

ATELIER 3 : JEUX DE RÔLES

FAUT-IL CONSTRUIRE UN BARRAGE DANS LA RÉGION DE ROBERTVILLE POUR AUGMENTER LA RÉSERVE D'EAU DOUCE ET RÉPONDRE AUX BESOINS FUTURS EN ÉLECTRICITÉ ?

Brigitte DE VOS

Situation : en amont de la confluence de la Warche et du Bayehon.

Motif : satisfaire un besoin croissant en eau douce et produire de l'électricité.

Ce sujet sera abordé sous forme de jeu de rôle et débattu lors d'un simulacre de conseil communal. Étude prospective préliminaire à toute décision. La budgétisation est confiée à un bureau d'experts financiers connexe.

Voici une séquence de travail testée (proposée à titre indicatif).

1^{re} heure : le sujet est donné et son motif aussi

- Les élèves sont invités à prendre position : « soutenez-vous ou empêchez-vous ce projet? »
- *documents mis à disposition* :
 - atlas
 - cartes topographiques :
 - . carte touristique du plateau des Hautes Fagnes (1/20000, planche 3, région S-O)
 - carte des promenades au 1/25000 des Hautes Fagnes
 - diapositives ou photographies des vallées concernées et du barrage de Robertville
- *autres documents fournis à la demande des élèves* :
 - brochures touristiques
 - documents sur la faune et la flore (du Centre nature de Botrange)
 - quelques notes sur les barrages du pays
 - planchette du plan de secteur : Hoffrai 50/2
 - Des élèves sont désignés secrétaire(s) : 1 par groupe de 10 élèves pour noter les arguments avancés.

Après 15-20 minutes de discussion par groupe : *synthèse*. Les secrétaires sont les rapporteurs. Professeur et élèves notent dans le cahier les arguments avancés. Différentes catégories de facteurs sont ensuite dégagés.

2^e heure : réalisation de l'organigramme et détermination des rôles

- Le regroupement des arguments terminés et les caté-

gories établies, un organigramme est élaboré et recopié dans le cahier (voir en annexe). Il servira de référence pour conduire à une décision : pour ou contre le barrage.

- Les rôles sont ensuite distribués pour couvrir les différentes catégories de facteurs.
- Les élèves choisissent leur rôle (voir liste en annexe) et préparent leurs arguments : pour ou contre le projet et pourquoi.

Par groupes de 2 élèves

- 7 rôles + 1 bourgmestre et éventuellement un adjoint + 1 ou 2 secrétaires = 18 élèves ;
- si davantage d'élèves, certains groupes sont renforcés ou un même rôle est dédoublé.

- secrétaire(s) et bourgmestre(s) prennent connaissance des rôles distribués et préparent, structurent le débat.

En fin d'heure, les brouillons des groupes sont repris et les élèves sont invités à poursuivre les recherches en vue du débat la semaine suivante.

3^e heure : le débat

- Les brouillons sont restitués et le local organisé pour le débat.
- Les élèves se replongent dans le contexte.
- Le bourgmestre ouvre le débat et l'arbitre, le relance, aidé par son adjoint.
- Les secrétaires inscrivent les arguments.
- Le professeur est observateur ± passif selon la dynamique du groupe.

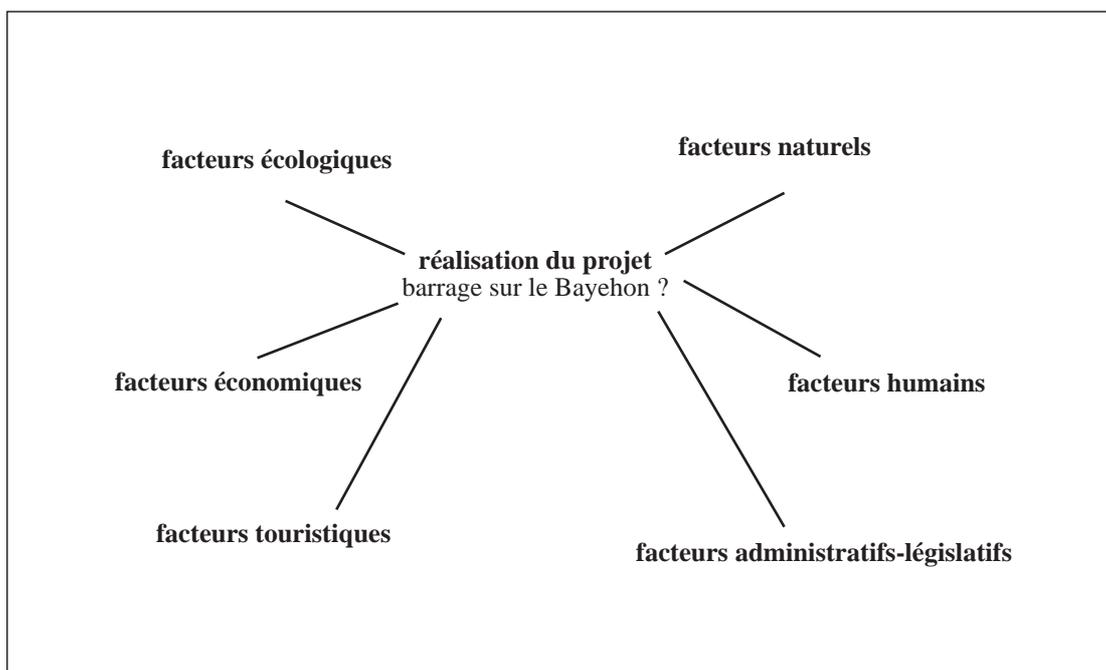
Pour le cours suivant, chaque groupe est invité à recopier son travail en vue d'une évaluation.

4^e heure : synthèse du débat et évaluation du jeu

- *prolongements possibles* : réalisation de profils de vallées, fixation du vocabulaire d'hydrologie, de notions de géologie, de climatologie...

Différents rôles :

- pour les facteurs écologiques : ingénieur des eaux et forêts	1 rôle = 2 élèves
- pour les facteurs touristiques : directeur de l'office du tourisme amateur de vélo qui pense ouvrir un commerce	1 1
- pour les facteurs naturels : le géologue, l'hydrologue, le géomorphologue	1 ou 2
- pour les facteurs économiques : ingénieur civil, électricien	1 1
- pour les facteurs humains : un propriétaire d'une maison de campagne et d'un bois menacé	1
- le bourgmestre et son adjoint	
- le ou les secrétaires	



Par rôle : les savoirs, savoir-faire à mobiliser et documents à consulter (liste non exhaustive).

Savoirs, savoir-faire	Documents à consulter ou à réaliser
Géologue	
<ul style="list-style-type: none"> - lire la carte de géologie - identifier les roches principales et leurs particularités 	<ul style="list-style-type: none"> - dans l'atlas - au départ d'échantillons avec le tableau de détermination des roches
Climatologue	
<ul style="list-style-type: none"> - présenter l'exposition de la vallée et l'ensoleillement 	<ul style="list-style-type: none"> - sur la coupe transversale des géographes
Géographe (relief)	
<ul style="list-style-type: none"> - situation de la région - localiser le barrage dans la vallée - coupe transversale montrant pentes, dénivellations, niveau d'inondation 	<ul style="list-style-type: none"> - carte topo au 1/20000 et 1/50000 - carte routière et cartes touristiques - choisir un axe de coupe sur la carte topo
Hydrologue	
<ul style="list-style-type: none"> - préciser le débit, le type d'écoulement - délimiter sur la carte la zone inondable - préciser les moyens de lutter pour se protéger des crues - qualité des eaux 	<ul style="list-style-type: none"> - photos et terrain - lire coupures de presse - carte de la qualité des eaux
Ingénieur des eaux et forêts	
<ul style="list-style-type: none"> - penser, proposer des moyens d'intégration (plantations) - estimer les pertes forestières et herbacées 	<ul style="list-style-type: none"> - coupure de presse - voir photos et documents d'identification
Ingénieur	
<ul style="list-style-type: none"> - déterminer le volume d'eau et l'implantation de la centrale - le type de barrage et ses principales caractéristiques - voies d'accès pour le chantier et modifications de la voirie 	<ul style="list-style-type: none"> - plan de sécurité pour la population - carte routière
Responsable tourisme	
<ul style="list-style-type: none"> - inventaire du potentiel existant - nouvelles activités - zone de rayonnement 	<ul style="list-style-type: none"> - brochures et cartes de l'office du tourisme
Un propriétaire terrien	
<ul style="list-style-type: none"> - réaction à la perte de son patrimoine - défense des intérêts des autres propriétaires 	<ul style="list-style-type: none"> - carte topo et photos

II. PROPOSITION DE MÉTHODOLOGIE DU JEU DE RÔLE

Approche motivationnelle :

- Le sujet est interpellant pour l'élève, dans sa sphère de préoccupation et d'intérêt, ou dans sa vie quotidienne.
- Le sujet est exposé sous forme de question ; situation à résoudre, côté énigmatique.
- Les étudiants, futurs acteurs-décideurs doivent entrer dans le sujet. Il faut prévoir un contexte visuel, descriptif de l'activité afin de susciter leur créativité, leur enthousiasme.
- L'étudiant perçoit la finalité de l'activité, les enjeux ; ils pourront alors, chacun en fonction de sa personnalité et de son vécu, choisir un rôle.
- Le rôle est présenté à l'étudiant en lui donnant un sens par rapport au contexte du jeu (le rôle est sommairement décrit).
- Les documents sont fournis aux étudiants à leur demande, la gestion du temps et de l'évaluation leur est communiquée.

Approche systémique :

- Les tâches afférentes à chaque rôle sont distribuées. C'est ici que l'accent systémique est mis en invitant l'élève à réfléchir à différents scénarios (et si ce n'est pas cela, alors...)
- Les tâches et rôles sont précisés de manière à couvrir l'ensemble des composantes à connotation géographique du sujet.
- N.B. : éviter d'entrer dans les valeurs monétaires qui constituent un « distracteur » majeur écartant ou minimisant le poids des autres facteurs dans la discussion.

Le débat

Les animateurs se proposent ou sont désignés par le professeur (nécessité de connaître le groupe avant d'engager une telle activité).

L'approche systémique (souci du professeur) est mise en place dans le débat par les étudiants, c'est elle qui soutient le débat et l'anime.

Adresse de l'auteur :

Brigitte DE VOS
École européenne de Bruxelles 2
Avenue Oscar Jespers, 75
B-1200 Bruxelles