

Les pieds dans l'eau et le nez dans la rivière

Fiche technique - Public scolaire

Durée : 2 x 50'

Animateur : 1

Nombre d'enfants : maximum 25 enfants répartis en 4 groupes de 6 enfants

Age : 7 à 12 ans

Objectif

L'objectif est la prise de conscience par l'enfant des comportements/gestes nuisibles ou bénéfiques qui influent sur l'état d'une rivière.

L'observation des différents thèmes représentés par les scénettes permet à l'enfant de se familiariser avec la diversité des aspects de la rivière et la vallée et des rapports entre l'homme et son environnement.

Matériel

Chevalet-support

Bâche complète en couleur de 3m sur 1m en PVC

Extrait de bâche 1 en couleur : milieu naturel – 60,3 cm sur 66cm

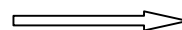
Extrait de bâche 2 en couleur : milieu rural – 77,3 cm sur 66cm

Extrait de bâche 3 en couleur : milieu péri-urbain – 76,2 cm sur 66cm

Extrait de bâche 4 en couleur : milieu urbain – 65,2 cm sur 66cm

Déroulement de l'animation

- Présentation succincte de l'animation en invitant les enfants à observer ensemble la bannière complète installée sur le chevalet (recueil des 1ères impressions des enfants)
- Constitution des 4 groupes et leur demander de choisir un nom d'équipe qui ait un rapport avec la nature
- Choisir une ou plusieurs approches à développer. Quand celles-ci nécessitent un complément d'informations, les **fiches d'animation** à l'attention des enfants sont fournies. Des **fiches-aide** sont aussi prévues pour aider l'animateur à alimenter les débats.
- **Important** - Alternier les moments de recherche/échange en groupe (via les extraits de bâche) et les moments de restitution/échange avec les autres groupes (via la bâche complète). Si une récréation a lieu durant l'animation, laisser les enfants observer le paysage.
- Présenter une conclusion en rapport avec l'objectif du jeu et les débats menés (via la bâche complète) : relation avec la nature, évolution de la rivière au travers des différents milieux avec les possibilités de la préserver partout, les recentrer sur le fait que l'homme a besoin de la nature, mettre en avant que ces situations sont la réalité de la rivière.



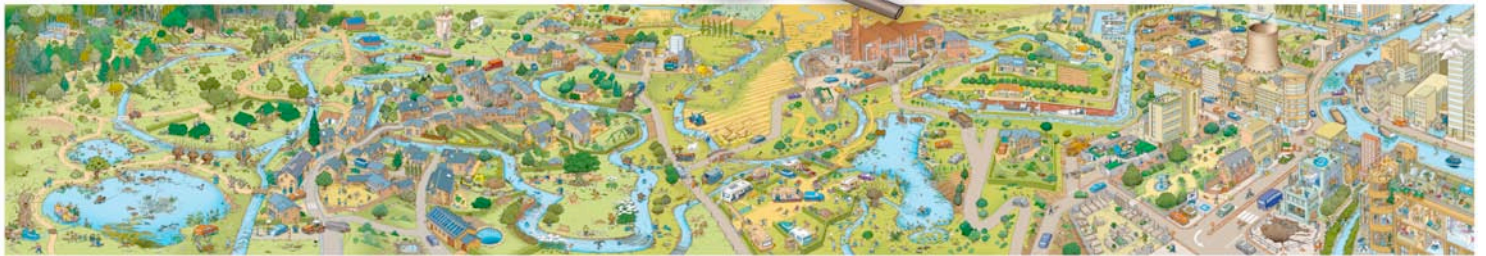
Approches à développer lors de l'animation (sélection à faire en fonction du temps imparti)

- **Approche cognitive, dichotomique, critique et conceptuelle : l'enfant est guidé dans sa recherche**

- ✚ 1/ Leur faire rechercher des **éléments précis** sur les extraits ([fiche d'animation n°1](#)) - Restitution : chaque équipe présente un élément trouvé
- ✚ 2/ En leur donnant **les définitions** soit d'animaux, d'objets, de concepts en lien avec la rivière, les faire rechercher ces éléments de vocabulaire sur les extraits ([fiche d'animation n°2](#)) – Restitution : chaque équipe présente un élément trouvé
- ✚ 3/ En leur donnant **2 photos d'atteintes aux cours d'eau** et **2 photos de situations respectueuses** ([fiche d'animation n°3](#) et [4 fiches de photos A-B-C-D](#)), les faire rechercher ces éléments sur les extraits – Restitution : chaque équipe présente une atteinte et une situation respectueuse trouvées
- ✚ 4/ Leur faire rechercher, au choix, des **éléments/situations/comportements positifs et négatifs** ([fiche-aide n°1 : exemples](#)) – Restitution : chaque équipe présente un élément positif et un élément négatif (+ explicite son choix)
Pour les moins de 7 ans, faire réagir les élèves selon le principe « j'aime – j'aime pas » avec un support (petits panneaux) ou oralement.
- ✚ 5/ Leur faire rechercher, au choix, des exemples de **comportements positifs** et de **comportements irrespectueux vis-à-vis de la rivière/la nature** et proposer des **alternatives ou des solutions** pour chaque exemple de comportement irrespectueux ([fiche-aide n°2 : exemples](#)) – Restitution : chaque équipe présente un comportement positif et un comportement irrespectueux (+ la solution correspondante) (+ explicite son choix)
- ✚ 6/ Leur faire rechercher les **éléments naturels et les éléments artificiels** ([fiche-aide n°3 : exemples](#))
- ✚ 7/ Leur faire rechercher les **différents utilisateurs/usagers de la rivière/de l'eau** (pour satisfaire des besoins non « économiques ») et les **différents « exploitants » de la rivière/de l'eau** (activités économiques) ([fiche-aide n°4 : exemples](#))

- **Approche faisant appel au ressenti, au vécu et à l'imaginaire : l'enfant fait sa recherche librement, selon sa sensibilité, sa créativité et sa personnalité**

- ✚ 1/ Faire rechercher les situations **amusantes**, les éléments **incompréhensibles** ou **interpellants**.
- ✚ 2/ Interpeller sur les questions suivantes : où est-ce que je vis ? où vais-je en vacances ? où est-ce que je préférerais bâtir ma maison ? où est-ce que je souhaiterais jouer ? où est-ce que je me sens le mieux.
- ✚ 3/ Faire repérer des **situations vécues** ou **déjà vues** sur le terrain (discussion ouverte)
- ✚ 4/ Faire proposer des **scénarii d'histoires** qui mêlent différentes situations représentées sur la bannière/ qui pourraient impliquer l'enfant
- ✚ 5/ Faire proposer/imaginer des **éléments qui manquent** sur la bannière



Les pieds dans l'eau et le nez dans la rivière Fiche d'animation n°1

Approche conceptuelle – Développement du vocabulaire lié aux cours d'eau

✚ Repérer ces éléments précis sur les extraits.

Equipe « milieu naturel »

- Hirondelle
- Barrage de castor
- Nid de martin-pêcheur
- Ecrevisse

Equipe « milieu rural »

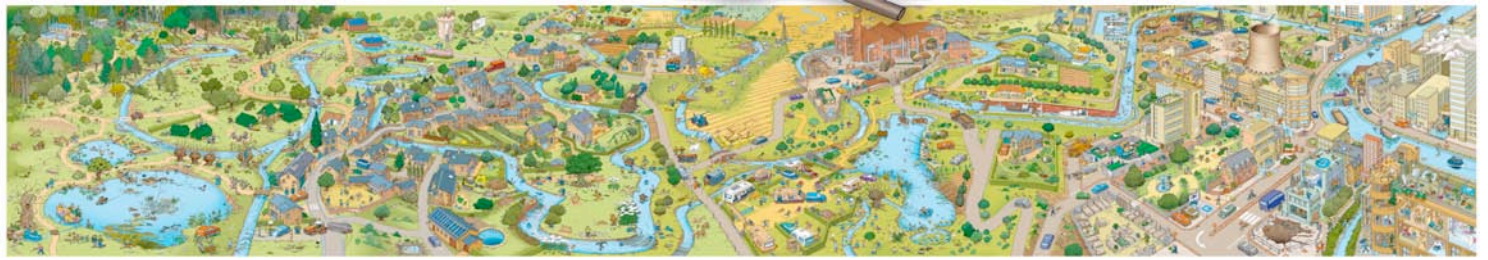
- Puits
- Inondation
- Rat musqué
- Castor

Equipe « milieu péri-urbain »

- Saule têtard
- Cigogne noire
- Abreuvoir
- Sirène

Equipe « milieu urbain »

- Fontaine
- Bernache
- Station d'épuration
- Pollution industrielle



Les pieds dans l'eau et le nez dans la rivière

Fiche d'animation n°2

Approche conceptuelle – Développement du vocabulaire lié aux cours d'eau

✚ Par équipe, lisez les définitions de ces mots et retrouvez-les sur vos différents extraits !

Equipe « milieu naturel »

Gué : endroit où l'on peut traverser la rivière grâce à un aménagement du lit du cours d'eau (pierre, radier (plate-forme),...).

Frayère : endroit de la rivière (peu profond) où les poissons fraient (pondent leurs œufs).

Méandre : endroit où la rivière décrit une courbe, il présente une partie concave et convexe.

Contrat de rivière : il consiste à réunir les utilisateurs du cours d'eau autour d'une même table pour programmer des actions d'amélioration de la qualité de l'eau.

Equipe « milieu rural »

Barrage flottant : barrage que l'on utilise sur le cours d'eau pour piéger les déchets flottants ou les hydrocarbures (essence, mazout).

Ponceau de franchissement : passerelle pour permettre au bétail de franchir la rivière sans la piétiner.

Tunage : planches utilisées pour renforcer les berges des cours d'eau.

Cormoran : oiseau aquatique souvent noir qui se nourrit de poissons.

Lagunage : méthode d'épuration naturelle de l'eau qui utilise les plantes, bactéries, micro-organismes...

Épuration individuelle : système installé dans le jardin qui épure les eaux usées d'une seule maison.

Plantes invasives : espèces végétales qui se développent rapidement et en masse le long des cours d'eau. Les trois principales sont : la Berce du Caucase (ombelle blanche), la Balsamine d'Himalaya (fleur rose) et la Renouée du Japon (feuille en forme de cœur).

Equipe « milieu péri-urbain »

Confluent : endroit où un cours d'eau se jette dans un autre cours d'eau.

Hydro-électricité : électricité produite grâce à l'énergie hydraulique par une centrale hydro-électrique.

Ecluse : système qui permet au bateau de monter ou de descendre (dénivellation) la pente d'une rivière.

Gabion : panier rempli de gros cailloux qui sert à renforcer la berge d'un cours d'eau.

Echelle à poisson : système qui permet aux poissons de franchir les obstacles qui se trouvent sur le cours d'eau (écluse, barrage, cascade...)

Aigrette : oiseau aquatique blanc de la famille des échassiers qui se nourrit de poissons.

Equipe « milieu urbain »

Navigation : action de naviguer sur un plan d'eau ou une rivière. On distingue des cours d'eau navigables (Meuse, Escaut, différents canaux...) et des cours d'eau non navigables (Dyle, Lasne, Train, Nethen...)

Mire ou limnimètre : outils qui permet de mesurer la hauteur du niveau d'eau.

Avaloir : système le long des trottoirs qui récoltent les eaux de pluies pour les rejeter dans le cours d'eau.

Halage : action de tirer un bateau, le cheval était souvent utilisé.

Silure : grand poisson d'eau douce qui possède des barbillons (sorte de moustache).