

16 Quimper. Actus

Environnement. L'Agenda 21 par le jeu au lycée Thépot



Dans le cadre de l'Agenda 21, le lycée Thépot a mis en place, mercredi, une animation pédagogique sous forme de jeux de rôle pour 150 élèves de seconde et des troisième.

Dans le cadre de l'Agenda 21, le lycée Thépot a mis en place, mercredi, une animation pédagogique sous forme de jeux de rôle pour 150 élèves de seconde et des troisième.

L'association Lafi Bala, organisatrice de cette journée, anime des actions d'éducation à la citoyenneté internationale et du développement durable.

Prendre conscience

Mercredi, tous les élèves ont ainsi pu participer à des ateliers thématiques sur la sensibilisation, la participation et l'acquisition des connaissances. La seconde 3, classe pilote, a préparé et coanimé les différents ateliers avec l'association ainsi que Monique Labaume, professeur d'électronique, Yann Holo, professeur d'histoire et Isabelle Makeieff, infirmière. L'ensemble des participants a découvert trois pays fictifs, le « Pélande », le « Naadis-

tan », le « Cuauthémoc » montrant les croisements entre développement durable et coopération internationale à travers divers thèmes; l'agriculture, l'alimentation, la santé, l'énergie, l'industrie et l'habitat.

Réfléchir ensemble

À la suite des jeux de rôle, les élèves des différents pays se sont retrouvés et ont dû surmonter leurs différences pour trouver des orientations communes dans les domaines abordés avant de négocier. Par ailleurs, un griot africain a introduit la journée par un conte et a ponctué différents moments par des histoires.

En fin de journée, les classes se sont retrouvées à une conférence-débat pour aborder plus précisément la notion de développement et ainsi faire le point sur le comportement à adopter pour trouver ensemble des solutions durables.