



# Accès à l'eau

## Type d'animation

maquette évolutive

## Public cible

6 -12 ans et grand public

## Effectif maxi.

15 personnes

## Durée

de 30 minutes à 3 heures

## Outils

- Plateau représentant un sol et une rivière
- Figurines en argile représentant des éléments d'un paysage sahélien, des personnages, des animaux, des puits, réservoirs, station d'épuration
- Pailles rouges et bleues représentant les canalisations
- Photos montrant des puits, paysages, robinets, etc.

## Objectifs

- Découverte du Sahel
- Construire un village en tenant compte de certaines contraintes naturelles et économiques
- Aménager des zones d'activités
- Résoudre des problèmes auxquels les personnages sont confrontés
- Comprendre l'évolution de la gestion de l'eau en fonction de l'accroissement de la demande.

## Déroulement

A partir de l'histoire de Mamadou, berger du Sahel qui quitte son village pour trouver de l'eau, les enfants vont découvrir les différentes façons d'accéder à l'eau, du puisage à la rivière jusqu'à la distribution au robinet.

Ils verront aussi comment différentes activités économiques se développent grâce à l'eau et organiseront l'espace pour une gestion rationnelle et durable de la précieuse ressource.

Différents personnages, activités et techniques seront introduits progressivement au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire. Ce sont les enfants qui agenceront l'ensemble pour créer un village puis une petite ville.

## Remarques

L'animation peut être adaptée pour un public plus jeune.

Un dossier préparatoire est disponible pour se familiariser avec les cycles naturel et domestique de l'eau.

Le déroulement se fait en 30 min sur des animations grand public. Il peut se prolonger en classe sur une séance d'une demi-journée.



# Les temps changent, la gestion de l'eau évolue

## Type d'animation

maquette évolutive

## Public cible

8-12 ans et grand public

## Effectif maxi.

15 personnes

## Durée

de 30 minutes à 3 heures

## Outils

- Plateau en carton ondulé et feutrine représentant un paysage
- Figurines en argile représentant des arbres
- Différentes zones bâties en carton ondulé, peinture et feutrine
- Petites photos illustrant asperseur et animaux
- Photos montrant inondation, sécheresse, coulée boueuse

## Objectifs

- Construire une ville en tenant compte de certaines contraintes naturelles et d'urbanisme
- Découvrir comment gérer les ressources en eau
- Appréhender les aménagements hydrauliques et urbains permettant de limiter les dégâts causés par les changements climatiques
- Comprendre les gestes qui permettent d'économiser l'eau

## Déroulement

A partir d'une maquette représentant un paysage, les enfants vont développer une ville en utilisant les ressources naturelles (bois, gravier, sable, etc.) pour construire les bâtiments et réorganiser les espaces naturels pour développer une agriculture intensive permettant de nourrir la population. Suite au changement climatique (sécheresses et précipitations intenses) diverses catastrophes vont survenir (inondations, coulée boueuse, pénurie d'eau) et les enfants devront trouver les moyens de s'en protéger et de les prévenir.

## Remarques

La connaissance du cycle de l'eau naturel et domestique par les enfants est un pré-requis souhaitable (voir fiche Animation "Accès à l'eau")

Un dossier préparatoire est disponible pour se familiariser avec les cycles naturel et domestique de l'eau.

Le déroulement se fait en 30 min sur des animations grand public. Il peut se prolonger en classe sur une séance d'une demi-journée.



# Accès à l'Eau

## Type d'animation

Exp' Eau

## Public cible

A partir du cycle 3 et grand public

## Effectif maxi.

/

## Durée

/

## Outils

- Panneau "Le cycle de l'eau"
  - Panneau "L'eau, principal constituant du vivant, enjeu majeur pour la santé publique"
  - Panneau "L'eau dans notre vie quotidienne"
  - Panneau "Les différents accès à l'eau"
  - Panneau "Les puits"
  - Panneau "Les réseaux d'eau potable"
- Format des panneaux : 120 x 70 cm

## Objectifs

- Faire prendre conscience de l'importance de l'eau par les 3 premiers panneaux
- Comprendre comment avoir accès à cette ressource essentielle.
- Acquérir des gestes éco-citoyens

## Déroulement

L'exposition est illustrée de dessins et photos. Elle permet de faire un lien Nord Sud et de comparer notre quotidien à celui des pays moins favorisés. Elle peut servir de point de départ à des réflexions sur les différences Nord-Sud et la Solidarité Internationale, sur la nécessité de préserver la ressource en eau, sur l'importance de l'eau pour le développement social et économique, etc.

## Remarques

Cette exposition sert de base au jeu "Consom'Eau mieux". Une animation a également été mise en place pour faire prendre connaissance de l'exposition de façon ludique. Elle est adaptée pour les enfants de 8 à 15 ans dans le cadre scolaire ou dans des événements à destination du grand public.



### Type d'animation

Exp' Eau

### Public cible

à partir du cycle 3 et grand public

### Effectif maxi.

/

### Durée

/

# Eau périlleuse ou Eau en péril ?

## Outils

- 2 panneaux "Inondation"
  - 2 panneaux "Sécheresse"
  - 2 panneaux "Cyclone"
  - 2 panneaux "Tsunami"
  - 2 panneaux "Surexploitation"
  - 2 panneaux "Pollution"
- Format des panneaux : 60 x 84 cm

## Objectifs

- Expliquer le mécanisme et les conséquences de certains phénomènes liés à l'eau;
- Faire prendre conscience des moyens dont on dispose pour faire face - ou pas - à ces phénomènes;

## Déroulement

L'exposition est illustrée de dessins et de photos. Elle permet de montrer la vulnérabilité des hommes face au déchainement de l'eau mais aussi la vulnérabilité de la ressource liée aux activités humaines.

## Remarques

Une animation a été mise en place pour faire prendre connaissance de l'exposition de façon ludique. Elle est adaptée pour les enfants de 8 à 15 ans dans le cadre scolaire ou dans des événements à destination du grand public. Des fiches pédagogiques seront développées pour pouvoir exploiter l'exposition dans un cadre scolaire ou parascolaire.



# L'Eau et la Santé

## Type d'animation

Exp' Eau

## Public cible

à partir du cycle 3 et grand public

## Effectif maxi.

/

## Durée

/

## Outils

- 1 panneau "La ressource en eau"
- 1 panneau "L'eau, principal constituant du vivant"
- 1 panneau "L'eau et la chaîne alimentaire"
- 1 panneau "L'eau dans notre vie quotidienne"
- 1 panneau "La pénurie de l'or bleu"
- 1 panneau "L'eau, principal enjeu pour demain ?"

Format des panneaux : 84 x 120 cm

## Objectifs

- Comprendre le cycle de l'eau et son stockage naturel
- Découvrir l'importance de l'eau dans le vivant et la nécessité de préserver sa qualité
- Définir les différents usages de l'eau et l'impact des activités humaines sur la ressource
- Faire prendre conscience que l'eau est un enjeu vital et qu'elle peut être facteur de paix ou source de conflits

## Déroulement

L'exposition est illustrée de dessins et de photos. Elle permet de montrer l'importance de l'eau pour le vivant mais aussi l'incidence des activités humaines sur la ressource et les enjeux pour demain.

## Remarques

Une animation a été mise en place pour faire prendre connaissance de l'exposition de façon ludique. Elle est adaptée pour les enfants de 8 à 15 ans dans le cadre scolaire ou dans des événements à destination du grand public.

Des fiches pédagogiques seront développées pour pouvoir exploiter l'exposition dans un cadre scolaire ou parascolaire.



### Type d'animation

Exp' Eau

### Public cible

à partir du cycle 3 et grand public

### Effectif maxi.

/

### Durée

/

# A quoi vous fait penser l'eau ?

## Outils

- 2 panneaux "Les saisons"
- 4 panneaux "Utilisation de l'eau"
- 2 panneaux "Les accès à l'eau"
- 2 panneaux "Autres regards"

Format des panneaux : 60 x 84 cm

## Objectifs

- Montrer les différences et les ressemblances de perception de l'eau entre deux pays de cultures différentes
- Faire prendre conscience que la façon dont on accède à l'eau a des répercussions sociales et culturelles

## Déroulement

L'exposition est composée de dessins et de textes réalisés par des enfants de Chambéry et de Ouahigouya (Burkina Faso). Un échange a eu lieu en 2006 et l'exposition sert à valoriser le travail réalisé par les enfants mais aussi à sensibiliser d'autres personnes.

L'exposition permet de montrer deux perceptions différentes de l'eau et de croiser ces regards d'enfants entre nord et sud.

## Remarques

Une animation a été mise en place pour faire prendre connaissance de l'exposition de façon ludique. Elle est adaptée pour les enfants de 8 à 15 ans dans le cadre scolaire ou dans des événements à destination du grand public.

Des fiches pédagogiques seront développées pour pouvoir exploiter l'exposition dans un cadre scolaire ou parascolaire.



# Le pas en avant

## Type d'animation

Jeu de simulation

## Public cible

Jeune, adulte, grand public

## Effectif maxi.

pas de limite

## Durée

de 20 minutes à 1h30

## Outils

- Cartes personnages
- Série de 20 questions

Remarque : Besoin d'un grand espace vide (25 à 30 m de longueur et 5 à 10 mètres de larges) ou d'un escalier d'au moins 20 marches.

## Objectifs

- Montrer l'inégal accès à l'eau en fonction du pays ou de la classe sociale des personnages
- Réfléchir à ces inégalités
- Prendre conscience de l'intérêt de la solidarité nationale ou internationale

## Déroulement

Une fiche personnage est distribuée à chacun des participants.

Ils sont placés en ligne.

L'animateur lit une série de 20 phrases. A chaque fois que le personnage peut répondre par l'affirmative, les joueurs avancent d'un pas. Sinon ils restent sur place.

A la fin on observe la situation et on essaye de comprendre qui est qui et pourquoi de tels différences.

Une analyse du ressenti est également faite.

## Remarques

Ce petit jeu peut se faire dans un contexte scolaire ou parascolaire mais aussi en animation d'événements grand public ou encore au cours de formation d'adultes sur la solidarité internationale, le développement durable, l'accès à l'eau...



# La corvée d'eau

## Type d'animation

Jeu de simulation

## Public cible

Jeune, adulte, grand public

## Effectif maxi.

pas de limite

## Durée

de 15 minutes à 1h00

## Outils

- 23 cartes situation

## Objectifs

- Montrer la pénibilité de l'accès à l'eau lorsqu'il n'y a pas de robinet à la maison
- Réfléchir sur les conséquences du manque d'accès à l'eau
- Prendre conscience que l'eau courante n'a pas toujours été présente en France

## Déroulement

Les fiches situations sont affichées au mur, posées au sol ou sur des tables.  
Les joueurs lisent la première, font un choix et se dirigent vers celle correspondant à leur choix.  
(sur le principe des livres dont vous êtes le héros)  
A la fin du parcours une discussion s'engage pour savoir ce qu'a vécu chacun des participants.  
Une analyse du ressenti est également faite.

## Remarques

Ce petit jeu peut se faire dans un contexte scolaire ou parascolaire mais aussi en animation d'événements grand public ou encore au cours de formation d'adultes sur la solidarité internationale, le développement durable, l'accès à l'eau...

## Diaporamas

### Où trouver l'eau ?

Un paysage dessiné apparaît sur l'écran et l'animateur attend les réponses du public. D'un clic il confirme les bonnes réponses qui sont d'autant de liens vers des photos illustrant les différents cas. Phoros issus de mission d'HSF.

### Saya, village Aymara dans les Andes boliviennes

Ce diaporama illustre une journée dans ce village perché à 3000m d'altitude en montrant les différentes activités auxquelles les villageois s'adonnent.

### Les cycles de l'eau

Ce diaporama aborde les thèmes suivants :

- Cycle naturel de l'eau
- Cycle de l'eau potable
- "Potabilisation" de l'eau
- Usage de l'eau
- Usages de l'eau (avec quiz)
- Les sources de pollution
- Les stations d'épuration

### L'eau au Togo et à Madagascar

Ce diaporama aborde les thèmes suivants :

- Présentation rapide de HSF
- Qu'est-ce que l'eau?
- Cycle de l'eau (avec quiz)
- L'eau dans notre vie quotidienne (avec quiz et consommation moyenne au Togo ou à Madagascar et en France)
- Autres usages de l'eau (avec un quiz)
- L'eau, un enjeu sanitaire
- Les différents accès à l'eau (= diaporama où trouver l'eau)

### L'eau au Burkina Faso

Ce diaporama aborde les thèmes suivants :

- Présentation rapide de HSF
- Eau, principal constituant de la matière vivante (avec un quiz)
- Cycle de l'eau, temps de séjour et volumes stockés dans les réservoirs naturels (avec quiz)
- Répartition des précipitations à l'échelle de la planète puis de l'Afrique
- L'eau dans notre vie quotidienne (avec consommation moyenne au borne fontaine et en France puis quiz)
- Les différents accès à l'eau (= diaporama où trouver l'eau)
- Utilisation agricole et industrielle de l'eau avec un quiz
- L'eau, un enjeu sanitaire

### L'eau dans le Sahel (en 2 parties : généralités-exemples)

Ce diaporama aborde les thèmes suivants :

Première partie :

- Définition du Sahel, la latérisation, le cycle de l'eau, l'Afrique en chiffre, l'eau dans notre vie quotidienne (avec quiz), les eaux de surfaces et les risques de maladies, les eaux souterraines, qu'est-ce qu'une eau potable ?

Deuxième partie

- Présentation rapide d'HSF, Où trouver l'eau ?, A la surface avec barrage, Dans le sous-sol avec puits et forages.



# Pompe à corde

## Type d'animation

Jeu de simulation

## Public cible

Jeune, adulte, grand public

## Effectif maxi.

pas de limite

## Durée

temps explications

## Outils

- Une maquette de pompe à corde à échelle réduite
- Un schéma de la pompe
- Une notice d'utilisation et d'entretien
- Un schéma d'utilisation possible de la pompe

## Objectifs

- Découvrir un moyen d'accès à l'eau
- Technologie simple d'entretien
- Comprendre le principe de fonctionnement d'une pompe

## Déroulement

A partir de la maquette représentant une pompe à corde, le public va appréhender un moyen d'accès à l'eau qui ressemble aux pompes que l'on trouve encore en France dans le jardin de nos grand-parents.

## Remarques

L'animation peut être utilisée comme support lors de manifestation grand public ou lors de cours touchant à l'hydraulique ou la géologie grâce au bille d'argile qui simule un aquifère.



# A la quête de l'eau

## Type d'animation

Jeu de l'oie

## Public cible

Jeune, adulte

## Effectif maxi.

15

## Durée

30 min à 1h

## Outils

- Cases géantes : jeu de l'oie conçu par Afric'Impact (linéaire de 50m)
- Cartes points pour avancer

## Objectifs

- Découvrir le sahel par sa faune et sa flore et par ses peuples
- Entrevoir d'autres perspectives et utilisations de l'eau
- Rôle des hommes et des femmes autour de l'eau

## Déroulement

Suite à une sécheresse, un jeune garçon malien part à la recherche d'un point d'eau pour son village

Les enfants jouent à tour de rôle. Ils tirent une carte et avance du nombre de cases indiquées. Ils se reportent ensuite aux indications données sur la case où ils sont arrivés. Pendant leurs parcours, ils découvrent différents personnages et leur mode de vie.

## Remarques

Ce jeu a été réalisé à partir de données d'Afric'Impact par différents groupes de jeunes. Cette animation est idéale pour clôturer une animation sur la problématique de l'eau au Sahel. Il est possible de faire réaliser le jeu par les enfants lors d'une séance préliminaire.