

Guide d'utilisation des tableaux vivants

Sensibilisation aux Périmètres de Protection



pollution du point d'eau



protection du point d'eau

Nicolas Moreau
Programme Hydraulique
Initiative Développement
BP 63 Mutsamudu
Anjouan; Union des Comores

JUIN 2005

Guide d'utilisation des tableaux vivants

Sensibilisation aux Périmètres de Protection

Sommaire

I.	PREAMBULE	3
II.	OBJECTIF DE CETTE ANIMATION	3
III.	PREPARATION ET ORGANISATION DES FORMATIONS	4
IV.	LE ROLE DE L'ANIMATEUR	5
V.	ECHAUFFEMENT	6
VI.	INTRODUCTION DE SEANCE	9
VII.	UTILISATION DU 1 ^{ER} TABLEAU VIVANT : L'EAU ET LE SOL.....	10
VII.1.	Objectifs.....	10
VII.2.	Préambule.....	10
VII.3.	Présentation.....	11
VII.4.	La problématique.....	11
VII.5.	Les solutions	12
VIII.	UTILISATION DU 2EME TABLEAU VIVANT : LES PERIMETRES DE PROTECTION	13
VIII.1.	Objectifs.....	13
VIII.2.	Préambule.....	13
VIII.3.	La problématique.....	14
VIII.4.	Les solutions	15
IX.	COMPTE RENDU	17

I. PREAMBULE

Afin de faire évoluer les mentalités sur les problèmes de l'eau, l'UCEA a élaboré une formation de sensibilisation qui utilisera un support visuel animé, mais l'essentiel du message sera transmis oralement. Cette formation s'adresse à tous les types de public.

Dans chaque village, les formations seront réalisées par un animateur local, qui a connaissance des problèmes et habitudes spécifiques du village. Pour que cette sensibilisation ait un impact sur la population, il travaillera successivement avec chaque groupe identitaire : notables, associations de femmes, groupement d'agriculteur ou d'éleveurs et enfants ; afin que toute la population soit sensibilisée. Bien entendu, l'animateur doit adapter son langage, les expressions et les exemples utilisés au public présent ; on ne s'adresse pas de la même manière à un groupe d'enfant, ou à un groupe de femmes.

II. OBJECTIF DE CETTE ANIMATION

Cette animation doit avant tout permettre aux villageois de prendre conscience des risques de pollution et d'assèchement du captage, de leurs causes et de leurs conséquences. C'est la condition indispensable qui doit amener les villageois à solliciter et proposer des solutions de protection. Ainsi le message que l'on souhaite faire passer sera plus facilement accepté. Si les participants à la formation sont conscients des dangers, ils seront d'autant plus attentifs et actifs, ce qui leur permettra de mieux appréhender le fonctionnement et l'utilité des périmètres de protection.

Le but final de cette animation est de :

- ✓ permettre aux villageois de construire eux-mêmes leurs périmètres de protection
- ✓ de sensibiliser suffisamment la population pour qu'elle respecte et pérennise ces périmètres.
- ✓ délimiter les périmètres de protection
- ✓ définir la réglementation qui s'appliquera dans ces périmètres

L'animateur doit motiver et accompagner la communauté pour l'aider à atteindre ces objectifs et mettre en œuvre ces périmètres de protection.

III. PREPARATION ET ORGANISATION DES FORMATIONS

L'animateur est responsable de l'organisation de ses séances de formation. Avant de commencer ses formations, l'animateur doit prendre contact avec les notables et le CGE pour leur présenter son projet.

Pour avoir un impact, notre message doit imprégner l'ensemble du village, il doit rentrer dans chaque maison. Par conséquent, il faut au minimum que 10% de la population participe à la formation. Par exemple, pour un village de 2400 personnes, 240 personnes devront participer à la formation, ce qui représente 12 séances de formation avec 20 personnes à chaque fois.

Définition des groupes participants à la formation

L'animateur doit posséder une bonne connaissance du village car il doit déterminer les différents groupes identitaires qui vont participer à cette formation. Il doit également déterminer, avec l'aide du CGE, les personnes qui vont faire partie de chaque groupe. Pour être efficace, le groupe en formation ne doit pas dépasser 20 personnes.

Certains villages étant trop gros, nous ne pourrions pas toucher l'ensemble des représentants d'un groupe identitaire en une seule séance, donc il faudra organiser plusieurs séances. Cette formation interactive aux périmètres de protection se réalise en une séance de 3h ou deux séances de 1h30, selon la concentration du public.

Pour avoir une meilleure écoute, l'animateur doit essayer de s'accompagner du chef du poste de santé ; celui-ci pourra soutenir le discours de l'animateur et il apportera un crédit scientifique.

Planning

L'animateur doit dès le début planifier toutes ses séances de formation pour que le village soit informé et s'habitue à un rythme de formation régulier. Ce rythme régulier permettra de lancer une dynamique au sein du village. Pour être profitable, cette dynamique doit être immédiatement suivi de la mise en place des périmètres de protection ; sinon les sujets évoqués lors des séances de formation risqueront de retourner aux oubliettes.

Grâce à son planning, l'animateur pourra prévenir les personnes concernées par la formation plusieurs jours à l'avance pour être sûr de leur présence.

Exemple de planning :

Date	Groupe	Nom des personnes
Vendredi 7 mai 2004	Comité de Gestion de l'Eau + Propriétaires des terrains en amont du captage	<ul style="list-style-type: none"> • Oussène Ahamadi • Soulaïmane Toibibou •
Mardi 11 mai 2004	Mairie + Gardes Champêtres + Notables + Imam	<ul style="list-style-type: none"> • Ibrahim Mohamed • Omar Bakri •
Vendredi 14 mai 2004	Représentantes des associations de femmes	<ul style="list-style-type: none"> • Fatima Oussène • Hadidja Ahmed •

IV. LE ROLE DE L'ANIMATEUR

L'animateur villageois n'est pas là pour expliquer une « leçon », sinon, la formation serait assurée par un professeur et non un animateur. L'animateur est un guide, il doit encadrer, conseiller les gens pour les aider à réfléchir, à se poser les bonnes questions. Ainsi, les villageois vont eux-mêmes trouver les problématiques et les solutions que l'on peut apporter, condition indispensable si l'on veut que la mise en application de ces solutions ait une chance d'être respectée.

Pour marquer les esprits, les participants doivent être acteurs, ils doivent décider de ce qu'ils veulent faire. Dans ce but, à proximité du tableau, on étale sur une table tous les dessins qui serviront à faire vivre le « tableau vivant ». Ensuite, le participant qui a une proposition va venir choisir, parmi les dessins disponibles sur la table, le dessin qui correspond à sa solution, puis il va l'accrocher lui-même sur le tableau vivant, devant l'assistance.

Si l'on veut que notre message soit facilement intégré par les participants il faut **adapter notre discours à leurs références, à leurs connaissances**. Par exemple, certains termes un peu techniques, comme « Bassin versant », seront facilement compris par les cadres et très difficilement compris par les femmes. L'animateur doit être vigilant aux réactions de l'auditoire pour être sûr d'être bien compris par tout le monde. Pour faciliter la compréhension, l'animateur doit adapter son vocabulaire aux participants (on ne parle pas de la même façon aux femmes ou aux agriculteurs), mais il doit également adapter ses exemples aux participants. Plus il donnera des exemples que les gens rencontrent chaque jour, plus le message passera facilement.

De même, lorsque l'animateur parle du captage, ou du bassin versant, il évite de parler d'une manière générale, mais parle du captage du village, précise

le nom, et donne des exemples qui correspondent à la réalité du bassin versant du village.

V. ECHAUFFEMENT

Comme avant un entraînement sportif, nous devons échauffer notre corps pour ne pas nous blesser. De même, lors d'une séance de formation, avant d'entrer dans le vif du sujet, nous devons préparer notre auditoire pour développer sa concentration et sa participation ; sinon, nous aurons beaucoup de difficultés à installer l'ambiance interactive qui sera nécessaire à la pérennisation, à l'adoption du message que l'on veut faire passer. Pour cela, on peut utiliser de petits jeux qui ont de multiples intérêts :

- ✓ Faire perdre aux participants la timidité ou la réserve naturelle qu'ils peuvent éprouver en arrivant dans un milieu nouveau et qui freine la prise de parole.
- ✓ Obtenir une bonne concentration des personnes présentes. Lorsque les participants arrivent à une réunion, ils ont encore en tête leurs préoccupations ou problèmes. Le jeu permet de se déconnecter de ce qui est extérieur à la réunion. Après le jeu, les gens ont " l'esprit libre " pour se concentrer sur le thème de la réunion.
- ✓ Eviter l'ennui, grand ennemi des réunions et formations.
- ✓ Permettre aux participants de se défaire du sommeil et de la fatigue, ou des lourdeurs dues à la digestion...
- ✓ Remédier à une baisse d'attention de l'assemblée. Il est en effet nettement préférable de consacrer 10 minutes à l'organisation d'un « jeu » et ainsi re-concentrer les participants, plutôt que de poursuivre une réunion ou une formation que de moins en moins de personnes suivent activement.
- ✓ Favoriser les rapports amicaux, de confiance, éviter l'agressivité entre les participants : après avoir ri ensemble des mêmes choses, la communication est grandement facilitée entre les personnes présentes.
- ✓ Les jeux introduisent une certaine égalité de traitement, propice à la participation de chacun. Elles mettent entre parenthèses les préséances habituelles.
- ✓ Ils permettent à l'animateur de valoriser certaines personnes en retrait ou de leur donner l'occasion de s'exprimer.

- ✓ Ils permettent enfin à l'animateur d'être d'emblé conforté dans sa position d'encadreur du groupe.

Pour qu'un jeu soit efficace il est doit être court, amusant et instructif ; de plus, l'animateur doit respecter certaines règles :

- ✓ énoncer très clairement et sans hésiter les règles du jeu avant de commencer. Il est toujours souhaitable que l'animateur ait répété de son côté et au préalable les explications nécessaires afin de ne pas "s'embrouiller" lors de la présentation, ce qui produirait à coup sûr l'inverse de l'effet recherché.
- ✓ Après l'énoncé des règles du jeu, demander systématiquement aux participants si ils ont compris ou si ils souhaitent poser des questions et au besoin, demander à une personne de ré-expliquer ce qui a été dit.
- ✓ Posséder une forte autorité pédagogique. Les jeux consistent à faire faire aux participants des actions inhabituelles. Il importe que l'animateur ait l'aisance nécessaire pour que cela paraisse naturel à tous. On est ainsi souvent surpris de constater avec quel plaisir des personnes à "l'air important " ou des personnes âgées adoptent des comportements ludiques, qui pourraient sembler, dans un autre contexte, porter atteinte à leur dignité.
- ✓ Clore formellement le jeu d'animation.

Quelques exemples de jeux ¹:

Les chiffres chinois (números chinos) : " dinámica " d'animation, de concentration

L'animateur dit aux participants qu'il est un professeur de chinois et qu'il va leur apprendre les chiffres de 1 à 5.

Ce jeu repose sur un subterfuge que les participants doivent découvrir : l'animateur (en jouant le rôle d'un examinateur) montrent des signes soi-disant chinois (ou n'importe quel autre type de signes au tableau, signes qui sont censés représenter des chiffres, mais en fait, en les désignant, il indique (sans le

¹ Certains de ces petits jeux d'animation proviennent de la fiche Pratique [E&A-2.1.3. Les jeux d'animation ou "dinámicas", l'expérience de La Cabirma](#) (écrite en 1999 par Cécile et Damien du Portal à partir de leur expérience en République Dominicaine (Inter Aide 1999 - Diffusion Pratiques), accessible en ligne sur le site Pratiques dans la section EAU / Animation :

<http://www.interaide.org/pratiques/pages/eau/animation/animation.htm>

mettre en évidence) le chiffre avec les doigts de sa main. Pour le zéro, il ne désigne pas le chiffre de la main.

Il interroge ensuite chaque participant. Les gens comprennent vite qu'il y a un subterfuge puisqu'un même signe peut désigner différents chiffres.

Ce jeu met en valeur l'importance de l'observation.

Le marché de Montre-œil

L'animateur explique au public que tout le monde veut aller au marché de Montre-œil pour acheter des choses exceptionnelles car c'est un marché très spécial où l'on peut acheter tout et n'importe quoi.

Ce jeu repose sur un code : on peut acheter quelque chose à condition de montrer son œil ; par exemple en posant discrètement le doigt vers son œil.

Pour lancer le jeu, l'animateur donne quelques exemples :

- ✓ Au marché de Montre-œil, on peut acheter le ciel ! (en même temps qu'il parle, il se gratte l'œil)
- ✓ Au marché de Montre-œil, on ne peut pas acheter de tomates (les mains restent le long du corps)

Ensuite l'animateur sollicite chacun à faire des propositions ; et explique que à chaque fois que l'on prend la parole, on doit commencer par les mots suivants : « au marché de Montre-œil, on peut acheter... ».

Le chef d'orchestre :

En l'absence d'une personne, le groupe doit choisir un chef d'orchestre qui fait des mouvements que tous refont. La personne écartée revient au milieu du groupe et doit déterminer qui est le meneur.

Le téléphone africain :

Pour mettre en avant la nécessité d'écrire les informations (rôle du secrétaire du comité eau), et de l'importance de la présence aux réunions (où l'information est donnée en direct) on peut proposer le jeu suivant :

4 ou 5 personnes sortent. La première revient dans le groupe et on lui lit une petite histoire : " Ahmed l'animateur a eu un accident de moto hier, dimanche 14 octobre. Il a été emmené à l'hôpital de Sima pour faire une radio du poignet. Il n'a rien de grave mais ne pourra pas aller à la réunion de mardi à Sadampoini ". La seconde personne sortie rentre dans le groupe, et le premier lui raconte ce qu'il a retenu de la petite histoire, et ainsi de suite.

L'histoire se transforme facilement en " le maçon est mort à l'hôpital et sera enterré mercredi ou jeudi " et le succès est garanti ! On peut ensuite relire l'histoire à l'assistance.

Dessiné c'est gagné :

Parmi le groupe, un volontaire se propose ; l'animateur lui donne une craie et un papier sur lequel est écrit un mot, une idée, ou une expression ; par exemple : microbe, rivière, maladie, eau sale, diarrhée, désinfecter l'eau, inondation, déforestation, pollution, protection...

La craie va lui servir à dessiner au tableau ce qui est écrit sur le papier. Il n'a pas le droit de parler ou de faire des mimes ; seul le dessin doit permettre aux spectateurs de deviner. La première, ou le premier qui trouve ce qui était dessiné au tableau, gagne la craie et le droit de dessiner.

Attention, ce jeu ne fonctionne pas avec les personnes qui ne sont pas allés à l'école car souvent elles ne savent pas dessiner

Deviner c'est gagné

Ce jeu fonctionne sur le même principe que le jeu précédent, Dessiné c'est gagné. En secret, l'animateur annonce à une personne du groupe un mot à faire deviner ; cette personne doit faire deviner ce mot aux autres par tous les moyens (mime, dessin, parole), mais il n'a pas le droit de prononcer le mot à deviner.

VI. INTRODUCTION DE SEANCE

Avant de parler de protection de la ressource, les gens doivent être conscients des risques qu'ils courent. Un message sur la qualité de l'eau n'aura aucun effet si les gens ne comprennent pas que l'eau polluée a de graves conséquences sur leur santé et sur leur vie.

Pour cette séance, il sera très utile d'être accompagné du chef du poste de santé, car il a souvent la reconnaissance et le respect de la population. Il pourra appuyer votre discours et lui donner du crédit. Avec son aide, il sera plus facile de convaincre les gens.

Le début de la séance doit être consacré à une réflexion sur les maladies liées à l'eau :

- ✓ Demander aux personnes présentes si elles se souviennent de la dernière crise de choléra ; quel était le rôle de l'eau dans cette crise, dans la propagation de la maladie ; Pourquoi l'eau était-elle contaminée ?
- ✓ Demander si aujourd'hui, des enfants du village ne sont pas malades, si ils n'ont pas la typhoïde, la poliomyélite, l'hépatite, ou simplement mal au ventre, la diarrhée...
- ✓ Demander d'où viennent ces maladies, comment les ont-ils attrapés ?

Une fois que chaque membre du groupe est convaincu des risques de maladies, de leur origine, des dangers liés à l'eau, il faut leur demander si la présence de maladies est une caractéristique naturelle, habituelle de l'eau ? Pourquoi l'eau est-elle contaminée, comment se pollue-t-elle ?

Recueillir des éléments de réponse sans trop développer la réflexion car ce sujet sera largement abordé lors de l'animation des tableaux vivants. Ces éléments de réponses nous servent juste à introduire la question suivante :

- ✓ Comment peut-on faire pour se protéger et lutter contre la pollution de l'eau ?

Si le groupe ne le fait pas de lui-même, cette question vous permettra de présenter les éléments suivants :

- **La désinfection de l'eau** : s'aider du chef du poste de santé pour expliquer comment désinfecter l'eau de boisson : chloration à l'eau de javel ; en faisant bouillir ; temps de renouvellement de l'eau, nettoyage des récipients, conditions de stockage ; les sources de recontamination (mains ou verre sales, pas de couvercle...)
- **Introduire** l'utilité des périmètres de protection ; et pour comprendre le fonctionnement, la réglementation qui doit s'appliquer aux périmètres de protection, il faut tout comprendre des relations qui existent entre l'eau, le sol et le sous-sol.

VII. UTILISATION DU 1^{ER} TABLEAU VIVANT : L'EAU ET LE SOL

VII.1. Objectifs

Cette animation va permettre d'expliquer aux villageois :

- quelles sont les relations entre l'eau, les plantes, et le sol ;
- comment l'eau circule dans le sol.

Après cette animation, le public doit être conscient des problèmes d'érosion et de pollution engendrés par le ruissellement ; ils doivent également être conscient du rôle, de l'utilité de la végétation pour retenir la terre, pour recharger les nappes phréatiques et pour lutter contre les pollutions.

VII.2. Préambule

Commencer la présentation de ce tableau en expliquant la formation géologique des montagnes d'Anjouan. Pour cela, expliquez que le tableau représente une montagne coupée ; on regarde l'intérieur de la montagne. Montrez les couches dessinées sur le tableau pour faciliter la compréhension des gens dans les explications suivantes.

Anjouan est constitué de volcans. Les volcans se forment par des éruptions successives, ainsi des projections de cendres, de scories et des

coulées de laves se superposent. C'est pourquoi au bord des routes, on remarque des empilements de couches de roches ou terre de différentes natures. Souvent, ces couches sont inclinées, penchées. Chaque couche a des propriétés particulières et des comportements différents vis-à-vis de l'eau : certaines couches, comme la pouzzolane, laisse très facilement passer l'eau ; d'autres, comme les roches massives et fracturées, laissent passer l'eau uniquement dans les fractures ; enfin, il existe aussi des couches imperméables, comme l'argile, qui ne laissent pas descendre l'eau.

VII.3. Présentation

Après avoir conclu cette introduction géologique, l'animateur sollicite les participants :

« Hormis ce dont-on vient de parler ; que voyez vous sur ce tableau ? Que représente-t-il ?... »

L'animateur doit amener le public à lui donner les réponses suivantes :

- ✓ C'est une colline sans arbres, déboisée dont la terre est laissée à nue
- ✓ Le tableau représente Anjouan tel qu'il est aujourd'hui : on voit très souvent des terrains très pentus qui ont été béchés, sans aucune végétation, ou avec quelques plants de manioc.

VII.4. La problématique

L'animateur synthétise les éléments donnés par les participants ; puis tout en expliquant que souvent, surtout au Kash-Kazi, Anjouan se recouvre de nuages et de pluies, l'animateur place les nuages et la pluie sur le tableau.

Puis il sollicite la participation du public : « Que va-t-il se passer ? Quelles seront les conséquences de ces pluies sur un sol sans végétation ? »

L'animateur guide la réflexion, et les amène à donner les réponses suivantes :

- ✓ Lorsque le sol est à nu, l'eau de pluie ruisselle
- ✓ Les eaux de ruissellement ne sont pas ralenties par les herbes et elles emportent tout sur leur passage : la bonne terre, les déchets, les cultures, les animaux et les cadavres. Tout est emporté dans les rivières et se retrouve dans les captages d'où part l'eau qui est bu au village.
- ✓ Les ravines asséchées se transforment en torrent de boue ; plus l'eau contient de la boue et plus sa force destructrice est grande
- ✓ L'eau ruisselle mais n'est pas retenue par les herbes, elle ne peut pas s'infiltrer dans le sol pour recharger les nappes phréatiques.
- ✓ La bonne terre partie, les champs deviennent infertiles

Lorsqu'un participant donne une réponse que l'on peut faire apparaître sur le tableau, l'animateur l'invite à venir afficher sa solution avec les images disponibles.

Après avoir détaillé tous les inconvénients de fortes pluies sur un sol sans végétation, l'animateur enlève tous les dessins du tableau vivant.

VII.5. Les solutions

Après avoir posé la problématique, l'animateur va inciter les participants à trouver des solutions : « Que devons nous faire pour lutter contre tous ces problèmes ? »

- ✓ Il faut lutter contre la déforestation et reboiser le bassin versant
- ⇒ celui qui fait cette proposition doit venir afficher la forêt sur le tableau

« Alors, que va-t-il se passer lorsque la pluie va tomber sur la forêt ? Comment va se comporter l'eau ? » Tout en posant ces questions, l'animateur affiche le nuage et la pluie. L'animateur sollicite la participation du public et les guide vers les réponses suivantes :

- ✓ Les arbres qui reçoivent les pluies cassent la force des gouttes. ***Faites remplacer les arbres par les arbres qui s'égouttent.***
- ✓ Toute l'eau ne ruisselle pas pour disparaître dans les ravines ; l'eau est retenue par les plantes ; Les plantes vont s'égoutter et tomber doucement au sol, ainsi, le sol pourra facilement absorber l'eau.
- ✓ La terre est retenue par les plantes
- ✓ les racines des arbres et des plantes retiennent la terre et facilitent l'infiltration de l'eau dans le sol ; ainsi, l'eau va s'accumuler dans les nappes phréatiques. ***Placer les gouttes d'eau dans la nappe et la nappe phréatique qui circule sur l'argile***

Tout en synthétisant les idées précédentes, l'animateur décroche la nappe phréatique, remplace les arbres qui s'égouttent par les arbres sans pluie, puis il place une coulée de boue chargée de déchets en amont des arbres. En préparant la tableau, il introduit la question suivante : « Que se passe-t-il lorsqu'une coulée boueuse traverse une épaisse végétation ? »

L'animateur anime la réflexion pour inciter le public à donner la réponse suivante :

- ✓ L'eau de ruissellement qui emporte les déchets sera filtrée par la végétation, par les herbes, ainsi peu de déchets arriveront à la rivière.
- ✓ La végétation, les herbes, retiennent aussi la terre ; ainsi, des haies qui suivent les courbes de niveau retiendront la terre des champs pour éviter qu'elle disparaisse dans la mer.
- ✓ Les herbes retiennent aussi de l'eau qui pourra s'infiltrer dans le sol au lieu de ruisseler.

Expliquer que le même phénomène se passe aussi sur les talus des ravines, des rivières. Revégétaliser les talus est la meilleure protection contre la pollution de la rivière.

VIII. UTILISATION DU 2EME TABLEAU VIVANT : LES PERIMETRES DE PROTECTION

Il existe deux tableaux, 1 pour les captages de rivière et 1 pour les captages de sources diffuses. L'animation de ces deux tableaux est sensiblement la même, mais l'animateur doit veiller à adapter son discours aux contextes particuliers de ces types de captage.

Principale différence entre la pollution des captages de rivière et de sources : la pollution de la source doit traverser le sol avant d'atteindre le captage, alors que toute pollution qui arrive à la rivière sera entraînée jusqu'au captage par l'écoulement de l'eau.

VIII.1. Objectifs

En ressortant de cette séance, les gens doivent :

- avoir compris la notion de bassin versant,
- être conscient des dangers de boire de l'eau polluée,
- être conscient des risques de pollution,
- être conscient de la nécessité de protéger la ressource en eau,
- être conscient des mesures à prendre pour protéger l'eau,
- être motivé pour changer d'habitudes,
- être décidé à respecter les périmètres de protection et leur réglementation.

VIII.2. Préambule

Puisque la logique des périmètres de protection repose sur la notion de bassin versant, il faut commencer la séance en expliquant à quoi correspond le bassin versant du captage :

« Le bassin versant correspond à la zone ou la surface qui reçoit et canalise les eaux de pluies jusqu'à la rivière, ou jusqu'au captage. Toutes les eaux qui ruissellent dans le bassin versant atteindront le captage »

Pour expliquer le bassin versant, l'animateur doit s'aider du tableau ; par exemple, il peut montrer les reliefs qui délimitent le bassin versant.

VIII.3. La problématique

Avant d'entrer dans le vif du sujet, l'animateur doit s'assurer que tout le monde comprenne ce qui est représenté sur le tableau afin que chacun réfléchisse à partir des mêmes références ; pour cela, demander : « que voyez vous sur ce tableau ? »

Réponses attendues :

- ⇒ un bassin versant
- ⇒ des montagnes, qui limitent le BV
- ⇒ il n'y a pas d'arbres
- ⇒ une rivière ou une source diffuse
- ⇒ un captage
- ⇒ des cultures étagées

Lorsque tout le monde voit la même chose sur le tableau vivant, l'animateur peut commencer à poser la problématique : « Que peut-il se passer autour de votre captage, ou dans le bassin versant, qui pourrait être nuisible, dangereux pour la qualité et la quantité de l'eau qui arrive au captage ? »

L'animateur facilite, guide la réflexion, et les amène à donner les réponses suivantes :

- ⇒ Les lessives
 - ⇒ Les gens qui coupent les arbres
 - ⇒ Les bouses de vaches
 - ⇒ Les cadavres
 - ⇒ Le brûlis
 - ⇒ Les gens jettent leurs déchets
 - ⇒ Certains utilisent des produits chimiques pour la pêche ou pour cultiver
 - ⇒ L'eau peut être salie par quelqu'un qui plonge un seau sale
 - ⇒ Les enfants font leurs besoins au bord de l'eau, vers le captage
 - ⇒ Des fous peuvent casser les ouvrages
 - ⇒ Les feuilles mortes pourrissent et facilitent le développement des bactéries
 - ⇒ Cadavre dans le bassin versant
-

L'animateur pose la loupe sur les différentes causes de pollution et explique que **les maladies sont provoquées par des microbes**, des êtres vivants très très petits, plus petits que la poussière, invisibles à l'œil nu.

Lorsqu'un participant donne une réponse que l'on peut faire apparaître sur le tableau, l'animateur l'invite à venir afficher sa solution avec les images disponibles.

VIII.4. Les solutions

Après avoir posé la problématique, l'animateur va inciter les participants à trouver des solutions : « Que devons nous faire pour lutter contre tous ces dangers qui risquent de nuire à votre ressource en eau ? »

(a) Dans un premier temps, on s'intéresse aux actions que l'on peut faire au niveau de la proximité immédiate du captage.

L'animateur oriente la réflexion jusqu'à la réponse suivante :

⇒ Il faut protéger le captage : ***entourer le captage avec les bandes ou points rouges pour définir une limite, puis déplacer les dangers à l'extérieur de la zone pour montrer que l'on repousse les risques.***

L'animateur explique que cette zone très proche du captage s'appelle le périmètre de protection immédiat (PPI) ;

Puis il demande : « Alors, que peut-t-on faire pour protéger le captage contre les personnes malveillantes, et contre les comportements dangereux vis-à-vis de l'eau ? »

Réponses attendues :

- ⇒ Un gardien doit surveiller le captage
- ⇒ Faire une clôture pour en interdire l'accès

Animateur : « avec quels matériaux voulez vous construire cette clôture ? »

Orienter la réponse vers une haie vive ; développer les arguments pour la haie vive :

⇒ Une clôture en grillage peut se faire voler, et elle va rapidement s'abîmer ; une clôture en parpaings coûte cher ; alors qu'une clôture réalisée avec des arbustes, une haie vive, va durer longtemps, elle respecte l'environnement, et elle ne coûte pas cher.

Avec le Comité : Discuter 5 minutes des critères de sélection des espèces à utiliser pour réaliser la clôture. (Cette discussion n'est pas indispensable avec chaque groupe en formation).

Critères de sélection des espèces : les arbustes qui vont composer la clôture doivent être difficiles à franchir (touffus, épineux...) et ne doivent pas

intéresser les passants (pas d'espèce fourragère qui va être coupée, pas d'arbres fruitiers qui vont attirer les enfants au risque de les laisser pénétrer à l'intérieur du périmètre immédiat...)

Après les mesures de protection, orienter la réflexion sur l'entretien du captage.

Animateur : « que doit-on faire à l'intérieur du périmètre de protection immédiat pour assurer une bonne qualité de l'eau ? »

Réponses attendues :

- ⇒ Visiter chaque jour ou chaque semaine l'intérieur du périmètre immédiat du captage.
- ⇒ Organiser régulièrement le ramassage des déchets et l'entretien du périmètre immédiat (couper l'herbe), le nettoyage du captage.
- ⇒ 🛑 Faut-il reboiser l'intérieur du périmètre immédiat => **NON !** Car à l'intérieur du périmètre immédiat, les racines des arbres risquent de détruire les ouvrages en béton !

Enfin, l'animateur va amener les participants à réfléchir sur l'utilité et le contenu d'une réglementation :

Animateur : « Comment pourrez vous faire respecter le captage et son PPI, qu'est-ce qui va empêcher les gens de venir faire n'importe quoi au captage ? »

Réponse : une loi, une réglementation !

Animateur : « Que doit-on mettre dans cette réglementation du Périmètre de Protection Immédiat (PPI) ? »

Réponse : à l'intérieur du PPI, toute activité est interdite (lavage, puiser de l'eau...); aucune personne n'a le droit de rentrer à l'intérieur de la clôture, sauf le gardien ou celui qui entretient le captage.

(b) Dans un deuxième temps, on s'intéresse aux actions que l'on peut faire au niveau de l'environnement large du captage, c'est le Périmètre de Protection Rapproché (PPR).

Nous avons repoussé les dangers à l'extérieur du PPI, mais ils sont toujours présents dans le bassin versant. Il faudra, dans cette phase d'animation, tracer à la craie, sur la toile, les limites du périmètre de protection rapproché, tout en expliquant son utilité, et les moyens de le mettre en place.

(Dans le meilleur des cas, le service des domaines doit officialiser la zone et les servitudes qui devront s'y appliquer ; les limites du PPR pourront être repérées par des bornes ou de la peinture sur les troncs d'arbres....)

Animateur : « : « Que devez vous faire pour lutter contre tous ces dangers qui risquent de nuire à votre ressource en eau ? » »

Réponses :

- ⇒ Il faut reboiser le bassin versant
- ⇒ Un gardien ou les gardes champêtres peuvent surveiller le bassin versant ; *de manière théâtrale, enlever les comportements à risque lorsque le garde champêtre arrive*

Animateur : « Selon quels critères, quelle réglementation, les gardes champêtres vont surveiller le périmètre de protection rapproché ? Que voulez-vous interdire dans ce périmètre, quelles sanctions sont prévues contre ceux qui ne respecteront pas la loi ? »

Réponses :

- ⇒ Interdire de faire la lessive au bord de l'eau, de laisser les animaux en divagation ou à moins de 30m de l'eau
- ⇒ Interdiction de couper des arbres vivants
- ⇒ Interdiction de jeter des déchets (excréments, cadavres, poubelles...)
- ⇒ Interdiction de déverser des produits chimiques
- ⇒

Il n'existe pas de sanctions modèles ; il faut noter les sanctions retenues par les participants car cela vous permettra de préparer une réglementation très bien adaptée à la volonté des villageois.

IX. COMPTE RENDU

Après chaque séance de formation, il est nécessaire de faire un petit bilan de la séance pour savoir si les objectifs que l'on s'était fixé ont été atteints. Pour toujours progresser et améliorer votre animation, il est important de repérer les points positifs à conserver et les problèmes que vous avez rencontré, afin de leur trouver des solutions.

Il est nécessaire de laisser une trace écrite de chaque réunion. D'une part pour justifier de la tenue de cette réunion, mais surtout pour conserver une trace des idées évoquées au cours de la séance. Cette animation a pour objectif final la réalisation de périmètres de protection. Et comme ces animations sont réalisées avec différents groupes sociaux du village, chacun apportera des éléments, des idées différentes et complémentaires. Par conséquent, il sera très important de prendre en compte les avis de tout le monde pour établir les périmètres de protection et leur réglementation.

Pour réaliser ce bilan, vous pouvez par exemple utiliser le modèle de la page suivante.

Bilan de formation aux Périmètres de Protection

Date :	Animateur :	Village :
Groupe social :		Nb de participants :

Exercice d'échauffement :

Est-ce que les gens ont participé facilement au jeu ? Si NON, pourquoi (pas intéressés, intimidés...) ?

Est-ce qu'ils semblaient s'amuser ?

Est-ce qu'ils étaient détendus ?

Présentation du tableau vivant :

Est-ce que les gens ont bien compris ce que représentent les différents dessins ? Si NON, pourquoi ? Que faut-il améliorer ?

Est-ce que les gens ont bien participé, en faisant des propositions aux questions de l'animateur ? Si NON, pourquoi ?

Est-ce qu'il manque certaines choses sur les tableaux vivants ? Si oui, lesquelles ?

Est-ce que les gens ont du mal à comprendre certaines idées, certains concepts ? Si oui, lesquelles et pourquoi ?

Est-ce que les gens sont conscients des risques de maladies liés à l'eau ? Si NON, pourquoi ?

Est-ce que les gens sont conscients du danger d'un sol nu ? Si NON, pourquoi ?

Est-ce que les gens ont compris les relations entre sol/plantes et eau ?

Propositions concernant la protection de l'eau

Quelles réglementations dans le Périmètre de Protection Rapproché ?

	Règle, Recommandation	Sanction
Interdit		
Obligatoire		
Conseillé		

Quels moyens pour faire respecter cette réglementation ?

Qui entretient l'ouvrage de captage (désinfection, nettoyage des feuilles...)

Qui réalise la clôture arbustive autour du captage ?

Qui reboise le Bassin-Versant, en amont du captage ?
