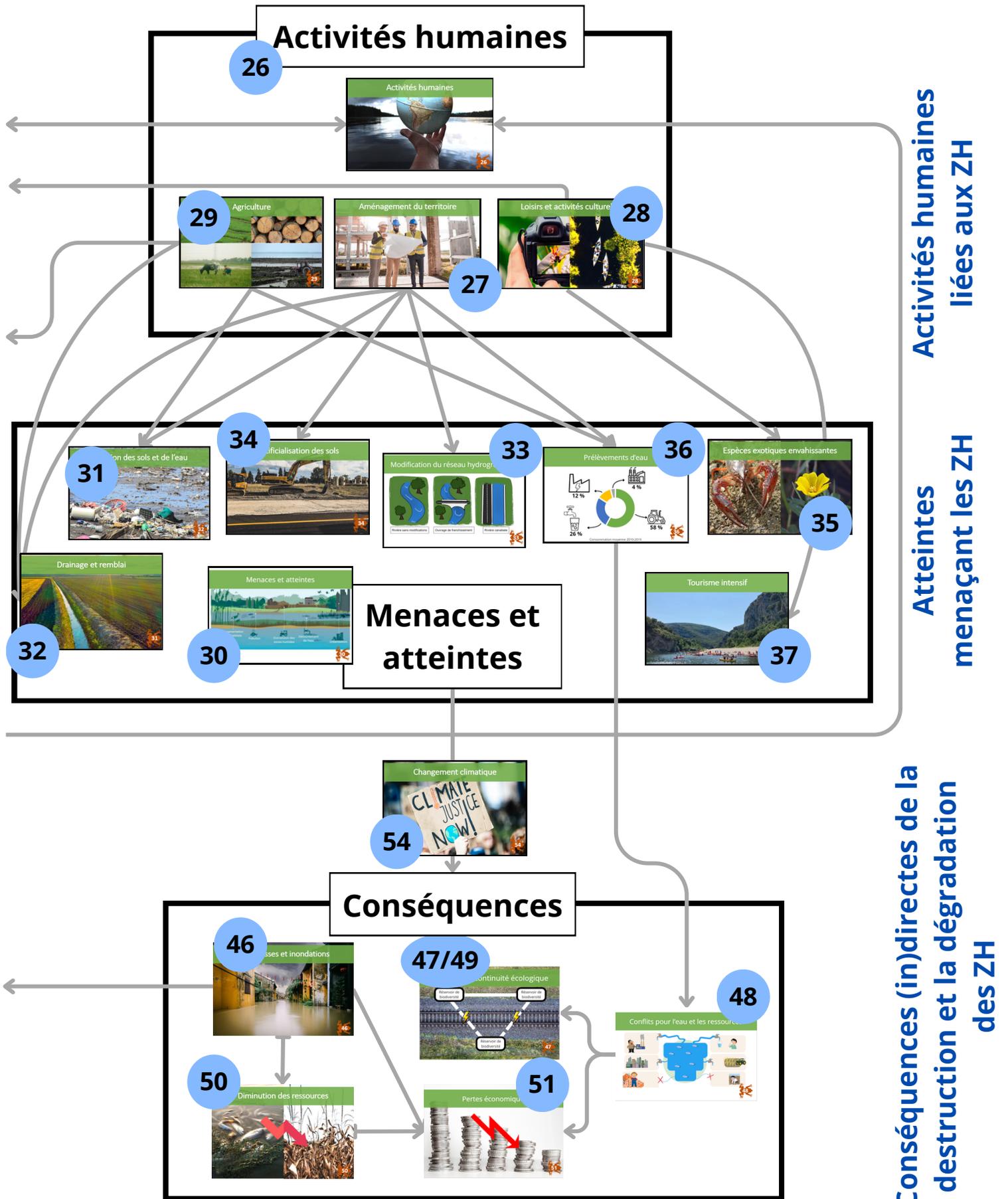
Proposition de correction

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



*Note : les cartes 14 et 17 ont été fusionnées
les cartes 47 et 49 ont été fusionnées*

Proposition de correction



Note : la carte 14/17 correspond aux cartes 14 et 17 fusionnées
la carte 47/49 correspond aux cartes 47 et 49 fusionnées