

NOM DE L'ORGANISATION : LEGTPA Albi Fonlabour	Nombre de jeunes impliqués/Classe : 11 élèves de Première et Terminale Générale option AET)	DEPARTEMENT : 81 - Tarn
---	---	-----------------------------------

THÈME : Biodiversité, Impact des choix de consommation, Politiques agricoles

FICHE INITIATIVE

La pisciculture, la peine en vaut-elle un jeu ?



Résumé : Après avoir visionné le documentaire « Jusqu'à la fin du monde » les élèves ont prolongé la séance en organisant un jeu de rôle reprenant les acteurs de la filière. Cela leur a permis de s'approprier les logiques économiques et écologiques, afin de créer eux même 2 jeux pédagogiques, de fabriquer les supports et de les animer lors de plusieurs sessions test avec des publics élèves variés.

AVEC LE SOUTIEN DE :

Le contexte et cadre de l'action

Thématique(s) abordée(s)

Biodiversité, Impact des choix de consommation, Politiques agricoles

Publics cibles

Les organisateurs étaient les élèves de 1ère et Terminale Bac Général option AET (Agronomie Economie et Territoire) - Groupe de 11 élèves

Les publics ciblés ont été les lycéens participant à la 18ème semaine de l'eau organisée par l'EPL du Tarn, le mardi 5 février 2025 :

- une classe de 2de professionnelle Productions agricoles
- une classe de Terminale filière Générale

D'autres classes du lycée ont participé à l'animation dans le cadre du festival du jeu organisé par les 1ère bac professionnelle Productions agricoles le jeudi 13 février 2025.

Enfin, l'animation a touché le grand public (parents et leurs enfants) venus à la Journée portes ouvertes du lycée Fonlabour d'Albi le samedi 15 mars 2025.

Liens avec les thématiques développées dans le festival ALIMENTERRE

Les élèves ont réfléchi à leur mode de consommation et ont pris conscience des acteurs internationaux impliqués dans l'industrie piscicole. Un débat a été organisé suite à la projection du documentaire "Jusqu'à la fin du monde" devant un groupe de 11 élèves de l'option AET (1ère G et Tale G).

Deux exploitations faites : création d'un jeu de société sur le thème de l'industrie piscicole et l'organisation d'un débat sous la forme d'un jeu de rôle reprenant les personnages et les arguments du documentaire, dans le cadre d'une émission TV.

Par ailleurs, une visite technique d'une pisciculture locale, produisant de manière raisonnée, a été organisée pour le groupe dans le prolongement de l'exploitation du film.

Partenaires impliqués et moyens mobilisés

Semaine de l'eau organisée par la plateforme technologique PFT GH2O Occitanie soutenue financièrement par l'agence de l'eau Adour-Garonne

Budget

Postes de dépenses	Montant (EUR)
Création jeu de société (Frais de reprographie et de papeterie)	50
Visite technique pisciculture (transport)	100

Le projet

Les élèves ont créé deux jeux de société sur le thème de l'aquaculture, en relation avec le documentaire projeté "jusqu'à la fin du monde" :

- 1000 poissons : jeu de cartes inspiré du jeu 1000 bornes
- Aquapoly : jeu de plateau inspiré du monopoly.

Ces jeux ont fait l'objet d'animation lors de la semaine de l'eau, le festival du jeu et la journée porte ouverte du lycée Fonlabour.

Durée du projet : calendrier des activités en amont, pendant et après l'action

Novembre 2024 :

Projection et analyse des situations du film
Choix des rôles des acteurs de la filière

Décembre 2024 :

Recherche des argumentations
Réalisation du jeu de rôle animé

Janvier 2025 :

Création des 2 jeux et des règles associées
Fabrication des supports de jeu

Février 2025 :

Animation des séances auprès des classes

Mars 2025 :

Recherche d'une visite piscicole dans le département
Organisation d'une journée d'étude sur site

Avril 2025 :

Réalisation de la visite et de l'interview du responsable d'exploitation

Mai 2025 :

Présentation de la pisciculture et de la rivière concernée aux classes de 2nde Générale dans le cadre de l'option EATDD
Utilisation des jeux en application.

Implication des jeunes dans l'initiative

Les jeunes organisateurs de 1ère et Terminale G ont été à l'initiative de la création des deux jeux lors d'une séance de brainstorming dédiée au projet. Le groupe s'est séparé en deux afin de réaliser les deux idées émergentes de la réunion.

Les organisateurs ont animé les séances de jeu auprès des autres élèves et des parents.

Les acteurs impliqués du territoire

Association SOL : intervention préalable pour montrer des exemples de jeux à visée agro-écologique

Pisciculture du Jaladieu : visite du site de production et son insertion au territoire du Haut-Languedoc

Productions, réalisations, etc. :

Deux jeux de société (1000 Poissons et Aquapoly) ont été réalisés, chaque jeu comportant les cartes, les règles du jeu et un plateau pour le jeu Aquapoly, ainsi que des pions de jeu dessinés par les élèves et imprimés grâce à l'imprimante 3D du lycée.

Impacts et résultats attendus

Les porteurs de projet (11 élèves) ont changé leur regard sur l'aquaculture d'autant plus qu'ils ont incarné lors du débat et des jeux les différents acteurs du documentaire.

Les publics cibles (80 élèves) qui ont joué au jeu ont évalué les impacts de l'élevage intensif de poisson. Ils ont également identifié les acteurs de la production de poissons dans le monde et pris conscience des conséquences de leurs choix de consommation.

Les freins et les leviers

Quels sont les leviers qui vous ont permis de mener au bout cette action ?

Le groupe AET étant un enseignement optionnel, les élèves ont su se mobiliser pour ce projet et ont été à l'initiative des jeux créés sans que les enseignants ne leur imposent le type de valorisation.

Quelles sont les difficultés que vous avez rencontrées ?

Des difficultés matérielles ont été rencontrées lors de la confection des jeux (mise en page des cartes).

Conseils à qui voudrait s'inspirer de cette initiative

Organiser un débat (sous la forme d'un jeu de rôle) avant la création des jeux, a permis aux élèves de s'emparer des thématiques, des arguments et des personnages présents dans le film documentaire. Les élèves ont ainsi été plus investis dans la réalisation des jeux.

Utilisation envisagée du prix

Édition des deux jeux pour le grand public (sous forme de mallette pédagogique).

Liens de supports illustrant le projet

Blog de la Semaine de l'eau :

<https://semaine-eau-albi-fonlabour.overblog.com/2025/03/jeux-de-societe-sur-l-aquaculture.html>





Fiche élaborée par : Isabelle Villebrun (enseignante Éducation Socio-Culturelle), Lucile Grimbert (enseignante Biologie-Ecologie), Laurent Beaumont (enseignant Sciences agronomiques)



COMITE FRANÇAIS POUR
LA SOLIDARITE INTERNATIONALE

17 rue de Châteaudun
F-75009 Paris

Tél. : 33 (0) 1 44 83 88 50
www.cfsi.asso.fr

@ : info@cfsi.asso.fr

