



Cette animation peut être complétée par d'autres étapes pour assurer le suivi des actions décidées. Pensez à planifier les rendez-vous. Le suivi peut être fait sur un site interne à un établissement par exemple.

La phase 2 peut être utilisée sans avoir joué la phase 1 mais après une autre animation qui aura permis aux participants de prendre conscience des causes et des conséquences du dérèglement climatique notamment sur les océans.



Conception graphique : S. Verneau-Brady / J.S. Morisy

CONTACT & RENSEIGNEMENTS :

lamerbiencommun@ccfd-terresolidaire.org

SITE RÉGIONAL BRETAGNE - PAYS DE LA LOIRE :

<http://blog.ccf-d-terresolidaire.org/bpl/pages/La-mer,-bien-commun-de-l-humanité>



Fiche outil d'animation

OCÉANOPATHIE

L'océan pâtit de l'activité humaine responsable du dérèglement climatique ! Ne doit-on pas avoir de l'empathie pour l'océan et pour les populations dans le monde qui vivent de la mer ? Le climat change, la mer aussi... Et nous ? Passons à l'acte !

☉ **PUBLIC**

Lycéens, adultes

☉ **NOMBRE DE PARTICIPANTS**

15 à 30 participants.
Minimum 10 participants pour constituer 5 groupes (phase 1).

☉ **DURÉE**

2h (deux phases de 1h chacune).

☉ **OBJECTIFS**

Océanopathie permet d'atteindre un double objectif en deux phases distinctes :

1 Faire prendre conscience de l'injustice climatique infligée par les pays riches ou émergents aux pays pauvres : les premiers étant les principaux responsables du réchauffement climatique alors que les seconds en sont les principales victimes car ils en subissent déjà les conséquences les plus lourdes et peuvent difficilement s'y adapter.

2 Faire prendre conscience que chacun peut trouver des actions à sa portée dans la lutte contre le réchauffement climatique et décider d'actions concrètes (gestes au quotidien, soutien à un projet, interpellation de décideurs) à entreprendre individuellement ou en groupe, dans une perspective de solidarité avec tous les habitants de la planète, « notre maison commune ».

☉ **MATÉRIEL**

Ce coffret jeu contient :

- cette fiche outil d'animation,
- le guide de l'animateur

POUR LA PHASE 1 :

- 30 « dossier du participant »
- 5 cartes pays
- 30 badges
- 30 cartes personnages

POUR LA PHASE 2 :

- 30 cartes actions (gestes, projets, interpellations)
- 3 fiches « Pour en savoir plus »
- 2 fiches engagements à télécharger sur le blog du CCFD et photocopier.

Vous aurez besoin également d'un tableau, feutres, papier, etc... Aussi, vous pouvez vous munir d'accessoires pour le jeu de rôle de la phase 1 : foulards, chapeaux, etc...

☉ **PREREQUIS**

Les animateurs doivent avoir une connaissance globale du changement climatique et de ses impacts sur la planète notamment sur les océans.

Lire attentivement le guide animateur qui détaille l'animation et propose quelques pistes pour introduire la thématique. Il donne des définitions utiles et des exemples. Les carnets de la mer seront également une source pertinente d'information.



PHASE 1 **Jeu de rôle**

OBJECTIF : comprendre que les principales victimes du réchauffement climatique et de ses conséquences sur la mer ne sont pas les premiers responsables.

👉 **Explications du jeu de rôle**

(Objectif, étapes, constitution des groupes...)

10' Ensemble
Badges
Dossiers du participant

Les participants se retrouvent pour une **assemblée citoyenne internationale**. Il s'agit de formuler des propositions pour lutter contre le réchauffement climatique et ses conséquences pour les habitants. Elles seront ensuite portées officiellement par les états lors de la prochaine conférence internationale sur le climat « Sea'tizen 2050 ». L'animateur (« membre organisateur de l'assemblée citoyenne ») accueille les habitants des pays réunis en 5 délégations. Chacune d'elle est constituée d'habitants, soit, de pays industrialisés ou émergents, soit de pays victimes du réchauffement climatique.

10' En groupes
Fiches pays
Cartes rôle
Accessoires

👉 **Préparation du jeu de rôle**

Chaque participant prend connaissance de son rôle et se présente aux autres (il peut développer son personnage, s'inspirer des autres rôles...). Puis, le groupe partage sur la situation pour retenir les propositions/revendications et décide de la façon de les présenter à l'assemblée. **Pour les 2 délégations des pays responsables :** faire ressortir et justifier ses modes de vie. Présenter les solutions pour maîtriser, à terme, le réchauffement climatique. **Pour les 3 délégations des pays victimes :** faire ressortir les conséquences du réchauffement climatique déjà subies et les craintes pour leur avenir.

25' Ensemble
5' / groupe
1 tableau

👉 **Assemblée citoyenne**

1. CHAQUE DÉLÉGATION SE PRÉSENTE (En commençant par les délégations des pays responsables). Chaque délégation présente (éventuellement de manière ludique) sa situation et défend ses options, ses propositions, ses revendications. L'animateur note sur un tableau les différentes propositions/revendications sur 2 colonnes (pays responsables, pays victimes).

10' Ensemble
> Prendre le temps pour les échanges.
1 tableau

2. ÉCHANGES ET ÉVALUATION DES REVENDICATIONS

Les participants s'interpellent et l'animateur fait évaluer les propositions au regard de leur efficacité pour lutter contre le réchauffement climatique et ses conséquences sur les habitants des pays. Il ne s'agit pas de rentrer dans la négociation et de ne garder que les propositions qui conviendraient à tous. Il s'agit de discuter de certaines propositions pour éventuellement les reformuler, les amender voire les supprimer par leurs auteurs. L'animateur note clairement (en 2 colonnes) les propositions et revendications qui seront portées par les états lors de la prochaine conférence internationale sur le climat « Sea'tizen 2050 ».

5' Ensemble

3. CONCLUSION DE L'ASSEMBLÉE CITOYENNE

L'animateur souligne que les décisions et les mises en œuvre des revendications et des propositions sont bien de la responsabilité des États. La conclusion doit introduire la phase 2 (sortie du jeu de rôle) et questionner sur notre responsabilité individuelle de citoyen.



PHASE 2 **Agir**

OBJECTIF : comprendre que chacun, nous avons des actions à notre portée, et décider d'actions concrètes (gestes au quotidien, soutien à un projet, interpellation de décideurs ou de citoyens) que nous pouvons entreprendre individuellement ou en groupe.

👉 **Explications**

Les participants sont redevenus eux-mêmes, des habitants d'ici. L'animateur revient sur les revendications et les solutions proposées dans la phase 1 pour « Sea'tizen 2050 » et souligne l'importance des décisions des États. Mais cela ne nous dégage pas de notre responsabilité de citoyen, l'animateur donne quelques exemples pour présenter les 3 types d'action (geste quotidien, soutien à un projet, interpellation). L'animateur explique l'objectif (engagement) et le déroulement de phase 2.

Ensemble
Tableau des revendications et solutions de la phase 1

👉 **Des pistes d'actions**

Dans un premier temps, chaque participant cherche par lui-même une ou plusieurs pistes d'action et les note sur un papier. Les participants se regroupent par type d'action : geste quotidien, soutien à un projet, interpellation (limiter les groupes à 5 ou 6). Chaque groupe reçoit des cartes d'action pour alimenter sa réflexion.

5' Individuel
10' En groupes
Papier pour noter les idées d'action.
Cartes actions.

👉 **Décider de l'action**

Au sein de chaque groupe, les participants choisissent/définissent une action qu'ils décident de mener et discutent des moyens pour la mettre en œuvre.

20' En groupes
Fiches engagement
Fiche « pour en savoir plus »

👉 **Présentation des décisions**

Tous les groupes sont réunis pour une présentation des décisions, discussion sur la faisabilité, des moyens de mise en œuvre. La discussion peut apporter des modifications, des enrichissements.

15' Ensemble

👉 **Engagements**

Signature solennelle des engagements et décision du suivi des engagements.

5' Individuel
Ensemble
Fiches engagement

Le rôle des animateurs



Il est préférable que les animateurs soient plusieurs (2 minimum pour pouvoir suivre les différents groupes).

Pour la phase 1, les animateurs sont membres du collectif organisateur de l'assemblée citoyenne, ils prennent un nom, une nationalité, ils doivent créer une atmosphère pour le jeu de rôle (voir dans le guide animateur) pour que les participants entrent plus facilement dans le jeu de rôle. Les animateurs veilleront également à ce que les revendications et les solutions soient clairement exprimées : cela permet de valider l'atteinte de l'objectif et de préparer la phase 2.

Pour la phase 2, penser à bien sortir du jeu de rôle. Les animateurs s'appuient sur la conclusion de la phase 1 et doivent bien expliquer l'engagement qui va être pris par chacun ou en groupe. S'il est prévu un suivi (rencontres prochaines, journal...), ils prennent le temps de l'expliquer dès le début de la phase de l'animation et bien sûr, de le reprendre à la fin.