

Comment construit-on l'alimentation en eau d'un village au Mali ?



Type d'animation

Manipulation

Public cible

A partir du cycle 4

Effectif maxi :

8 en stand et jusqu'à 30 en classe

Durée :

de 5 min (stand) à 45 minutes (classe entière)

Outils

- maquette évolutive : une image en toile de fond (possibilité de projeter l'image selon le lieu de l'animation) + des pailles de couleurs pour représenter les réseaux d'eau + maison traditionnelle malienne + personnages en argile habillés de tissu africain + éléments d'un village malien : cases, bidon d'eau, puits/forages, réservoir d'eau, latrines, marché, mairie, écoles etc.

Objectifs

- Découvrir comment un village malien se développe avec les différentes contraintes naturelles et sanitaires pour préserver la santé des populations.
- Construire une culture personnelle de la vie au Sahel.

Déroulement

L'animateur raconte qu'à cause de la sécheresse, plusieurs familles sont forcées de partir de leur village pour aller s'installer près de la rivière, à plusieurs kilomètres. A partir du lieu choisi par les personnages de l'histoire (vous), ils devront développer durablement leur village en respectant des contraintes annoncées par l'animateur (naturelles et anthropiques).

Les participants découvriront l'utilisation raisonnée de l'eau et des produits agricoles (cheminement de l'eau) dans l'agriculture, l'écoulement des eaux usées avec leurs traitements possibles (pluie : limitation des inondations, ménagères (lessives, vaisselles) et vannes (toilettes), les économies d'eau à la maison, la conservation de l'eau dans les concessions.

Remarques

Le jeu peut être animé suivant les thèmes que l'on souhaite développer. A définir avant toute intervention.

Contacts

Mylène CONTINI : Chargée de mission - Tél. : 04 79 65 38 20 - 07 82 82 14 19 – arcade-mcontini@orange.fr