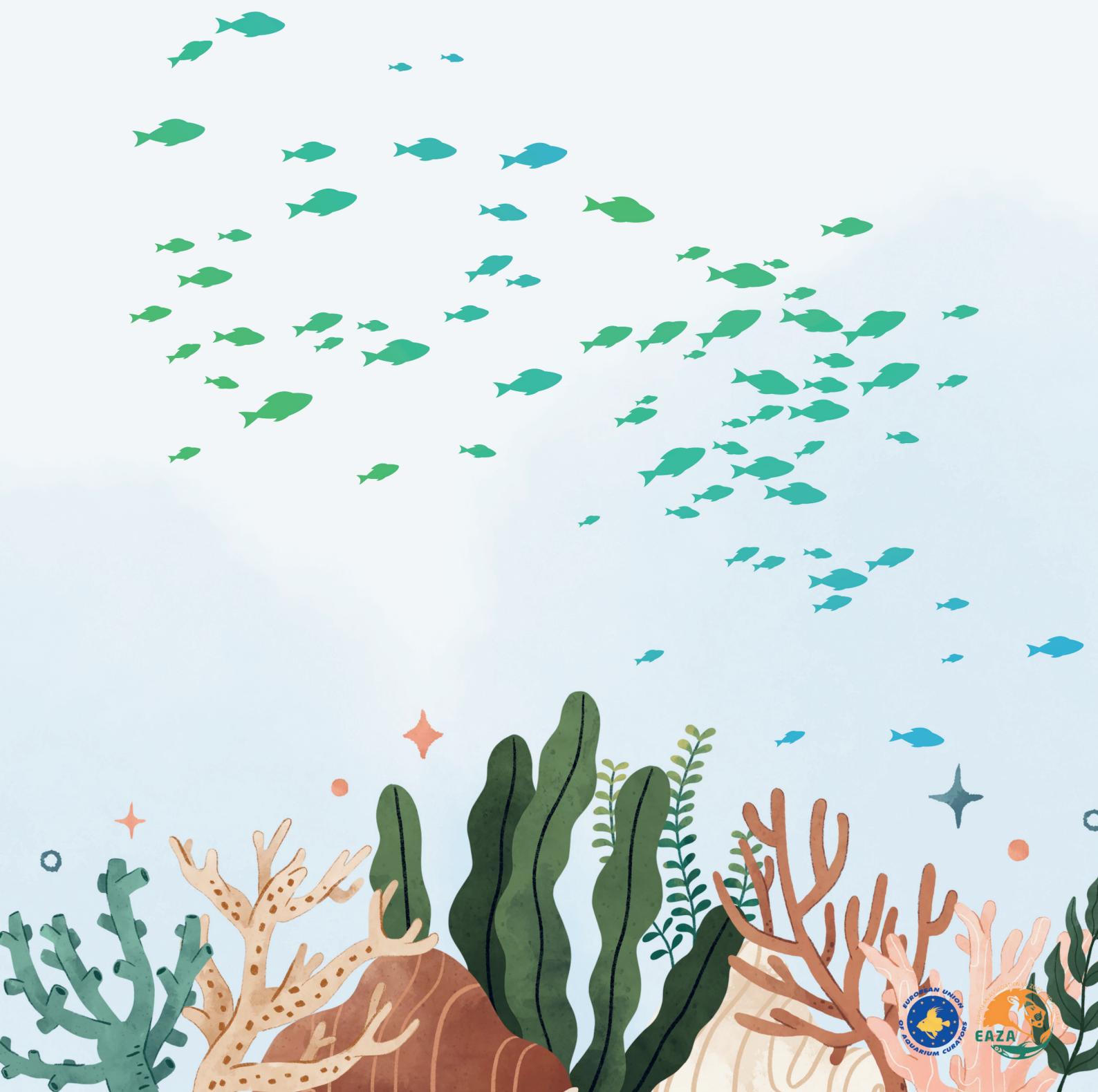


Surpêche

Activité 1 :

Ressources disponibles





FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Cette activité a été réalisée par l'Aquarium-Muséum Universitaire de Liège grâce au soutien financier de la Fédération Wallonie-Bruxelles .



L'exploitation durable des ressources représente un des plus grands challenges qui s'offrent à nous dans les années à venir. Les océans regorgent de richesses, mais si nous ne faisons pas attention elles risquent de vite disparaître...

Cette activité "à emporter" a pour but de comprendre comment la pêche peut être gérée de manière durable dans le temps.



Le déroulement



Faire des groupes de 5 joueurs.



Dans chacun des groupes, chaque joueur se place autour du plateau de jeu et prend un pot.

- Le **plateau** de jeu correspond aux différents **océans** du monde, qui contiennent au départ un nombre fixe (50) de **poissons**.
- Les **pots** représentent les **chalutiers** et les joueurs les pêcheurs.



Le jeu se déroule en 4 manches de 10 secondes.

- A chaque début de manche, chaque chalutier peut prendre autant de poissons qu'il le souhaite.
- A la fin de la manche, chaque joueur note le nombre de poissons prélevés dans le **tableau des scores**.
- Entre deux manches, le nombre de poissons restants sur le plateau de jeu double : cela correspond à la reproduction des poissons.



Les mêmes opérations se répètent pendant les 4 manches. Si à la fin d'une manche il ne reste plus de poissons, le jeu se termine.



Le but pour chacun des joueurs est de prélever un maximum de poissons sur l'ensemble des 4 manches, sans que le stock n'arrive à 0 avant la fin du jeu.



Les pièges

Après la première partie, un certain nombre de pièges peuvent être identifiés.

Si les joueurs se pressent et veulent rapidement prélever un maximum de poissons, ils tomberont dans le piège de la **surpêche**.

Ainsi, au début ils auront rapidement un grand nombre de poissons, mais rapidement les stocks vont diminuer et donc ils pourront pêcher de moins de moins de poissons.

Chaque joueur a voulu individuellement pêcher le plus de poissons, ce qui conduit à l'effondrement du stock.

Un autre piège dans lequel ne pas tomber est de **vider le stock** en se répartissant l'ensemble des poissons à la 4ème manche.

La vie ne s'arrête pas après 4 pêches !

Il est essentiel de laisser suffisamment de poissons pour les générations à venir !

Et de leur en laisser assez pour que le renouvellement soit assuré pour encore de nombreuses manches !



Parlons stratégies !

Les joueurs ont-ils *communiqué* de manière constructive entre eux pendant les manches ? La réponse sera probablement non ! Ce n'était pourtant pas interdit, s'ils avaient communiqué et s'étaient arrangé entre eux, ils auraient pu tirer profit au maximum des ressources, de manière conjointe. S'il reste suffisamment à la fin de chaque manche, on peut commencer à parler de **pêche durable**.

Et si on proposait aux joueurs de consacrer 10 secondes de temps de *négociation* avant chaque manche ?



Le secret pour mettre en place une pêche durable est de *se répartir la moitié des poissons disponibles*. En laissant l'autre moitié dans l'océan, elle double à la fin de chaque manche et on se retrouve de nouveau avec le même nombre de poissons à chaque début de manche. Et ceci même après la manche 4 !

Ainsi, nous laissons aux générations futures la même quantité de poissons avec laquelle nous avons vécu !

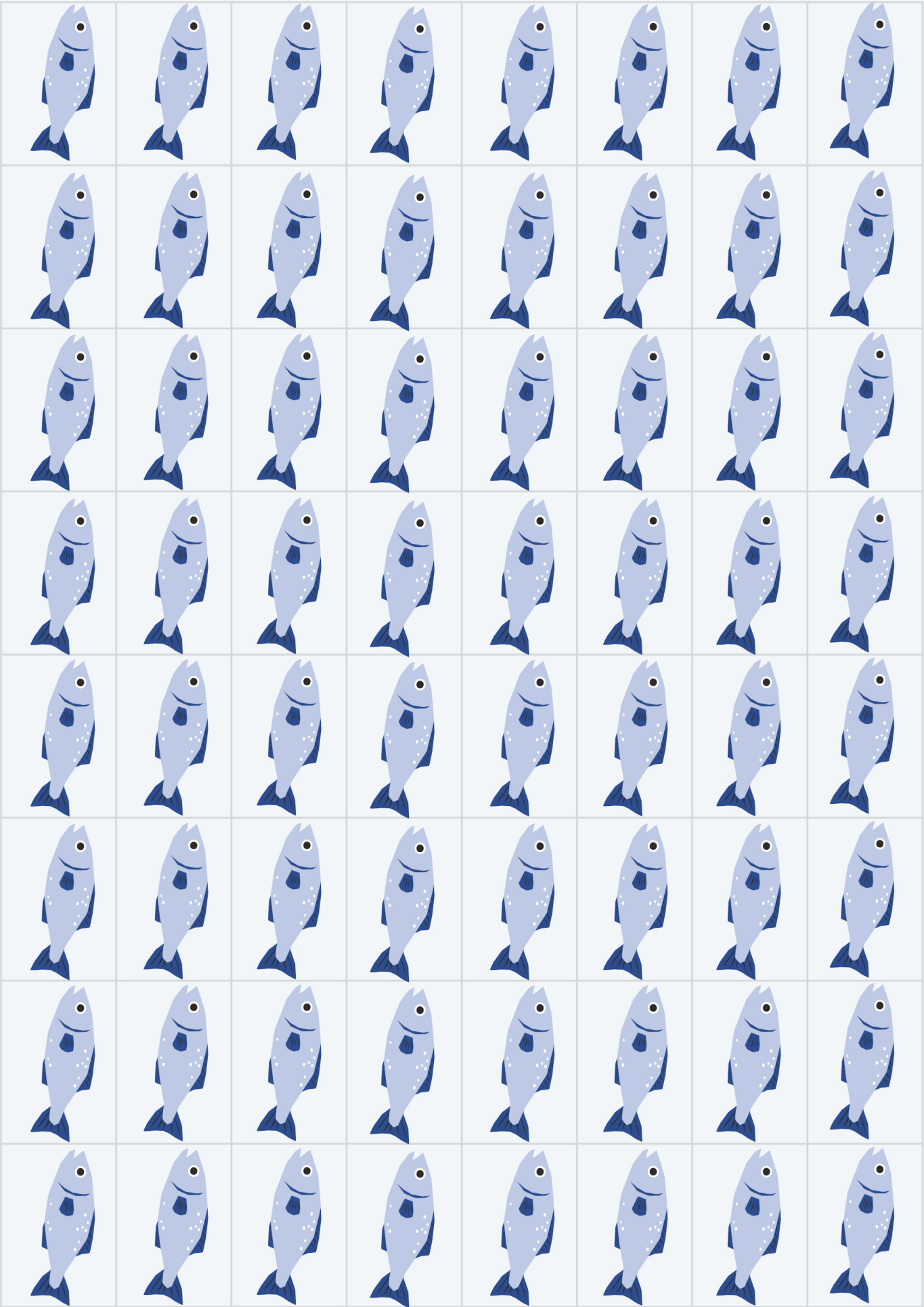
Prêts pour une deuxième partie ?

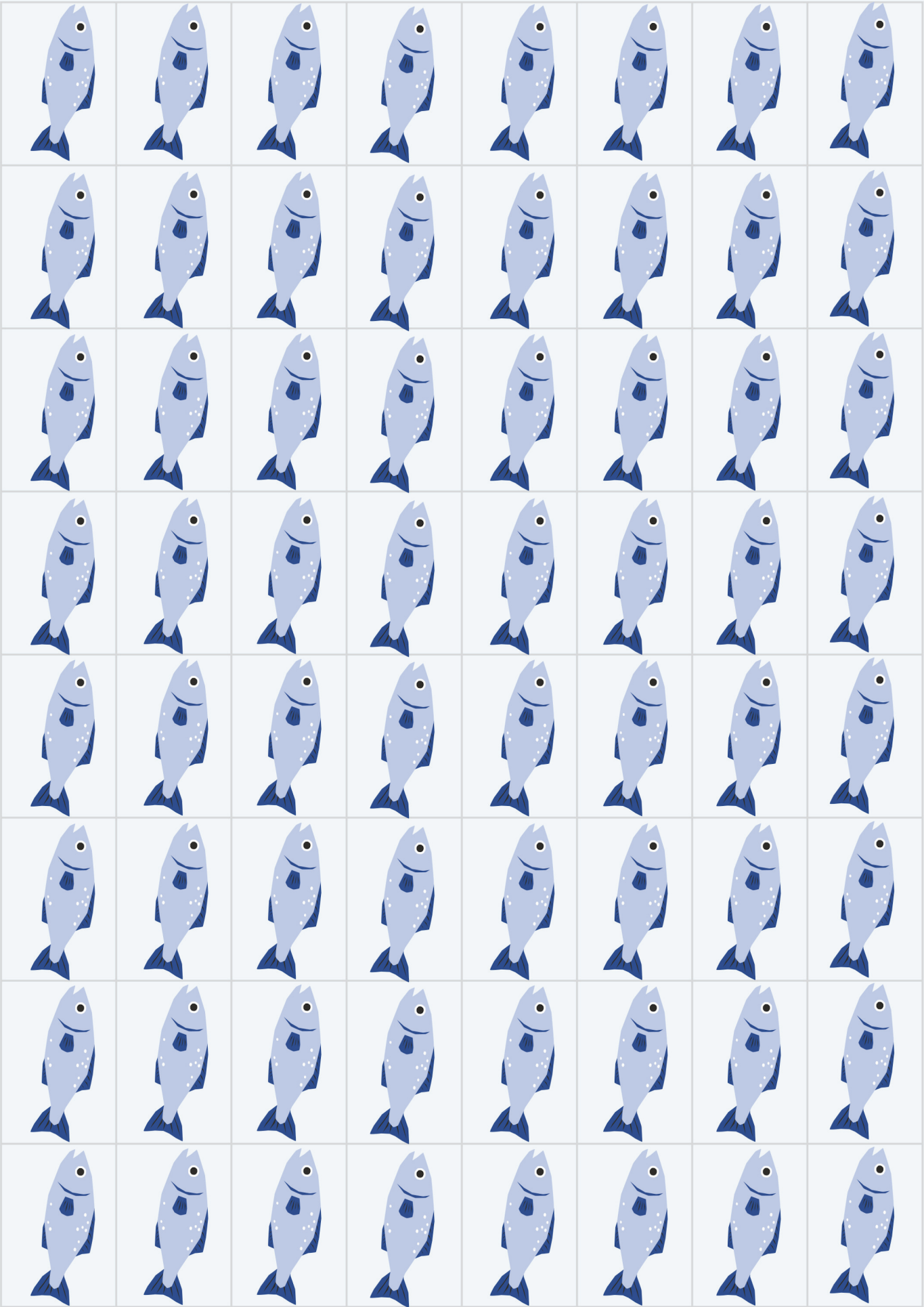


Tableau des scores

Manche :	1	2	3	4	Total
DÉPART	50				
Joueur 1 :					
Joueur 2 :					
Joueur 3 :					
Joueur 4 :					
Joueur 5 :					
FIN					







Plateau de jeu

