

Au pays de l'eau

Le pays de l'eau est une activité favorisant l'expression des représentations et des rapports à l'eau des enfants. Proposée en animation notamment par le CRIE d'Anlier, elle se base sur le jeu du même nom de la malle pédagogique « Ricochets - le pays de l'eau » (voir outils p.18). En construisant à plusieurs un paysage évolutif, les enfants se questionnent et découvrent les enjeux liés à l'eau : cycle, usages, captage, distribution, pollution, épuration... Cette activité peut servir de point de départ et/ou de synthèse.

Méthode : Traduire les représentations des enfants par rapport à l'eau en réalisant la maquette d'un « pays de l'eau » (composé de villages et de villes). Prendre conscience, se questionner et imaginer les problèmes et les solutions en matière de gestion de l'eau et de ses enjeux sociaux, économiques, environnementaux.

Tranche d'âge : 8-12 ans

Durée : minimum 2h30

Matériel : Le jeu de la malle pédagogique Ricochets ou du matériel pour réaliser des maquettes soi-même (carton épais pour la base, carton coloré ou morceaux de bouteille plastique (bleu) pour l'eau, mousse, bois, sable, terre, jeux en bois...

Déroulement :



Recueil des représentations autour du mot « eau » : Que vous évoque l'eau ? Écrire le mot, laisser s'exprimer toutes les idées, réflexions spontanées et les noter. Regrouper les idées par catégories : les différents états de l'eau et son cycle naturel, l'action de l'homme sur l'eau et sa gestion, le cycle anthropique, l'eau potable, l'accès à l'eau, les ressentis par rapport à l'eau... Garder ce tableau à vue durant toute l'activité.



Prendre le temps de découvrir tous ensemble le matériel mis à disposition pour la réalisation des maquettes : les plateaux (comportant au préalable une portion de rivière représentée) et les éléments de décor. Former des petits groupes autour d'un plateau, certains groupes sont invités à construire un village, d'autres une ville. Chacun des groupes développe alors sa maquette : bâtiments (maisons, bureaux, fermes...), arbres, prairies, champs, routes, animaux, eau ! Et chaque participant choisit un métier (boulangier, agriculteur, bourgmestre, employé, maçon, pêcheur, pompier, instituteur...).



A cette étape, l'animateur/enseignant passe auprès de chaque groupe pour assurer la construction collective de la maquette et susciter la réflexion autour de l'eau: comment organisez-vous votre village/ville autour de la rivière ? Qui a besoin d'eau, pour quoi faire ? Où puisiez-vous votre eau ? Une fois utilisée, que faire de l'eau usée ? Attirer l'attention des enfants sur les idées notées au tableau en début d'activité.



Chaque groupe présente ensuite sa maquette aux autres groupes : le fonctionnement de son village, sa ville, le métier de chacun.



Rassembler enfin toutes les maquettes en une seule (en les rejoignant par la rivière) et démarrer une discussion sur comment va fonctionner le pays de l'eau. D'où vient l'eau, où est-elle puisée ? Pour chaque métier, déterminer l'usage qu'il fait de l'eau, comment la rejette-

t-il ? Aborder « l'après », où va l'eau une fois utilisée, faut-il l'épurer ? Faire le lien avec le cycle naturel de l'eau car nous buvons toujours la même eau ! L'animateur/enseignant veille à ce que les éventuels problèmes rencontrés fassent l'objet d'une recherche collective de solutions.

Prolongements: Cette activité suscite le questionnement sans apporter de réponse toute faite. Aussi, voici quelques exemples pour aller plus loin :



D'où vient l'eau du robinet ? Visiter une station de pompage, un château d'eau, effectuer une recherche documentaire



De l'eau tout près de notre école ? Se renseigner auprès de sa commune, repérer l'eau sur une carte, les indices (bornes incendie, égouts), réaliser un indice biotique simple de la rivière, la mare, l'eau de l'égout...



Où vont nos eaux usées? Visiter une station d'épuration, un lagunage, participer à une action « rivière propre », s'interroger sur son utilisation quotidienne de l'eau et réaliser des panneaux d'information pour d'autres classes...



Et aussi : parrainer une rivière, réaliser des expériences scientifiques, correspondre avec des enfants d'un autre pays...



Revenir sur la maquette du pays de l'eau (ou une photo de celle-ci) et la faire évoluer en fonction des nouvelles connaissances acquises par les enfants.

Activité réalisée par le service pédagogique du Réseau IDée, avec l'aide de Zita CSANY, animatrice au CRIE d'Anlier.

