

# PRENDRE EN MAIN "GARE À L'EAU" EN MILIEU SCOLAIRE



Pour faciliter la prise en main du jeu "Gare à l'eau" nous avons choisi de vous proposer cette fiche pédagogique.

Pour en savoir plus sur l'animation de cet outil pédagogique, vous pouvez aussi consulter notre [vidéo tutorielle](#) dédiée.



## PUBLIC

12 - 25 ans. De 8 à 25 participant-es.



## DURÉE DE L'ANIMATION

De 1h30 à 2h au total.



## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

**A la fin de l'activité, les élèves seront capables de :**

- Mettre en évidence les inégalités d'accès à l'eau potable et aux infrastructures d'assainissement et leurs causes.
- Comprendre que l'eau est un bien commun.
- Identifier le rôle des politiques publiques dans la bonne gestion de l'eau et de l'assainissement.





## LIENS AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES

### Géographie 5eme :

- Thème “Des ressources limitées, à gérer et à renouveler.”

### Science de la vie et de la Terre :

- Au collège, questions de la santé, des virus et bactéries.
- Au lycée, questions de la santé, de la gestion des ressources et de l'environnement.

### Sciences Économiques & Sociales (lycée) :

- Étude des inégalités sociales et économiques.
- Étude des limites écologiques et sociales du système économique global.



## LA POSTURE D'ANIMATION

“Gare à l'eau !” est un **outil d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale** (ECSI). Or, l'ECSI repose sur plusieurs principes issus de l'éducation populaire. **La participation et la réciprocité des échanges sont deux de ses fondamentaux.** Lors d'une animation, chacun·e est invité·e à exprimer son point de vue et à se positionner dans une relation d'échange avec l'autre. Cette relation **visé la coconstruction des savoirs et des compétences.**

Ainsi la personne qui anime la séance (que ce soit un·e animateur·rice d'association d'ECSI ou un·e enseignant·e) n'est pas extérieur·e au groupe. Il ou elle en est membre et participe au **socle commun de connaissances** au même titre que l'ensemble des participant·e·s.

Cette démarche implique évidemment une forme d'**horizontalité des échanges** présente à la fois dans les mécanismes des activités proposées mais aussi dans la posture d'animation. La personne qui a ce rôle devra donc veiller à ce que sa parole ne prenne pas plus d'importance que celle des élèves. En effet, cela pourrait limiter la **libre expression d'opinions diverses** au sein du groupe, essentielle à la richesse des échanges. La personne qui anime la séance a alors pour rôle principal de **veiller au cadre respectueux et bienveillant des débats**, d'inciter les élèves à creuser leur réflexion par des questions (Que veux-tu dire par... ? Pourquoi penses-tu cela ? Peux-tu nous donner des exemples ?) et de partager ses connaissances si elles enrichissent la discussion.

Pour faciliter cette horizontalité, il peut être **judicieux de modifier l'agencement de la salle** (tables et chaises) en privilégiant une disposition en cercle. La personne qui anime intègre alors le cercle, au même titre que les élèves.



## POINTS DE VIGILANCE

- La **préparation** des cartes peut prendre un peu de temps.
- La **mise en imagination** et l'installation d'une ambiance sont importantes sur cet outil, afin que les élèves se prennent au jeu et qu'ils-elles restent concentré-es, même une fois éliminé-es.
- Il est impératif de **faire respecter le silence** pendant les tours de "nuit", afin que les jeunes puissent tenter d'entendre celle et ceux qui bougent.
- Bien prendre le temps de **présenter les cartes et leurs pouvoirs** avant la distribution à chaque élève et rappeler si besoin les capacités lors des appels la "nuit".
- Faire attention à ce que l'aspect ludique ne prenne pas le pas sur le fond pédagogique en prévoyant **a minima 30 minutes de débriefing**.

## DES ENSEIGNANT-ES PARLENT DE L'OUTIL

*Au lycée, il y a une commission développement durable composée d'élèves de seconde, de première et de terminale qui a pour but de proposer dans l'établissement des actions concrètes (plantations dans le terrain du lycée, ateliers de fabrication de savon écologique, formation des éco-délégué.e.s, simulation de Cop).*

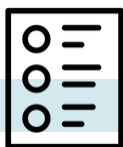
*Elle peut aussi vivre des temps de sensibilisation. En février 2025, nos élèves ont pu expérimenter le jeu "Gare à l'eau" présenté par l'association Kurioz. Le format, qui ressemble au "**loup garou**" bien connu, permet une **prise en main rapide et enthousiaste du jeu par les jeunes**.*

*Le scénario du jeu **démontre clairement les risques liés au manque d'accès à l'eau potable** en mettant en évidence les maladies qui s'y rapportent, et la nécessité de développer des infrastructures pour se défendre.*

*L'**échange** qui suit entre les élèves et les animatrices a permis d'aller plus loin dans la description des risques, des inégalités qui en résultent, et des **solutions** qui peuvent être proposées.*

***Nous recommandons fortement l'expérimentation** de ce jeu dans les établissements scolaires !*

Pascale et Henri, enseignant.es en lycée.



# ÉLÉMENTS DE DÉBRIEF

Fondamental dans la mise en place d'un outil pédagogique d'ECSI, le débrief peut ne pas être aussi évident qu'il peut y paraître. Dans cette phase, il s'agit bien de **faire le lien entre le vécu et le ressenti des participant·e·s et les réalités systémiques qui les entourent**. L'intention est ainsi d'aller au-delà de la dynamique de jeu pour faire émerger une réflexion critique. Pour ce faire, nous vous proposons d'utiliser une méthode basée sur **4 R** : **R**ésultats, **R**essenti, **R**etours d'observation et **R**éalité. Ci-après vous trouverez une série de questions type qui pourront vous guider dans la mise en place de cette méthode.

- **Résultat :**
  - Quelle équipe à gagner, les maladies ou les villageois·es ?
  - Combien de personnes sont encore en vie ?
- **Ressentis :**
  - Vous êtes-vous senti·e·s puissant·e·s en étant invulnérable ? En tant que maladie ? En tant qu'ingénieur·e ? A l'inverse, comment se sont senties les personnes malades / éliminé·e·s ? Et au fur et à mesure des tours de jeu ?
- **Retour d'observation :**
  - Quelles ont été les difficultés rencontrées ?
  - Comment se sont organisés les votes ? Comment ont été choisies les personnes à éliminer ?
  - Des stratégies ont-elles permis aux maladies / villageois·es de gagner ?
- **Réalité :**
  - Quel lien peut-on faire avec la réalité ? La répartition des personnes est-elle réaliste ou non ? Est-ce que les situations de maladie, d'accès à l'eau et d'infrastructure d'assainissement sont fidèles à la réalité ?
  - D'où viennent les maladies citées dans le jeu ? Où les trouve-t-on ? Combien de victimes déplore-t-on chaque année ?
  - Comment limiter leur propagation ? Existe-t-il des solutions efficaces ? Quel rôle jouent les infrastructures d'assainissement ? Pourquoi ces solutions ne sont-elles pas mises en œuvre partout ?
  - Comment l'eau est-elle gérée dans le monde ? Et en France ? Pour quelles activités a-t-on besoin d'eau ? (agriculture, hygiène, nourriture) Comment avoir un autre rapport à notre consommation de l'eau ? Quels gestes pour sauvegarder l'eau ? Comment assurer la quantité et la qualité de l'eau alors que celle-ci est de plus en plus consommée ?



# POUR ALLER PLUS LOIN



- **Infrastructure d'assainissement** : L'assainissement a pour objet la collecte, l'évacuation et le traitement des eaux usées : les eaux vannes (eau des WC) et les eaux grises (eau de la cuisine, du lave-linge...). En France, il peut être collectif (tout-à-l'égout) ou individuel avec une fosse septique. *Source* : <https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F447>
- **Quelques chiffres sur l'assainissement dans le monde** :
  - En 2022, 57 % de la population mondiale (soit 4,6 milliards de personnes) avait accès à des services d'assainissement gérés de manière sûre.
  - Plus de 1,5 milliard de personnes ne disposent toujours pas de services d'assainissement de base, tels que des toilettes privées ou des latrines.
  - Parmi elles, 419 millions défèquent encore à l'air libre, par exemple dans les caniveaux, derrière des buissons ou dans des plans d'eau.
  - En 2020, 44 % des eaux usées domestiques générées dans le monde ont été rejetées dans l'environnement sans avoir fait l'objet d'un traitement sûr.
  - On estime qu'au moins 10 % de la population mondiale consomme des aliments provenant de cultures irriguées par des eaux usées.
  - *Source* : <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/sanitation>
- **Quelques chiffres sur l'eau potable** :
  - En 2021, plus de deux milliards de personnes vivaient dans des pays en situation de stress hydrique, phénomène que les changements climatiques et la croissance démographique devraient exacerber dans certaines régions.
  - En 2022, au moins 1,7 milliard de personnes dans le monde utilisaient une source d'eau potable contaminée par des matières fécales.
  - La présence d'arsenic, de fluorure ou de nitrate dans l'eau potable est le risque chimique le plus important, mais les nouveaux contaminants tels que les produits pharmaceutiques, les pesticides, les substances per- et polyfluoroalkylées (PFAS) et les microplastiques inquiètent le grand public.
  - La disponibilité d'eau salubre en quantité suffisante facilite l'hygiène, essentielle pour prévenir non seulement les maladies diarrhéiques mais aussi les infections respiratoires aiguës et de nombreuses maladies tropicales négligées.
  - On estime que la contamination microbiologique de l'eau potable entraîne chaque année 505 000 décès consécutifs à des maladies diarrhéiques.
  - En 2022, 73 % de la population mondiale (soit 6 milliards de personnes) utilisaient un service d'alimentation en eau potable géré en toute sécurité, c'est-à-dire situé sur le lieu d'usage, disponible à tout moment et exempt de contamination.
  - *Sources* : <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/drinking-water>

Cette fiche a été conçue dans le cadre du projet ACT'ODD 2 afin de faciliter la prise en main de l'outil "Gare à l'eau" pour les acteurs éducatifs en milieu scolaire.



## COORDINATION DU PROJET



6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers  
Tel : (+33) 05 49 41 49 11  
contact@kurioz.org - www.kurioz.org  
www.comprendrepouragir.org

## PARTENAIRES DU PROJET



## PARTENAIRES FINANCIERS



Cette fiche est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

Conception-rédaction : KuriOz et les partenaires techniques  
Graphisme : KuriOz

Crédits images : Target by Raptors collective from Noun Project - Attention by Тимур Минвалеев from Noun Project - Communication by didik from Noun Project - Debriefing by Ralf Schmitzer from the Noun Project - Education by Rudez Studio from the Noun Project - Idea by Mada Creative from Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Time by sumhi\_icon from the Noun Project