

L'armée des chalutiers

Objectifs :

Éducation à l'environnement :

- prendre conscience que les océans ne sont pas inépuisables ;
- inciter à faire des choix selon ses besoins et non ses envies.

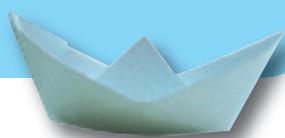
Éducation physique :

- apprendre à lancer un objet selon une trajectoire déterminée par un élément mobile ;
- apprendre à éviter un objet en captant sa trajectoire, réflexe d'évitement ;
- développer le partenariat, le travail de coopération.

Public : A partir de 10 ans, 12 enfants minimum (10 par duo de pêcheurs).

Matériel : Balles en mousse (taille tennis), plint (ou banc, tronc...), vareuses, tableau et craie (facultatif), sifflet (facultatif).

Durée : Au minimum 50 minutes.



Introduction

Introduire l'activité par une conversation avec les enfants, avec des questions telles que :

Connaissez-vous la mer ? Avez-vous déjà vu les grands bateaux de pêcheurs, les chalutiers ? Que pensez-vous qu'ils pêchent ? Savez-vous que ce sont des bateaux qui pêchent énormément de poissons en une seule fois ? Avez-vous une idée de la longueur des filets ? Et les pêcheurs, pourquoi pêchent-ils justement ? Nous allons voir comment notre jeu fonctionne entre les pêcheurs et les chalutiers.

Les enfants se désignent deux pêcheurs, le premier prend place sur un plint ou tout autre piédestal, et le second peut se déplacer au sol.

Le reste du groupe représente les poissons (1^{ère} et 2^e générations) qui se déplacent librement dans la salle. Les 1^{ères} générations portent une vareuse rouge, la seconde porte une vareuse bleue. Les rouges représentent les poissons qui peuvent être pêchés, les bleus représentent les poissons trop jeunes pour être pêchés.

Déroulement de l'activité

Une partie est formée de saisons de pêche autant qu'il est possible d'en réaliser (1,5 à 2 minutes par saison).

Le lanceur de filet (de balles) ne peut pas quitter son chalutier (le plint). Pour pêcher les poissons, il doit les toucher en leur lançant une balle en mousse. Le second pêcheur part en mer pour récupérer les poissons (en réalité, les enfants touchés devront rendre leur vareuse et s'asseoir sur un banc). Pour vivre, les pêcheurs ont besoin de 4 poissons, mais ils sont libres de pêcher autant de poissons qu'ils veulent. Au-delà de 8 poissons, ils peuvent recruter des pêcheurs et acheter un nouveau bateau pour la saison suivante.

À chaque saison, on fait le compte des rouges (grands poissons) et des bleus (petits poissons) restant en mer. Comme dans la nature, les grands poissons donnent naissance à des petits, et les petits deviennent grands. Dans le jeu, cela se traduit de la sorte : chaque rouge resté en vie peut aller chercher quelqu'un sur le banc et lui

donner une vareuse bleue ; chaque bleu resté en vie devient rouge. Les saisons se déroulent selon les choix des pêcheurs et prennent fin lorsque le scénario n'est plus réalisable par manque de poissons.

À chaque choix des pêcheurs, le professeur ou l'animateur interpelle en demandant le « pourquoi » de leur décision. En fin de séance ou de scénario, feed-back entre enfants et éducateur pour décoder le message à travers des impressions, opinions, idées.

Que faire, quelle est la bonne attitude ?

- Réduire la quantité de poissons pêchés.
- Modifier la technique de pêche.
- Expliquer en quelques phrases les dégâts de la pêche aux chalutiers (voir notamment Symbioses n°71, dossier « Mer et littoral »).

Remarques :

- Des tournantes doivent être mises en place pour que les enfants jouant le rôle de poissons aient, équitablement, la possibilité de participer à l'activité.
- Il est préférable de changer le groupe de pêcheurs à chaque saison malgré les choix de chaque duo de pêcheurs.
- Cette activité peut être adaptée à d'autres thématiques.

Activité tirée du travail de fin d'étude de Vincent Faignart
« L'éducation physique au service de l'environnement »,
IES Parnasse – Deux Alice, 2005-2006.

Le VTT des déchets

Dans ses activités d'éducation sportive par l'environnement, le CPIE Val de Gartempe (France) évite d'entrer dans le schéma suivant lequel l'animateur propose une activité sportive, puis l'entrecoupe de séquences d'animation pour sensibiliser à l'environnement. Il essaie, au contraire, de fusionner les deux. Exemple :

« Avec le VTT, pour apprendre aux animés à manier correctement leur vélo, nous créons un parcours où ils doivent ramasser et trier des déchets, explique J.P. Caillaud. Cela les oblige à tenir le guidon d'une seule main, à maîtriser la vitesse, et, dans le même temps, les sensibilise à la question des déchets. Ils intègrent à la fois une technique en vélo et un comportement de citoyen.

Pour concevoir ce type d'animations, nous faisons des groupes de travail mixtes rassemblant des professionnels de l'animation sportive et des professionnels de l'éducation à l'environnement (ErE). Par ailleurs, tous nos animateurs ont dû passer des modules de formations croisées : en ErE pour les sportifs, dans une discipline sportive pour les animateurs en ErE. »

C.D.