



## N°4 - L'EAU VIRTUELLE

 **Objectif :** Prendre conscience de l'impact de notre consommation sur l'environnement par le prisme de l'eau et comment le commerce international affecte les ressources en eau.

 **Principe :** Faire deviner aux participants, la quantité d'eau utilisée pour produire des biens exportables dans un endroit et consommée « virtuellement » dans un autre espace.

 **Lieu :**  Sur table  Petite salle  Grande salle  Extérieur

 **Temps :** 30 à 45 mn.


 **Type d'animation :**

 **Public :** Nombre de joueur-euses : 5 à 30

Âge:  3-7 ans  
 7-11 ans  
 Adolescent-es  
 Étudiant-es  
 Adultes

Quiz  
 Débat mouvant  
 Pas en avant  
 Photo langage  
 Jeu de plateau  
 Pictionary  
 Autre

Public:  Tout public  
 Scolaire

 **Matériel :**

- images représentant des objets de notre consommation à classer (annexe n° 1),
- réponses : images classées (annexe n° 2),
- fiche explicative (annexe n° 3).

Nombre d'annexes : 3

 **Difficulté:**   



# Comment faire ?

## la préparation

- - Photocopier les objets à classer (annexe n°1) en fonction du nombre de personnes participantes (ou de sous-groupes).
- - S'imprégner de la fiche "explications" (annexe n°3) pour être en mesure de présenter les différences entre "eau réelle" et "eau virtuelle".
- - Un site internet pour un complément d'infos sur l'eau (et l'eau virtuelle) :  
<https://www.cieau.com/le-metier-de-leau/ressource-en-eau-eau-potable-eaux-usees/eau-virtuelle-empreinte-eau-quest-ce-que-cest/>

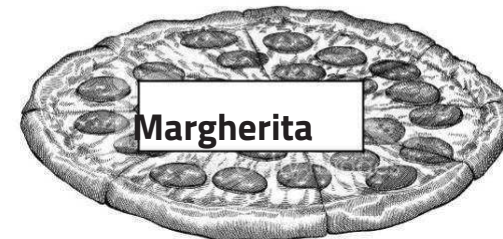
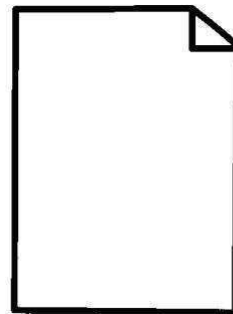
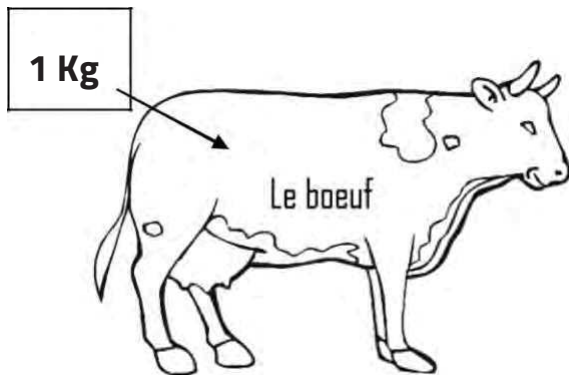
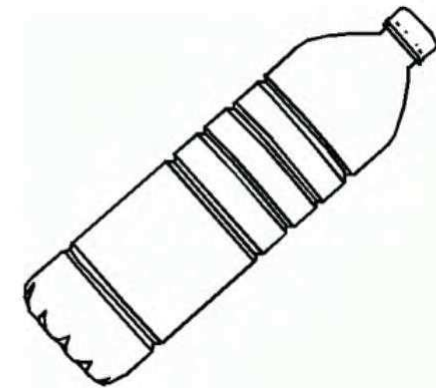
## le déroulé

- - Expliquer la différence entre "eau réelle" et "eau virtuelle" à l'aide de l'annexe n°3.
- - Commencer l'animation en proposant aux personnes participantes d'observer les 7 images représentant des objets ou biens.
- - Puis, de manière collégiale, et au regard des éléments donnés en introduction, les inviter à classer ces objets dans l'ordre croissant des besoins en eau nécessaires à leur production.
- - Pour ouvrir le débat, recueillir leurs réactions et avis sur ce classement. S'appuyer sur la "fiche explicative" (annexe n°3) et le site proposé ci-dessus pour alimenter le débat.

## les suites

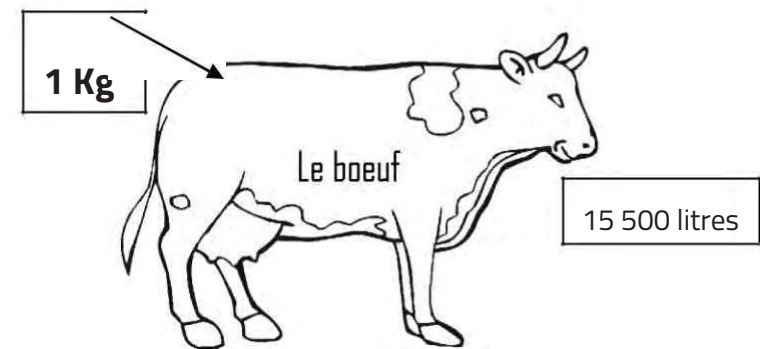
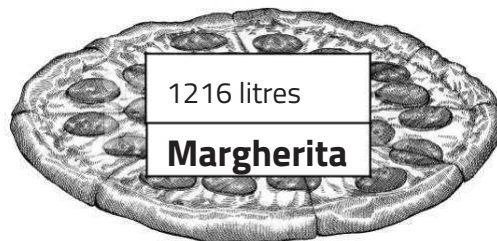
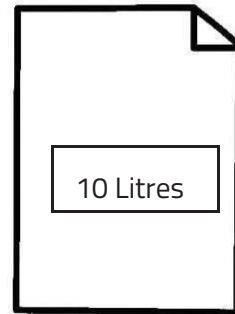
- Vidéo : "Eau rage, eau des espoirs ; #Data Gueule 67" (11 mn.) :  
<https://www.youtube.com/watch?v=wH9dMNWjL2s>
- Sur le site du CCFD-Terre Solidaire, le mot-clé EAU donne accès à des articles, rapports, etc. :  
<https://ccfd-terresolidaire.org/motcle-eau>
- Jeu "L'eau, une ressource convoitée au Moyen-Orient" :  
<https://ccfd-terresolidaire.org/nos-publications/nos-outils-d-animation/eau-refugies-guerre/animation-eau-moyen-orient-6146>
- Toutes les animations du thème "transition écologique" se prêtent à poursuivre les réflexions sur l'impact environnemental de nos comportements.

### Sept objets à classer par ordre croissant de besoin en eau



Margherita

## L'eau virtuelle : Sept objets classés par ordre croissant de besoin en eau



## Explications

**Eau Virtuelle qu'est ce que c'est** : C'est l'eau que l'on consomme sans le savoir, ou sans la voir. On appelle « **eau virtuelle** » l'**eau utilisée** pour produire des biens exportables dans un endroit et **consommée** « **virtuellement** » dans un autre espace. Cette quantité est très variable en fonction du produit, du climat, de la méthode de culture. Elle représente 1/5 de l'eau consommée dans le monde, elle est échangée entre les pays sous forme de produits agricoles ou industriels. Elle est une notion importante pour mieux comprendre comment le commerce international affecte les ressources en eau.

Depuis lors, on a cherché à calculer la teneur en eau virtuelle de chaque produit agricole et industriel. Ainsi, nos échanges économiques ont-ils été quantifiés en volume d'eau au niveau global où pays riches et pauvres en eau, s'échangent la ressource « virtuellement ». De ce fait, les grands pays exportateurs de produits agricoles comme le Canada, les Etats-Unis, l'Australie, le Brésil et la France deviennent exportateurs d'eau virtuelle. A l'opposé, les principaux importateurs en eau virtuelle, sont les Etats du Proche et du Moyen Orient et la Chine déficitaire en produits agricoles.

Le commerce de l'eau virtuelle permet de prendre conscience que les importations et exportations de denrées intensives en eau ne sont pas sans conséquences sur le plan écologique, social et environnemental. Pour les pays qui ne possèdent déjà plus l'eau nécessaire pour survivre, ils doivent nécessairement importer des biens intensifs en eau, donc faire du commerce d'eau virtuelle. Et certains n'en ont pas les moyens... !

« **L'empreinte eau** »\* est un indicateur de l'usage direct ou indirect de l'eau par le producteur ou le consommateur, mise au point pour l'UNESCO.

Il se calcule soit du point de vue d'un producteur (empreinte eau de production), soit du point de vue du consommateur (c'est l'empreinte eau de consommation).

L'empreinte sur l'eau d'un Etat\* est égale au volume d'eau douce nécessaire pour la production d'un bien ou d'un service consommé par ses habitants. Un individu ou un pays qui consomme plus d'eau virtuelle que ce dont il dispose doit donc en importer pour combler ses besoins.

**L'empreinte eau d'un produit** (bien ou service) est égale au volume total d'eau douce utilisé directement ou indirectement pour produire le produit (alimentaire ou industriel), dans toutes les phases de sa fabrication, de sa transformation. Ainsi cette mesure pertinente permet d'évaluer l'impact de produits qui nécessite une forte utilisation d'eau dans leur fabrication.

Pour info :

Un hamburger, c'est 2400 litres d'eau, un tee-shirt en coton 2700 litres d'eau...