Le jeu de la pêche

Réalisation : RED-Lafi Bala. Édition 2007.
Public : Adultes/adolescents (dès 12 ans).
Objectif, utilisation : Kit d'animation pour un jeu de rôle (d'une durée d'1h30 à 2h) qui permet de sensibiliser à la gestion d'une ressource naturelle limitée, de prendre conscience de l'importance d'une négociation collective, pour un développement durable.
Ce jeu met en scène six pêcheries autour d'un bien commun (l'océan Atlantique), sur 7 à 8 saisons de pêche, qui devront mettre en œuvre des règles communes…
Contenu : Le kit est constitué d'un plateau de jeu, de planches bateaux et billets à découper, d'un livret animateur, de fiches ressources, de fiches pédagogiques.

N.B. : Nous proposons également, en complément de ce jeu, 4 **posters** (80×60 cm), **« le marché aux poissons »**, permettant d'apporter des informations factuelles sur la filière pêche à travers 4 exemples symboliques dans 4 pays : saumon en France, thon au Japon, anchois au Pérou et mérou au Sénégal. Ces posters sont accompagnés d'un document pédagogique.

> télécharger les posters (1,5 M) / le livret pédagogique (600 K) *

> télécharger les liens avec les référentiels de formation EN (80 K) * / liens avec l'enseignement d'exploration économie et gestion, seconde générale et technologique (90 K) *

Plus d'infos sur : http://www.lafibala.org/