



# Guide de l'animateur

# Sommaire

Introduction .....	3
Principe du jeu .....	4
Objectifs de la Fresque .....	4
Déroulement .....	5
Les phases de la Fresque .....	5
Contenu de la Fresque .....	6
Matériel .....	6
Préparation en amont .....	7
Quelques conseils et règles .....	8
<b>La phase de réflexion .....</b>	<b>9</b>
Déroulement .....	10
Les étapes de la phase de réflexion .....	10
Quelques conseils .....	11
Lot 1 .....	12
Cartes catégories .....	14
Lot 2 .....	15
Lot 3 .....	16
Lot 4 .....	17
Lot 5 .....	18
Lot 6 .....	19
Lot 7 .....	20
Lot technique .....	21
<b>La phase de créativité .....</b>	<b>22</b>
Déroulement .....	23
Exemple de rendu final .....	24
<b>La phase des solutions .....</b>	<b>26</b>
Déroulement .....	27
Conclusion .....	28
<b>Synthèse .....</b>	<b>29</b>
<b>Check-list .....</b>	<b>31</b>

# 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 écosystèmes particuliers rendent **d'importants services** aux sociétés humaines, qui font de la préservation des zones humides un **enjeu majeur**.

La Fresque des zones humides est un atelier **scientifique, ludique** et **collaboratif** visant à sensibiliser à la **préservation des zones humides**.

Il permet d'appréhender la complexité des enjeux relatifs à ces écosystèmes, peu connus du grand public mais essentiels à la survie de nombreux êtres vivants.

Cet atelier permet également de fournir des **leviers d'action** pour agir efficacement en faveur des zones humides, que ce soit à l'échelle **individuelle ou collective**.



# Principe du jeu

Par équipe de 3 à 8 joueur.euse.s guidée par un.e animateur.rice, le but est d'organiser et placer les cartes du jeu dans différentes catégories afin de représenter les enjeux principaux associés aux zones humides.

## Fresque des Zones humides

Grand public

Durée prévue : 2h

**La Fresque des zones humides** est un outil créatif et visuel qui amène les participant.e.s à se questionner sur la relation entre les différentes notions représentées sur les cartes. Pour ce faire, les participant.e.s doivent disposer les cartes dans leur catégorie correspondante, puis les relier entre elles par des liens de cause à effet. Il n'existe pas de résultat final type, le but n'étant pas de créer une présentation des zones humides, mais de susciter des discussions tout en amenant à réfléchir sur le vaste sujet des zones humides.

## Objectifs de la Fresque

La réalisation de la Fresque des zones humides a pour objectif d'apporter des pistes de réponse à différentes questions :

Qu'est-ce qu'une zone humide ?

Pourquoi sont-elles importantes pour de nombreux êtres vivants ?

Quelles sont les menaces qui pèsent sur elles ?

Quels sont les leviers d'action pour les préserver ?

# Déroulement

Les cartes sont distribuées aux participant.e.s par lot. La position des cartes peut donc être amenée à évoluer au fur et à mesure de l'avancement de la fresque, en fonction des cartes contenues dans chaque nouveau lot. L'animateur.rice fait office de guide et peut proposer son aide si besoin, notamment pour expliciter certaines notions qui peuvent être complexe pour un public novice sur le sujet. Le jeu se déroule en 3 phases :

## Les phases de la Fresque

 1h30

### Phase de réflexion

Distribution des cartes lot par lot, organisation et placement des cartes dans les différentes catégories.

 15 min

### Phase des solutions

Réflexion sur les solutions *via la* distribution de post-it, quelques-uns avec des solutions et de nombreux vierges, à placer sur la Fresque.

 15 min

### Phase de créativité

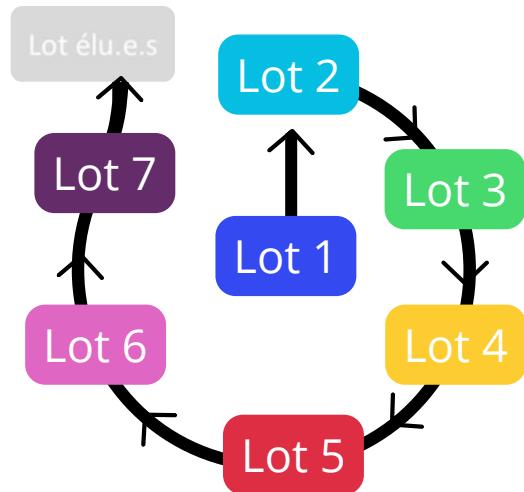
Représentation des liens de cause à effet entre les différentes cartes, et créativité selon la volonté des joueur.euse.s (mots, phrases, dessins, titre, signatures...).

# Contenu de la Fresque

Les cartes de la Fresque sont seulement fournies au format numérique. **Il faut donc les imprimer au préalable, 4 par page de format A4, en recto-verso (retourner sur le bord court).**

## Le jeu se compose de 59 cartes :

- 1 carte de présentation
- 1 carte des règles
- 57 cartes de jeu
  - 7 cartes catégories (oranges)
  - 36 cartes à placer (vertes) réparties en 7 lots
  - 14 cartes milieux (bleues)



# Matériel

La Fresque ne demande pas beaucoup de moyens pour être mise en oeuvre, cependant un peu de matériel est à prévoir afin que l'atelier se déroule dans les meilleures conditions possibles.



## A prévoir :

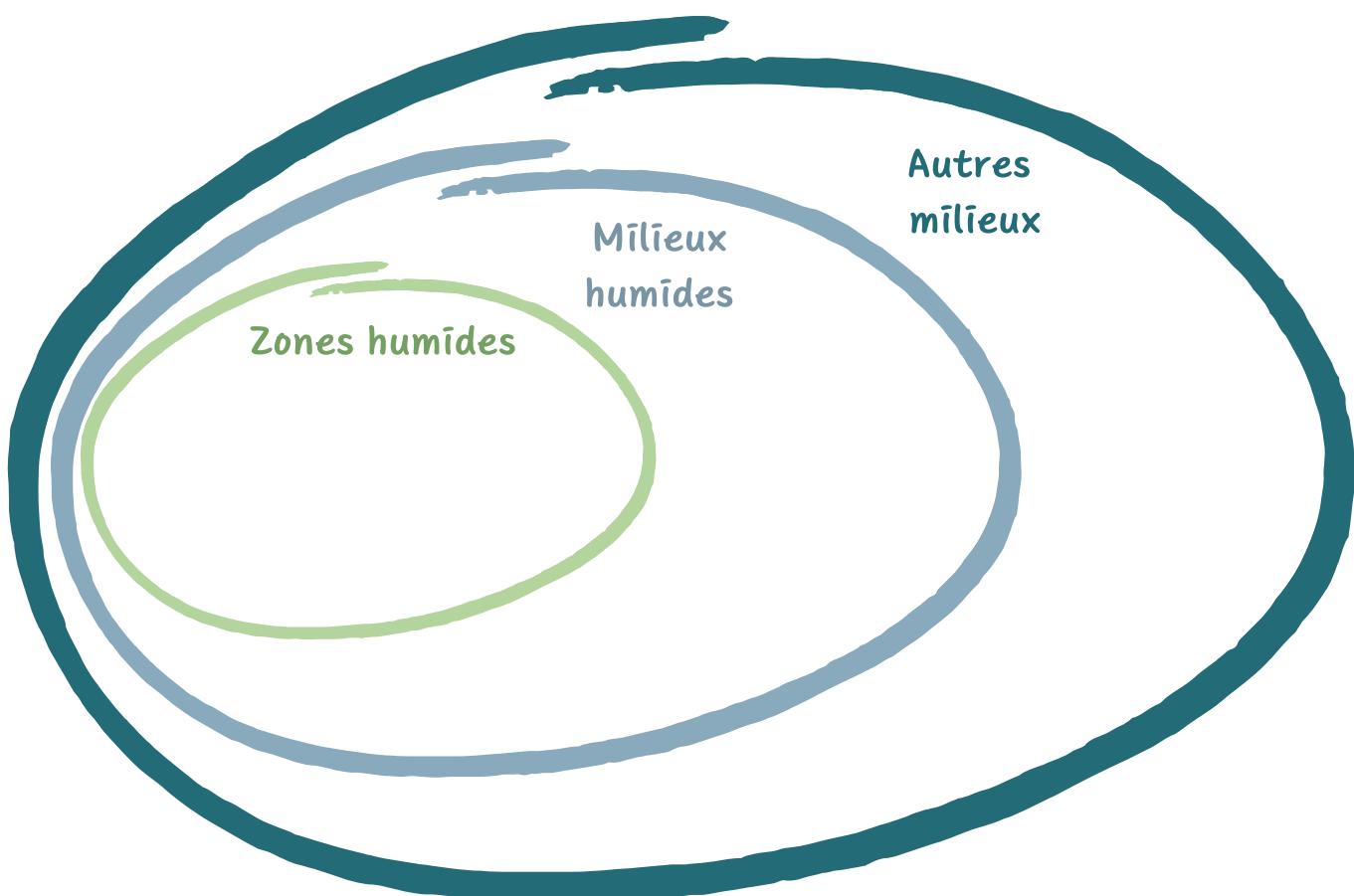
- Crayon de papier
- Gomme
- Feutres
- Ciseaux
- Post-its
- Pâte adhésive (type Patafix)
- Nappe en papier (2 m<sup>2</sup> de support) ou
- Feuilles A3 et scotch (2 m<sup>2</sup> de support)

# Préparation en amont

La mise en place de la Fresque des Zones Humides demande un petit temps de préparation.

Il faut prévoir un support en papier (nappe, feuilles scotchées ensemble...) d'au moins 1 m par 2 m. Après avoir imprimé les cartes et les avoir trié par lot, il faut préparer le schéma ci-dessous sur une feuille à part ou sur une petite partie du support en papier afin de faciliter le déploiement du lot 1.

En amont de l'atelier, il faut également noter quelques idées d'actions de préservation sur les post-its prévus à cet effet, afin de lancer la phase de solutions avec quelques exemples.



*Schéma à dessiner au préalable en parallèle à la Fresque et dans lequel les cartes du lot 1 doivent être placées.*

# Quelques conseils et règles

Quelques conseils pour bien commencer son atelier Fresque :

1. L'animateur.rice commence par se présenter (nom, présentation de son poste et/ou de l'organisme qui organise l'atelier...)
2. Les participant.e.s se présentent (nom, comment ont-ils su que cet atelier avait lieu, ce qui les amènent...)
3. L'animateur.rice explique le principe de la Fresque des zones humides et rappelle les règles ci-dessous.



Écoute active

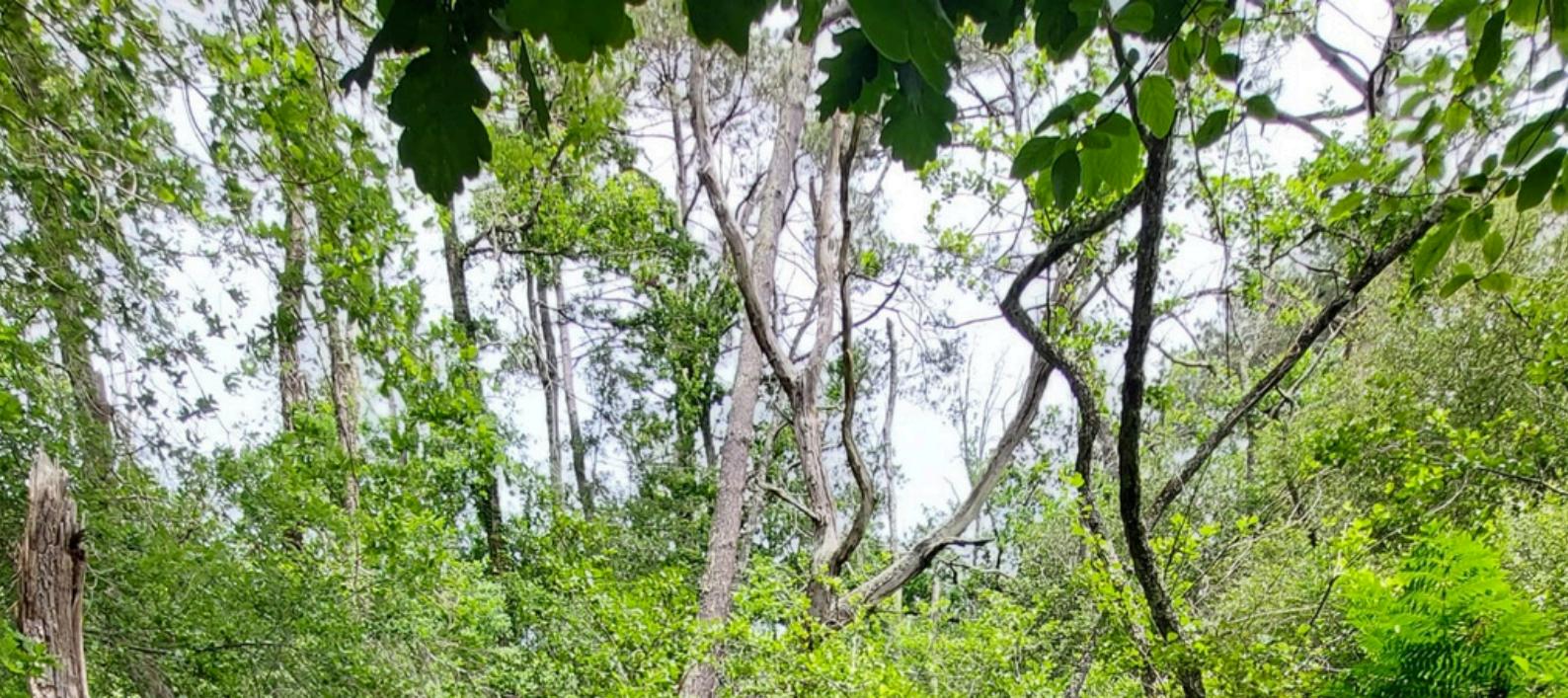


Respect de la  
parole de chacun.e



Bienveillance et  
non jugement





# Phase de réflexion



# Déroulement

La phase de réflexion est la phase clé du jeu, durant laquelle les joueur.euse.s créent "leur" fresque en disposant les cartes de jeu dans différentes catégories.

Pour les aider, une définition se trouve au dos de chaque carte de jeu pour préciser le propos des cartes.

## Les étapes de la phase de réflexion

### LOT 1

Distribution des cartes des différents types de zones humides puis réflexion sur leur placement dans le schéma

### CATÉGORIES

Distribution des cartes catégories (orange) et placement sur le support

### LOT 2 À 7

Distribution des cartes de jeu (vertes) puis réflexion sur leur placement dans les catégories

### ATTENTION :

Le lot suivant ne peut être distribué que si les cartes du lot précédent ont toutes été placées sur la fresque. Si jamais il y a des hésitations sur la place de certaines cartes, l'animateur.rice doit rappeler aux joueur.euse.s que les cartes ne sont pas figées et peuvent être déplacées au cours de l'atelier.

# Quelques conseils

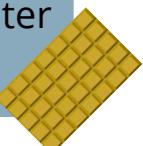
La phase de réflexion peut se révéler complexe et fastidieuse. Le rôle de l'animateur.rice est de faciliter l'avancement de la Fresque en apportant des informations complémentaires et en guidant la réflexion lorsque celle-ci rencontre des obstacles, tout en laissant au maximum leur autonomie aux joueur.ses.

Quelques conseils pour bien mener son atelier Fresque :

1. L'animateur.rice présente chaque carte de chaque lot en lisant à haute voix le titre de chaque carte de jeu.
2. Tout au long de cette phase, il est impératif d'insister sur l'importance de commencer à réfléchir aux liens entre les différentes cartes posées, en donnant si besoin un exemple.
3. L'animateur.rice doit inciter les joueur.euse.s à lire le dos des cartes à haute voix afin que le débat soit au maximum collectif.

## Astuce :

Mettre un peu de pâte collante (Patafix) derrière les cartes pour éviter qu'elles s'envolent au moindre mouvement tout en pouvant les déplacer.



## Fin de la phase réflexion :

Une fois que toutes les cartes de tous les lots sont posées, il est fortement recommandé que l'animateur.rice relise le titre de chaque catégorie, fasse un rappel sur quel type de carte doit se trouver dedans, et lise les différentes cartes y ayant été regroupées. Cela permet aux joueur.euse.s de replacer certaines cartes si besoin.

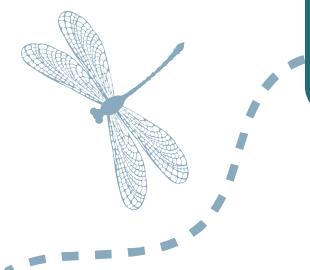
Une fois que tout le monde est d'accord avec le placement des cartes, il est temps de passer à la phase de créativité !

# Lot 1

## Composition (15 cartes, numérotées de 1 à 15) :

- Forêt alluviale (n° 1)
- Marais (n°2)
- Prairie humide (n°3)
- Tourbière (n°4)
- Delta (n°5)
- Mare (n°6)
- Mangrove (n°7)
- Lagune (n°8)
- Mer (n°9)
- Glacier (n°10)
- Cours d'eau (n°11)
- Lac (n°12)
- Etang (n°13)
- Récif corallien (n°14)

+ la carte Zones humides (n°15), à placer sur le support comme point de départ de la Fresque



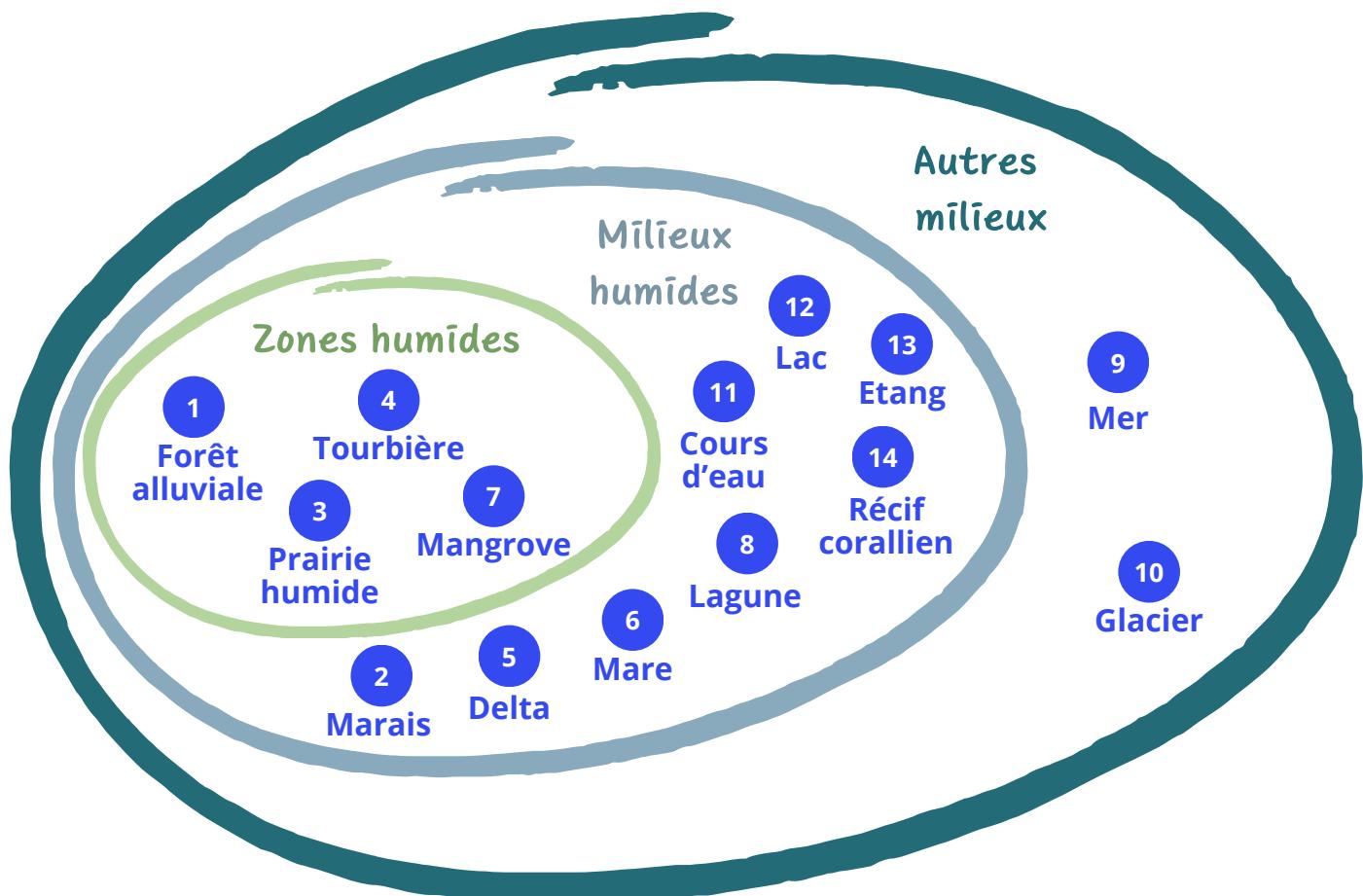
### But du lot :

- Présenter la diversité des zones humides (ZH)
- Différencier les zones humides, des milieux humides et des autres milieux.
- Présentation d'une première définition de ces milieux

### Attention, ici les joueur.euse.s doivent :

1. Répartir toutes les cartes dans les cercles concentriques **sans lire leur dos**.
2. Lire chacun.e son tour le dos d'une carte à haute voix.
3. Repositionner si besoin la carte dans le bon cercle.

# Lot 1



*Placement des cartes des différents milieux sur le schéma  
(à dessiner au préalable en parallèle à la Fresque)*

**A préciser par l'animateur.rice :**

- La définition d'une zone humide varie selon les pays.  
*Ici, la classification suit la définition de la loi sur l'eau.*
- Par souci de simplification, pendant la Fresque, le terme de "zone humide" sera utilisé à la fois pour les zones humides et les milieux humides.

# Cartes catégories

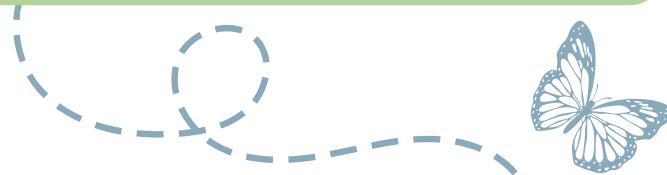
## Composition

(7 cartes oranges, numérotées de 16 à 22) :

- Identification des zones humides
- Fonctions écologiques
- Services rendus
- Activités humaines
- Menaces et atteintes
- Répercussions
- Règlementation

### But du lot :

- Familiariser les joueur.euse.s aux grands types d'enjeux qui concernent les zones humides
- Faciliter la structuration de la Fresque



### Rôle de l'animateur.rice :

1. Distribuer les cartes une par une en les lisant à haute voix
2. Expliciter chaque grande catégorie en appuyant bien sur les différences entre celles qu'il est facile de confondre (comme "Fonctions" avec "Services rendus" ou "Menaces et atteintes" avec "Répercussions" et avec "Activités humaines")
3. Répondre aux questions si besoin

### Rôle des joueur.euse.s :

Ils et elles doivent faire une première répartition des cartes catégories sur le support. L'animateur.rice peut leur conseiller de placer les catégories qu'ils et elles pensent le plus liées côté à côté pour faciliter la mise en place des liens par la suite.

# Lot 2

## Composition (5 cartes , numérotées de 23 à 27) :

- Sol hydromorphe
- Végétation hygrophile
- Régulation du cycle du carbone
- Filtration
- Meilleure qualité de l'eau

### But du lot :

- Placer les deux cartes de la catégorie "**Identification des zones humides**"
  - *Sol hydromorphe (n° 23)*
  - *Végétation hygrophile (n° 24)*
- Introduire la catégorie "**Fonctions écologiques**"
  - *Régulation du cycle du carbone (n° 25)*
  - *Filtration (n° 26)*
- Introduire la catégorie "**Services rendus**"
  - *Meilleure qualité de l'eau (n°27)*



### Point de vigilance :

Les cartes *Filtration (n° 26)* et *Meilleure qualité de l'eau (n°27)* étant très liées, elles peuvent facilement être confondues. L'animateur.rice peut être amené.e à expliquer qu'une *Meilleure qualité de l'eau*, qui profite aux humains, découle de la fonction de *Filtration* des zones humides.

# Lot 3

## Composition (5 cartes , numérotées de 28 à 32) :

- Support de biodiversité
- Rétention des eaux
- Maintien de la biodiversité
- Atténuation des évènements extrêmes
- Agriculture



### But du lot :

- Alimenter la catégorie “**Fonctions écologiques**”
  - *Support de biodiversité (n° 28)*
  - *Rétention des eaux (n°29)*
- Alimenter la catégorie “**Services rendus**”
  - *Maintien de la biodiversité (n°30)*
  - *Atténuation des évènements extrêmes (n° 31)*
- Introduire la catégorie “**Activités humaines**”
  - *Agriculture (n° 32)*

Rappeler aux joueur.euse.s de commencer à réfléchir aux liens entre les cartes !

### Point de vigilance :

Les cartes *Support de biodiversité (n° 28)* et *Maintien de la biodiversité (n°30)* étant très liées, elles peuvent facilement être confondues. Il peut être nécessaire que l'animateur.rice précise que le *Maintien de la biodiversité* se fait au regard des activités humaines (d'où la notion de service), contrairement au *Support de biodiversité*, qui est une fonction des zones humides assurée en présence ou non des sociétés humaines.

# Lot 4

## Composition (5 cartes , numérotées de 33 à 37) :

- Production de biomasse
- Aménagement du territoire
- Drainage et remblai
- Utilisation des ressources naturelles
- Prélèvements d'eau

### But du lot :

- Placer la dernière carte de la catégorie "**Fonctions écologiques**"
  - *Production de biomasse (n° 33)*
- Placer la dernière carte de la catégorie "**Services rendus**"
  - *Utilisation des ressources naturelles (n° 36)*
- Alimenter la catégorie "**Activités humaines**"
  - *Aménagement du territoire (n°34)*
- Introduire la catégorie "**Menaces et atteintes**"
  - *Drainage et remblai (n° 35)*
  - *Prélèvements d'eau (n° 37)*



Rappeler aux joueur.euse.s de réfléchir aux liens entre les cartes !

### Point de vigilance n°1 :

Les cartes *Production de biomasse* (n° 33) et *Utilisation des ressources naturelles* (n° 36) étant très liées, elles peuvent facilement être confondues.

L'animateur.rice devra expliquer que l'*Utilisation des ressources naturelles* découle de la *Production de biomasse* par les zones humides.

### Point de vigilance n°2 :

La carte *Aménagement du territoire* (n°34) peut être facilement confondue avec le principe d'artificialisation des sols.

L'animateur.rice pourra donner des exemples d'aménagements vertueux (restauration de zones humides, construction de passages pour les animaux sauvages...).

# Lot 5

## Composition (5 cartes , numérotées de 38 à 42) :

- Loisirs et activités culturelles
- Surfréquentation des sites naturels
- Sècheresses et inondations
- Déclin de la biodiversité
- Diminution des ressources

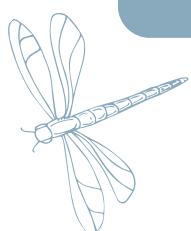
### But du lot :

- Placer la dernière carte de la catégorie “**Activités humaines**”
  - *Loisirs et activités culturelles (n° 38)*
- Introduire la catégorie “**Menaces et atteintes**”
  - *Surfréquentation des sites naturels (n° 39)*
- Introduire la catégorie “**Répercussions**”:
  - *Sècheresses et inondations (n° 40)*
  - *Déclin de la biodiversité (n° 41)*
  - *Diminution des ressources (n° 42)*

Rappeler aux joueur.euse.s  
de réfléchir aux liens  
entre les cartes !

### Remarque :

La carte *Loisirs et activités culturelles (n° 38)* peut, selon le raisonnement effectué, également être placée dans la catégorie “**Services rendus**”.



# Lot 6

## Composition (5 cartes , numérotées de 43 à 47) :

- Modification du réseau hydrographique
- Espèces exotiques envahissantes
- Code de l'environnement
- Conflits pour l'eau et les ressources
- Changement climatique

### But du lot :

- Alimenter la catégorie "**Menaces et atteintes**"
  - *Modification du réseau hydrographique (n° 43)*
  - *Espèces exotiques envahissantes (n° 44)*
- Introduire la catégorie "**Répercussions**"
  - *Conflits pour l'eau et les ressources (n° 46)*
- Introduire la catégorie "**Règlementation**"
  - *Code de l'environnement (n° 45)*

Rappeler aux joueur.euse.s de réfléchir aux liens entre les cartes !

### ATTENTION :

La carte *Changement climatique (n°43)* étant autant une menace pour les zones humides qu'une conséquence de leur destruction, elle ne peut rentrer dans aucune de ces deux catégories. Si les joueur.euse.s ne le font pas d'elleux-mêmes, l'animateur.rice peut proposer de la mettre entre ces catégories, voire totalement à part.

# Lot 7

## Composition (6 cartes , numérotées de 48 à 53) :

- Artificialisation des sols
- Convention de Ramsar
- Ruptures des continuités écologiques
- Pertes économiques
- Pollution des sols et de l'eau
- Espaces naturels protégés



### But du lot :

- Placer les dernières cartes de la catégorie “**Menaces et atteintes**”
  - *Artificialisation des sols (n° 48)*
  - *Pollution des sol et de l'eau (n° 52)*
- Placer les dernières cartes de la catégorie “**Répercussions**”
  - *Ruptures des continuités écologiques (n° 50)*
  - *Pertes économiques (n° 51)*
- Placer les dernières cartes de la catégorie “**Règlementation**”
  - *Convention de Ramsar (n° 49)*
  - *Espaces naturels protégés (n° 53)*

### ATTENTION :

Une fois que le lot 7 est sorti, il est fortement conseillé à l'animateur.rice de prendre le temps de relire la Fresque avec les participant.e.s.

L'animateur.rice énonce la catégorie et le type de cartes qu'elle doit contenir, puis lis à haute voix les cartes y ayant été placées. L'animateur.rice peut conseiller aux joueur.euse.s de déplacer certaines cartes, si jamais leur présence dans une catégorie n'est pas logique.

Cependant, si le placement est argumenté, une carte peut être laissée dans une catégorie différente de celle conseillée ici.

# Lot technique

**Composition (4 cartes , numérotées de 54 à 57) :**

- Directive Cadre Européenne sur l'Eau
- SDAGE et SAGE
- Réseau Natura 2000
- Documents d'urbanisme

## But du lot :

- Selon le public visé, l'animateur.rice peut déployer ou non ce lot, qui contient des moyens techniques pour préserver les zones humides
- Toutes les cartes de ce lot allant dans la partie "Réglementation", ne pas hésiter à demander aux participant.e.s de ne pas lire le dos des cartes et d'expliquer avec leurs connaissances la signification des différentes cartes pour rendre le déploiement de ce lot plus intéressant.



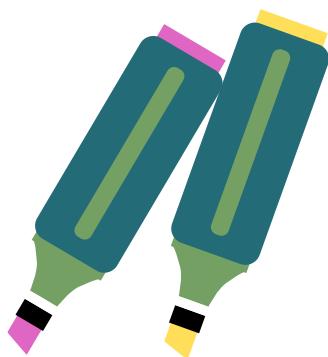


# Phase de créativité

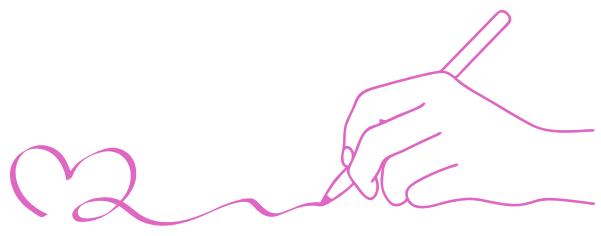
# Déroulement

La phase de créativité a pour but de tracer les liens entre les différentes cartes du jeu. Cette étape permet de mettre en perspective toutes les notions abordées au cours de la Fresque, afin d'avoir une vue d'ensemble du vaste sujet des zones humides.

C'est également l'occasion de pousser la réflexion des joueur.euse.s à aller un peu plus loin !



**Utiliser des couleurs  
pour tracer les liens  
(selon un code... ou pas !)**



**Donner un titre  
à sa Fresque**



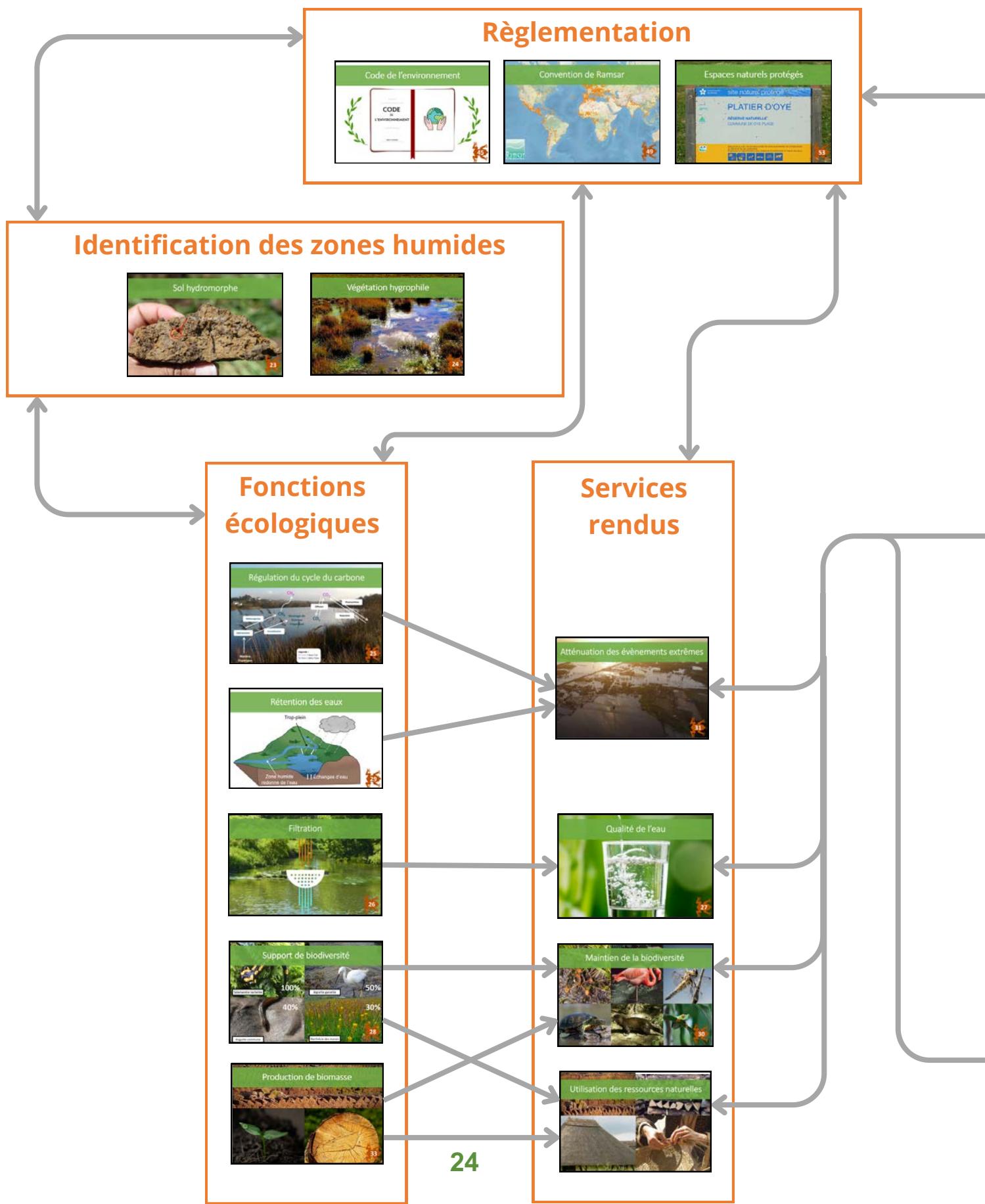
**Décorer et personnaliser  
sa Fresque**

## **CONSEIL :**

Pour la phase de créativité, l'animateur.rice peut proposer de retirer les cartes "Catégorie" (oranges) pour faciliter la recherche des liens directs entre les cartes.

# Exemple de rendu final

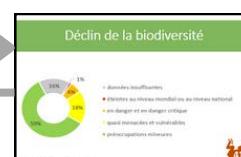
**Ceci n'est qu'un exemple** parmi la multitude de rendus finaux possibles.  
En gris, quelques liens importants sont représentés : attention, de nombreux autres existent !



## Activités humaines



## Menaces et atteintes



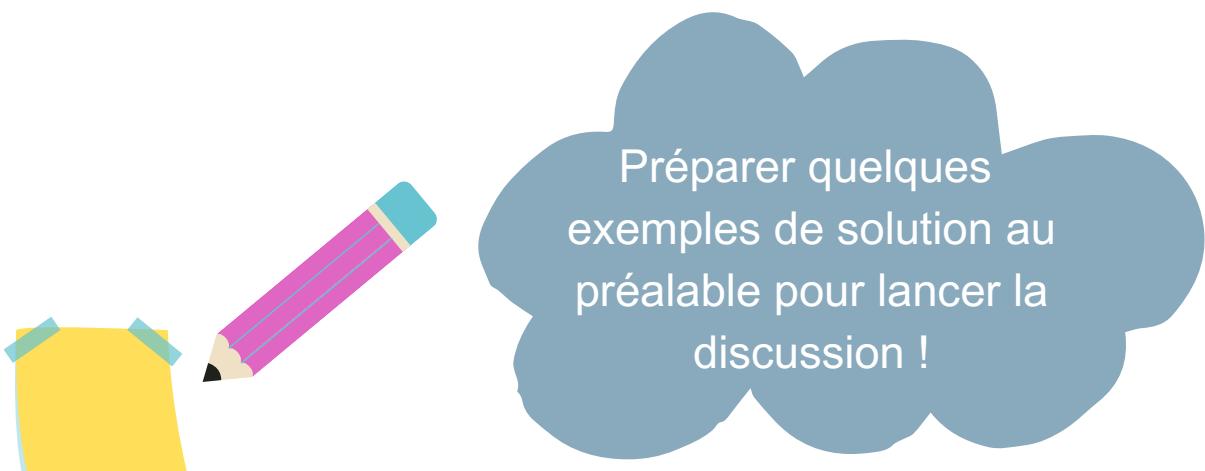
## Répercussions



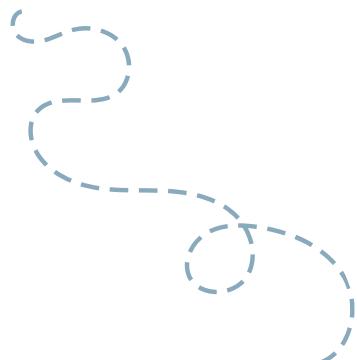
# Phase des solutions

# Déroulement

La phase des solutions a pour but de pousser les participant.e.s à l'action. Une fois que l'on a acquis une vue d'ensemble sur le sujet des zones humides, et notamment des menaces qui pèsent sur elles et les conséquences que cela peut avoir, il est nécessaire de réfléchir aux différentes actions qui existent pour préserver les zones humides, à petite comme à grande échelle.



Se munir de post-its et d'un crayon



Réfléchir toutes ensemble à des actions individuelles, collectives, nationales, internationales..



Coller les post-its directement sur la Fresque

# Conclusion

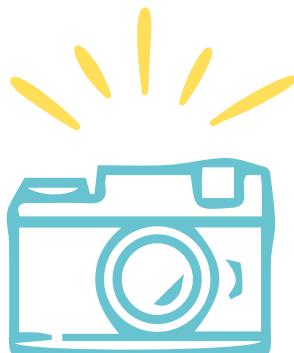
Une fois les post-its avec les solutions posés, il est temps de clôturer l'atelier. Outre remercier les participant.e.s pour leur implication, libre à l'animateur.rice de conclure comme il/elle le veut (selon le temps disponible) : demander aux participant.e.s **leur ressenti** suite à la fin de la Fresque, **leur avis** sur la Fresque, ce qu'ils/elles **ont appris**, discuter des **zones humides proches** de chez elles/eux, des **actions** qu'ils/elles mettent en place dans leur quotidien... sont autant de pistes de discussion à explorer !



Remercier les joueur.euse.s



Prendre les coordonnées des joueur.euse.s pour leur transmettre la photo (s'ils/elles le souhaitent)



Prendre en photo la Fresque

# Synthèse

## Fresque des Zones Humides

### Présentation des joueur.euse.s et de la Fresque

Se présenter, faire une courte introduction sur la Fresque et briser la glace entre les participant.e.s

### Phase de réflexion (1h30)

#### **Lot 1**

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

+ la carte Zones humides, à placer sur le support comme point de départ de la Fresque en elle-même

#### **But du lot :**

Différencier zones humides, milieux humides et milieux aquatiques.

#### **Lot 2**

- Sol hydromorphe
- Végétation hygrophile
- Régulation du cycle du carbone
- Filtration
- Meilleure qualité de l'eau

#### **But du lot :**

Introduire les catégories "Identification des zones humides", "Fonctions écologiques" et "Services rendus".

#### **Cartes catégories**

- Identification des zones humides
- Fonctions écologiques
- Services rendus
- Activités humaines
- Menaces et atteintes
- Répercussions
- Réglementation

#### **But du lot :**

Présenter les catégories servant à la classification des cartes de jeu pour structurer la Fresque.

#### **Lot 3**

- Support de biodiversité
- Rétention des eaux
- Maintien de la biodiversité
- Atténuation des événements extrêmes
- Agriculture

#### **But du lot :**

Introduire la catégorie "Activités humaines".

#### **Lot 4**

- Production de biomasse
- Aménagement du territoire
- Drainage et remblai
- Utilisation des ressources naturelles
- Prélèvements d'eau

#### **But du lot :**

Introduire la catégorie "Menaces et atteintes" et clôturer les catégories "Fonctions écologiques" et "Services rendus".

#### **Lot 6**

- Modification du réseau hydrographique
- Espèces exotiques envahissantes
- Code de l'environnement
- Conflits pour l'eau et les ressources
- Changement climatique

#### **But du lot :**

Introduire la catégorie "Réglementation".

#### **Lot 5**

- Loisirs et activités culturelles
- Surfréquentation des sites naturels
- Sècheresses et inondations
- Déclin de la biodiversité
- Diminution des ressources

#### **But du lot :**

Introduire la catégorie "Répercussions" et clôturer la catégorie "Activités humaines".

#### **Lot 7**

- Artificialisation des sols
- Convention de Ramsar
- Ruptures des continuités écologiques
- Pertes économiques
- Pollution des sols
- Espaces naturels protégés

#### **But du lot :**

Clôturer les catégories "Menaces et atteintes", "Répercussions" et "Réglementation".

### **Phase de créativité (15 min)**

Etablir les liens de cause à effet entre les différentes cartes, et laisser s'exprimer sa créativité (couleurs, dessins, titre pour la Fresque etc.).

### **Phase des solutions et conclusion (15 min)**

Ecrire sur des post-its des actions (individuelles, collectives, nationales, internationales) pour la préservation des zones humides et les coller sur les parties correspondantes de la Fresque.

# Check-list

## Jeu de cartes

- Imprimer

*Paramètres d'impression : 4 feuilles par page A4, recto-verso, retourner sur le bord court*

## Matériel

- Crayons de papier
- Gommes
- Feutres
- Post-its
- Pâte adhésive (type Patafix)
- Ciseaux
- Scotch

## Support (environ 2 m<sup>2</sup>)

- Nappe en papier
- Ou
- Feuilles A3 (16 minimum)

