

Travail de Fin d'Études

en vue de l'obtention du titre de

Bachelier en Coopération internationale

Année académique 2021 -2022

**Quel impact l'ECMS a-t-elle dans la prise de conscience
de la préservation du milieu aquatique ?
L'exemple des enfants de Dangriga au Belize**

ReefKeeper Belize

Tobacco Caye, District of Cayo,
Belize

Présenté par

Mathis COUTURIER

Date du dépôt

Août 2022

Travail de Fin d'Études

en vue de l'obtention du titre de
Bachelier en Coopération internationale
Année académique 2021 -2022

Quel impact l'ECMS a-t-elle dans la prise de conscience de la préservation du milieu aquatique ? L'exemple des enfants de Dangriga au Bélize



Source : M. Couturier, 2022. « Cours d'éducation à l'environnement marin »

ReefKeeper Belize

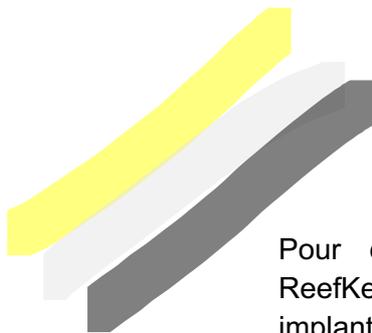
Tobacco Caye, District of Cayo,
Bélize

Présenté par

Mathis COUTURIER

Date du dépôt

Août 2022



Pour commencer, je tiens à remercier l'organisation ReefKeeper Belize de m'avoir accueilli, formé et aidé à implanter un projet qui me tenait à cœur.

Ensuite, je souhaite adresser un grand merci à monsieur Fournier, mon superviseur pour ses conseils avisés et son aide lorsque j'en avais besoin.

Pour continuer, j'exprime toute ma reconnaissance à toutes les personnes citées dans mon TFE pour leur aide précieuse. Je remercie particulièrement la communauté Garifuna de Dangriga pour m'avoir permis de comprendre les enjeux qui occupent leurs esprits.

Enfin, je remercie sincèrement l'école Gulisi Primary School pour m'avoir accueilli et donné l'occasion de récolter les données nécessaires à l'élaboration de ce TFE.

Table des matières

Avant-propos	6
Introduction	7
I/ L'ONG Reefkeeper Belize et ses valeurs	10
II/ Méthodologie suivie pour la recherche	13
III/ L'identité garifuna et la barrière de corail mésoaméricaine	16
A. L'identité garifuna	16
1. Les origines	16
2. Les caractéristiques principales de l'identité	18
B. L'importance de l'environnement marin chez les Garinagu	22
1. La mer, par le prisme de la pollution de la mer des Caraïbes	23
2. L'identité garifuna, par le prisme de l'impact du tourisme	24
3. Le tourisme et la pollution, exemple de Tobacco Caye	24
IV/ Accompagner les jeunes dans la prise de conscience grâce à l'ECMS	26
A. Une définition et une construction des bases de l'ECMS.....	26
B. Un outil recommandé dans le domaine de l'apprentissage.....	28
C. La prise de conscience apportée par l'ECMS	28
V/ Retour réflexif concernant les changements de comportements chez les jeunes garinagu	30
A. Le jeu d'ECMS « Chalupa marin » et son déroulement	30
B. Analyse du premier questionnaire et contenu de la première discussion	33
C. La mise en place du « Chalupa marin »	36
D. Analyse du second passage du questionnaire et contenu de la seconde discussion	38
E. Comparaison des réponses au questionnaire avant et après le jeu ..	41
F. Conclusion des discussions sur les attitudes et pratiques de jeunes.	46
G. Biais.....	46
VI/ La future utilisation de cet outil d'ECMS	48
Conclusion	49
Bibliographie	51

Avant-propos

Le choix de réaliser mon stage dans une petite structure qui dispose de peu de moyens n'est pas laissé au hasard. Les échanges que j'ai pu avoir avec ma maître de stage avant d'accepter de m'installer au Belize pour plusieurs mois ont été particulièrement déterminants dans ma décision. Faire un stage dans une petite association était pour moi une aubaine : de cette manière, j'accédais à la totalité du travail que doit réaliser une ONG. À l'inverse, dans une organisation plus grande, je me serais sans aucun doute retrouvé dans un service effectuant toujours le même travail. En tant qu'étudiant plein d'ambition, j'ai à cœur de découvrir le monde des ONG en y acquérant de l'expérience dans tous les domaines. Bien qu'il existe des inconvénients de travailler dans une petite structure, cela représente pour moi de nouveaux défis à relever.

Lors de la réalisation du projet « Chalupa Marin » ou « Marine Chalupa » en anglais, le manque de temps pour réaliser tous les objectifs définis au début du stage s'est fait ressentir. Au fil de la lecture de ce TFE, le lecteur aura la possibilité de comprendre quel cheminement de pensée a eu lieu avant, pendant et après le projet « Chalupa Marin ». Le « Chalupa Marin » est l'objet d'étude dans le cadre d'un jeu ECMS.

Ma décision quant au fait de réaliser mon stage au Belize est en cohérence avec mon choix d'intégrer une petite ONG : l'envie et le besoin de découvrir un endroit hors des sentiers battus étaient importants dans mon esprit. De cette manière, je construis une connaissance « de niche » qui, selon moi, pourra m'être utile dans la suite de mon parcours scolaire et professionnel. L'Amérique centrale est une région du monde qui m'attire pour sa culture. De plus, le Belize est un pays souvent associé à la violence, aux gangs et à la drogue. Or, j'ai voulu démontrer que l'on peut vivre dans ce pays sans craindre pour sa vie. L'anglais y étant la langue officielle, ce pays était alors tout trouvé pour être au plus proche d'une culture d'Amérique centrale et améliorer mon niveau dans cette langue.

Introduction

« *L'identité n'est pas donnée une fois pour toute, elle se construit et se transforme tout au long de l'existence.* » (Amin Maalouf, 2001, p. 33.)

Mon travail s'intéresse aux questions de l'**identité**, de la **protection de l'environnement marin** et de manière un peu plus secondaire, de l'**éducation**. J'ai choisi de travailler sur ces thèmes par le biais de l'Éducation à la Citoyenneté Mondiale et Solidaire (ECMS). Selon l'UNESCO, ce que l'on appelait alors l'ECM – avant d'ajouter un « S » pour signifier « Solidaire » – « *vise à inculquer aux apprenants les valeurs, attitudes et comportements qui sont à la base d'une citoyenneté mondiale responsable : créativité, innovation et engagement en faveur de la paix, des droits de l'homme et du développement durable* » (UNESCO, s. d.). Autrement dit, l'ECMS vise à créer des outils à forte valeur ajoutée de façon à avoir des citoyens de demain éclairés.

Le nombre de locuteurs garinagu¹ décroît rapidement. Bien que la langue soit classée au patrimoine mondial immatériel de l'UNESCO, cette langue transmise oralement perd de son importance et voit avec elle s'éteindre progressivement toute une part de l'identité garifuna. Comme l'écrit Maalouf, s'il est vrai qu'une identité est faite pour évoluer, elle peut aussi disparaître. Si plus personne ne la transmet alors celle-ci se meurt, ainsi que toutes les traditions et valeurs qu'elle porte avec elle.

Mon expérience en terre garifuna m'a fait prendre conscience de l'importance primordiale et historique qu'occupent le récif corallien ainsi que la mer des Caraïbes (Ramos, 2021). C'est la raison pour laquelle j'ai cherché à réfléchir sur les liens entre l'identité de ce peuple, la langue et la mer à la lumière de l'utilisation d'un jeu collaboratif.

La démonstration se fera en trois temps.

D'abord, j'expliquerai pourquoi il est important de protéger une identité, une culture, ce qui est d'autant plus important que l'identité garifuna est fragile. Les origines ainsi que les caractéristiques qui la définissent permettent de saisir la profondeur et l'importance pour ce peuple de garder en mémoire qui ils sont.

De plus, je m'appliquerai à comprendre l'importance de la barrière de corail pour les garinagu ainsi que certains des aspects majeurs de leur vie quotidienne.

Grâce à cette première partie, les bases seront établies pour comprendre la complexité des garinagu et la nécessité de développer un outil pour continuer de préserver l'identité ainsi que l'environnement.

Le deuxième temps de ce travail aura pour objet d'expliquer le rôle que peut avoir l'ECMS. La prise de conscience de ce rôle est la clef pour la pérennisation du projet « Chalupa Marin » et la réalisation des objectifs de l'ECMS qui sont, pour rappel, la capacité de se présenter comme un outil indispensable dans les prises de conscience des aspects environnementaux et identitaires.

¹ Le terme « garinagu » est le pluriel de « garifuna ». « Garifuna » désigne également la langue. On retrouvera souvent ces termes dans le TFE. Le peuple mentionné et dont traite ce travail est désigné comme le peuple Garifuna.

Enfin, le troisième temps majeur du TFE répondra à l'hypothèse de base grâce à l'analyse de données récoltées directement sur le terrain. Ce moment visera à expliquer la manière dont l'outil ECMS a été réfléchi, utilisé, puis indiquera la manière dont les résultats sont compris, exploités, traités et analysés.

La création d'un outil d'ECMS prend tout son sens dans le village de Dangriga car les défis qui s'y concentrent répondent à chacun des mots de l'acronyme ECMS.

Premièrement, le principe d'**éducation** est respecté puisqu'ici, l'idée, est de favoriser la prise de conscience d'un environnement proche et pour soutenir cette prise de conscience, l'éducation est un moyen privilégié.

Deuxièmement, la **citoyenneté** étant un terme qui s'applique à tous les habitants de la Terre, les enfants garinagu sont autant citoyens du monde que peuvent l'être les enfants européens. Son appartenance à une citoyenneté globale (quelle que soit l'échelle), lorsqu'on grandit dans une communauté minoritaire, a comme une saveur de défi à relever.

Troisièmement, l'interprétation de la **mondialité** est simple : une personne ayant un impact sur sa biodiversité dans un endroit du monde et prenant conscience des problèmes qu'engendrent certains de ses comportements produira un impact - même minime - sur la préservation du monde dans sa globalité. Chaque petite action, mise bout à bout, a un impact global.

Dernièrement, l'angle de la **solidarité** est conforme à la réalité d'une population autochtone telle que celle des garinagu : la solidarité entre tous est une des clefs pour ancrer profondément une identité et pérenniser son existence selon une étude menée par la métropole de Lyon à ce sujet (Grand Lyon communauté urbaine & Viévard, 2012, p. 34).

L'objectif de ce TFE est de comprendre, si, l'utilisation de l'ECMS est efficace au travers du prisme de l'identité et de la protection de l'environnement. Au fil des conversations avec les garinagu, les enseignants et autres acteurs locaux, j'ai pu me rendre compte du problème qui occupe l'esprit du Conseil National Garifuna : les enfants ne font plus l'effort d'apprendre le garifuna et bon nombre de parents parlent en créole ou en anglais à leur enfant.

L'intérêt de l'ECMS, dans un premier temps, sera de permettre aux jeunes de se réapproprier le vocabulaire. Certes, le principal objectif de l'ECMS ne traite pas spécifiquement du vocabulaire, mais j'ai souhaité créer un outil qui permet aux enfants de se réapproprier du vocabulaire. Le vocabulaire n'est pas choisi au hasard et est connecté à un deuxième sujet qui occupera une partie de ce TFE : l'environnement marin. Le second temps de l'utilisation de l'ECMS aura pour but d'affilier l'apprentissage du vocabulaire avec le monde des animaux vivant à proximité de leur lieu de vie : comme indiqué précédemment - et j'y reviendrai -, la mer est essentielle dans l'identité garifuna. Ils vivent proches de la mer, ils vivent grâce aux ressources de la mer : deux conditions suffisantes pour expliquer l'intérêt d'apporter cette dimension de connaissance des animaux peuplant leur lieu de vie, de la lier à un certain vocabulaire de leur langue et, ultimement, de leur identité.

La méthodologie utilisée pour ce travail sera la méthodologie « Connaissance Attitude et Pratique » (CAP) (Essi & Njoya, 2013). Cette méthodologie, que je détaillerai plus loin, permet d'évaluer trois aspects majeurs :

- Le niveau de connaissance globale
- La mesure de l'attitude
- Le niveau de conscience

Cette méthodologie est tout à fait pertinente dans la mesure où elle est faite dans une dimension éducationnelle. Comme l'explique l'article du Centre de ressources en évaluation EVAL, ces études ont « pour intention de mesurer et éclairer, la compréhension, les usages et les pratiques des populations en termes de planification familiale et appréhender, en fonction des territoires, une éventuelle hostilité aux programmes ». « L'hostilité aux programmes » fait ici référence au jeu ECMS présenté aux enfants. Ainsi, elles ont pour but de « de révéler et visualiser, à l'échelle d'un territoire donné, des us et pratiques, des croyances, des comportements, des manières d'agir ou de penser » (EVAL, 2022).

L'outil ECMS utilisé est une adaptation du jeu « Chalupa » ou « Lotería mexicana ». Plusieurs ont motivé ce choix : cette adaptation est depuis longtemps pensée par l'ONG ReefKeeper Belize ainsi que par le Conseil National Garifuna. Ensuite, l'adaptation du jeu est simple et est moins chronophage que pourrait l'être la réalisation complète d'un nouvel outil ECMS. Enfin, le public cible du projet sont des enfants. Par conséquent, un jeu dont ils connaissent déjà les règles est bien plus simple à mettre en place qu'un projet que l'on doit expliquer. L'intérêt d'une démarche d'ECMS, surtout avec des jeunes, est que celle-ci soit ludique, intéressante et surtout efficace en termes d'impact et de changements de comportements.

I/ L'ONG Reefkeeper Belize et ses valeurs

Avant de discuter des résultats de ma recherche, il convient de présenter l'organisme dans lequel j'ai effectué mon stage et qui encouragera ma réflexion.

Le stage a été réalisé au sein de l'ONG ReefKeeper Belize (RKB), une ONG de développement bélizienne récente (2017). La directrice exécutive des projets, Lisa Mulcahy, américaine, biologiste marine de formation, a constaté deux choses à son arrivée au Belize qui ont dirigé son engagement (communication personnelle, Belmopan, 31 janvier 2022) :

1. Les zones protégées représentent un problème pour la population locale dans certains cas. Par exemple, les interdictions de pêche à certaines périodes de l'année sont bien comprises pour la protection de l'espèce mais posent un problème d'un point de vue identitaire. Les gens se sentent bridés dans leur indépendance alimentaire (communication personnelle, Tobacco Caye, 5 février 2022).
2. L'utilisation de la technique d'éducation « STEAM » (Science, Technology, Engineering, Arts & Mathematics) ne fonctionne pas malgré plusieurs tentatives. D'après Lisa Mulcahy et ses contacts avec les professeurs de Dangriga, même en essayant cette méthode, les résultats ne sont pas à la hauteur des espérances. Cette technique a été développée pour l'éducation scientifique aux USA et ne correspond pas nécessairement à la réalité des jeunes du Belize. Les jeunes du pays ont les mêmes capacités que les jeunes des États-Unis : cependant, après observation des professeurs, l'application de cette méthode n'apporte pas les résultats escomptés. Cela s'expliquerait car la dimension artistique n'est pas liée à proprement parler à l'art au sens « noble » du terme, mais plutôt à l'esprit créatif à appliquer dans les sciences. Au Belize, la place de l'art et la création artistique sous toutes ses formes est très importante, bien plus que dans d'autres endroits que j'ai auparavant visité. L'idée, avec cette méthode, est de permettre aux enfants de s'épanouir dans les matières scientifiques, ce qui laisse tout un champ de matières non exploitées (Roberge, 2022).

De ce fait, et après concertation avec certains proches, il lui a été vivement conseillé de monter sa propre ONG. Selon son expérience, les débuts ont été difficiles – surtout en tant qu'étrangère – et ont demandé un investissement particulier. Forte de son envie de transmettre le savoir aux jeunes générations et de sa formation en biologie marine, c'est tout naturellement que l'ONG a pris une voix éducationnelle (son fort attrait pour le passage du savoir) et milite pour la protection de l'environnement marin (sa formation et passion pour les écosystèmes marins).

Depuis peu, l'ONG a fait une demande de subvention auprès du MARfund (Mesoaméricain Reef Fund). Le projet lié à la subvention est de réhabiliter les mangroves de « South Caye Water Marine Reserve » en faisant participer activement les enfants. Le nom de ce projet est le suivant « ReefKeeper Ambassadors : Community Stewardship & Recycling Program ».

Les trois objectifs se déclinent ainsi :

1. « To strengthen the collaboration with SWCMR, DOE, BSWMA, stakeholder groups, and communities to improve stakeholder engagement and stewardship »,
2. « To increase awareness of the importance of the BBRRS-WHS, coastal ecosystems, and the Blue Economy »,
3. « To increase student's and local stakeholder's knowledge about the hazards of plastic POPs² » (ReefKeeper Belize & Mulcahy, 2022).

Selon le site [Donnéesmondiales.com](https://donneesmondiales.com) le Belize est un État fortement gangrené par la corruption (sur une note de 100, en 2008, le Belize était à 71 points : à titre de comparaison, la France était à 31 points) (Données Mondiales, s. d.).

De facto, il existe peu de confiance envers les organisations non gouvernementales, car certaines n'ont pas joué le jeu par le passé (communication personnelles, Lisa Mulcahy, Belmopan, 31 janvier 2022). Celles-ci n'ont souvent servi que de prétexte pour récolter de l'argent. Il est essentiel pour l'ONG de montrer « patte blanche » (autrement dit, que l'on ne trompe pas et qu'on est capable d'être honnête) lorsqu'elle fait une demande de subvention.

La mission principale de l'ONG ReefKeeper Belize est de permettre un accès à l'éducation à l'environnement pour les jeunes Béliziens ainsi que ses habitants, afin de les sensibiliser à la conservation et à la protection des ressources marines de la barrière de corail mésoaméricaine.

Le lien entre l'accès à l'éducation à l'environnement et à la protection de l'environnement marin est simple : il n'y a aucun cours dans le programme du Belize traitant de ces problématiques. Pour des enfants vivant au contact de la mer, avoir pour mission de faire le lien entre ces deux dimensions est une évidence. L'ONG se concentre essentiellement sur les enfants de la ville de Dangriga, dans le district de Cayo.

Ces enfants, pour la grande majorité, font partie de la communauté des garinagu, une société issue des métissages entre les peuples mayas et les esclaves venus d'Afrique au cours de la période coloniale.

Parallèlement à la mise en place du projet « Chalupa marin » dont je reparlerai plus loin, mon rôle au sein de l'ONG a été d'assister Lisa Mulcahy dans toutes les tâches administratives de l'organisation : la comptabilité, la communication, le fundraising (ou collecte de fonds) et la gestion de projet sont au cœur de mon apprentissage.

Le but que nous visions ensemble était que j'apprenne et comprenne les rouages de la gestion d'une organisation non gouvernementale de développement. La plus-value de mon engagement chez ReefKeeper Belize est l'opportunité d'accéder à de nombreux contacts pour réaliser mon projet.

² Les « Polluant Organique Persistants », ce sont des groupes de plastiques qui possèdent des propriétés chimiques organiques et qui, par conséquent, persistent très longtemps dans l'environnement.

Ainsi, j'ai eu la chance de recevoir le soutien de la PNUD³ : la question de l'identité, de l'éducation et de la préservation du Belize, entre autres, est au cœur des réflexions de la PNUD. Les Objectifs de Développement Durable (ODD⁴) sont au centre des préoccupations du programme. Ces ODD sont interconnectés et s'autoalimentent, ils agissent en cercle vertueux les uns pour les autres. RKB travaille essentiellement avec les ODD suivants (Farigoul, 2020) :

- ODD n°4 : **Éducation de qualité**. L'ODD n°4 prend tout son sens ici car l'éducation est au cœur des valeurs de RKB. L'ONG a déjà permis la sensibilisation et l'éducation à certains thèmes de plus de 2.000 enfants au Belize.
- ODD n°11 : **Ville et communautés durables**. Une fois de plus, cet ODD à un sens primordial. RKB s'occupe principalement d'enfants de Dangriga, une ville qui a une forte identité garifuna. De ce fait et grâce à la liaison avec l'ODD n°4, l'objectif est d'atteindre cette durabilité de la ville.
- ODD n°14 : **Vie aquatique**. Cet ODD est l'ADN même de ReefKeeper Belize. Comme expliqué ci-dessus, la directrice de l'ONG est formée en biologie marine. L'intérêt de protéger la vie aquatique est plus qu'essentiel pour la pérennité de la ville car ce sont les ressources de ce milieu qui constituent une partie de l'alimentation et de l'identité garifuna. De plus, l'ODD n°14 répond aussi aux objectifs de l'économie bleue, qui sera explicitée plus loin.

Les objectifs et les valeurs de l'ONG au sein de laquelle j'ai travaillé pendant 4 mois étant fixés, il convient maintenant de développer le cadre de ma recherche.

³ « Programme des Nations Unies au Développement » : organisme de l'ONU qui travaille dans un but de conseil et de plaidoyer pour aider à la levée de fonds pour les pays en voie de développement. Le siège social se situe à New-York.

⁴ « Objectif de Développement Durable », au nombre de 17, ceux-ci ont pour vocation d'atteindre leur but d'ici l'horizon 2030. Le but commun est de permettre le développement durable sous toutes ses formes.

II/ Méthodologie suivie pour la recherche

Au départ, pour donner suite aux différentes recherches que j'avais pu effectuer lors des préparatifs du TFE, j'avais identifié trois axes sur lesquels j'avais envie de travailler :

1. L'axe de l'éducation « scolaire » constitue un levier fondamental pour le futur : je considère qu'apporter une éducation de qualité en respectant/alliant chacune des cultures et valeurs est essentiel dans la construction des individus.
2. L'axe environnemental tourné vers la protection des océans. Au fil de mes recherches, j'ai remarqué l'importance incontestable de l'univers marin pour la population garinagu.
3. L'axe identitaire, enfin, a constitué une continuité du premier axe : en effet, l'éducation fait partie intégrante de la construction identitaire d'un individu. Selon Françoise Demougin et Jérémie Sauvage, dans leur introduction du texte « Construction identitaire à l'école », l'éducation ne peut pas aller sans l'aspect identitaire alors que l'inverse est possible (Demougin & Sauvage, 2010). Cet axe identitaire constituait le liant entre les deux premiers axes puisque la question environnementale rentre aussi en considération lorsqu'il s'agit de construire une identité.

Ces axes sont toujours restés dans mon esprit, mais ils ont évolué pour aboutir au projet « Chalupa Marin » qui est au cœur de ce TFE.

Ainsi, j'ai continué à étayer mes recherches en m'intéressant à cette population garinagu, ayant une langue bien propre à son peuple, émergeant d'une histoire très particulière teintée d'un métissage entre deux mondes, autrefois étrangers. J'ai pu ainsi saisir l'importance d'être directement sur le terrain pour prendre la décision de continuer dans cette direction. L'immersion dans la population autochtone permet une meilleure appréhension de cette culture unique.

Une fois sur place et après avoir discuté avec les principaux acteurs et locuteurs garifuna, j'ai pu établir ma méthodologie et l'adapter au terrain. J'ai d'abord recueilli toutes les informations nécessaires sur le domaine et j'en ai fait la synthèse. J'ai aussi échangé de façon informelle avec les habitants. Puis, j'ai discuté avec des experts garifuna (Gwen Nunez Gonzalez et Roy Cayetano) et une experte en biologie marine (Lisa Mulcahy). J'ai ensuite poursuivi mes recherches via des documents en ligne et en ayant accès au mémoire de Mitchell van der Drift, un universitaire hollandais ayant vécu plusieurs mois au Belize et qui a réalisé son mémoire sur l'impact du tourisme sur l'identité garifuna dans le village communautaire d'Hopkins. Grâce aux différents contacts, j'ai pu consolider les bases de chacun des domaines d'étude du TFE, à savoir : la question de l'identité garifuna avec la thèse de Mitchell van der Drift, la question de l'éducation et de la protection de la mer avec la biologiste marine et spécialiste de l'éducation, Lisa Mulcahy (ma responsable de stage), et la question de la langue garifuna avec les experts Gwen Nunez Gonzalez et Roy Cayetano.

Finalement, tous ces savoirs accumulés m'ont permis de construire une hypothèse de départ incluant les éléments cités précédemment et en y ajoutant l'outil de l'ECMS. Ce dernier agit comme un lien entre chacune des questions que je me pose.

L'idée d'y adjoindre la logique de l'ECMS et la dynamique des changements comportementaux m'est venue justement en testant le jeu du Chalupa. En plus des informations déjà disponibles, ce jeu me permettait de recueillir de nouvelles informations sur la dynamique environnementale et identitaire chez les Garinagu. Cet outil mon « couteau-suisse » de l'éducation à la citoyenneté mondiale.

Si utiliser le jeu Chalupa me semblait une technique utile, encore fallait-il élaborer une stratégie pour en tirer des résultats d'analyse. Pour ce faire, j'ai utilisé la méthode CAP (Connaissance, Attitudes et Pratiques). Cette méthode « est un outil stratégique d'identification du besoin éducationnel d'une cible spécifique. Elle évalue trois points : le niveau de la connaissance complète, les attitudes motivant les comportements, et les pratiques préventives et de prise en charge des populations cibles. » (Essi & Njoya, 2013). En d'autres termes, ce type d'enquête permet de comprendre et d'analyser, à trois différents niveaux, les connaissances, attitudes et pratiques des participants.

Ainsi, le propre de la méthode CAP est d'aller chercher à évaluer, à partir d'un questionnaire identique, les résultats (changements et constantes). La méthode pédagogique inductive m'a paru tout à fait appropriée à cette expérimentation : elle consiste, par le biais d'une évaluation diagnostique, à établir l'état des lieux des connaissances à un instant donné.

Concrètement, notre terrain a été réalisé en trois étapes :

	Étape 1	Étape 2	Étape 3
Forme / thème	<u>Questionnaire écrit</u> « Identité, langue et environnement » ainsi qu'une discussion à la suite.	<u>Jeu « Chalupa marin »</u>	<u>Questionnaire écrit (identique au premier)</u> « Identité, langue et environnement » et discussion concernant l'environnement marin.
Durée	La durée du questionnaire a été d'une heure. La discussion concernant l'environnement marin a aussi été d'une heure.	Le jeu, entre sa première partie et la dernière partie jouée a été d'environ une heure et demie.	L'étape du questionnaire a été de 45 minutes. La discussion a duré environ une heure.
Durée (laps de temps) entre les étapes	Première étape réalisée deux semaines avant l'étape 2 et l'étape 3.	Cette étape du « Chalupa marin » a été réalisée après les deux semaines de vacances scolaires. Nous avons commencé à 8h45 pour terminer environ à 10h15.	Après une courte pause pour les enfants (petite récréation dehors), ils sont revenus en classe et le questionnaire était déjà posé sur la table. Ils ont alors directement répondu aux questions, puis une fois les travaux ramassés, nous avons discuté. Fin vers 12h30.

Objectifs et lien avec l'étape précédente		Concrètement, le but est d'utiliser le jeu pour cibler la question de l'identité au travers de la langue garifuna et de comprendre les changements provoqués par ce jeu au moyen du second questionnaire.	Cette dernière étape est celle de la récolte d'une deuxième série de données afin de pouvoir ensuite les comparer à la première série.
Conclusions méthodologiques	Le but est de récolter des premières données sur les « CAP » des enfants au travers du questionnaire et de la discussion.	L'étape numéro deux est le centre du protocole : le « Chalupa » modifié agit comme l'élément central dans les changements des « CAP » des enfants.	L'objectif de cette étape est de réaliser une deuxième récolte de donnée sur les changements observés après l'application du jeu ECMS et de la discussion.

- **Étape 1 : questionnaire sur l'identité, la langue et les questions environnementales suivi de la discussion**
Un questionnaire écrit sur des questions d'identité et des questions environnementales est soumis une première fois au groupe de jeune visé. Le premier questionnaire soumis au groupe jouera ce rôle d'indicateur des « CAP » des enfants.
- **Étape 2 : jeu « Chalupa Marin »**
Puis, les jeunes jouent au « Chalupa Marin » que j'aurai modifié pour les besoins de la recherche. La phase de jeu effectif apporte ensuite la mise en évidence de connaissances partagées ou de nouvelles connaissances pour certains (échanges informels formatifs).
- **Étape 3 : questionnaire sur l'identité, la langue et les questions environnementales suivi de la discussion**
Finalement, le questionnaire est redistribué une seconde fois comme une évaluation sommative, qui vient faire un état des lieux final des acquis : il permet de constater ce que le jeu a apporté concrètement comme nouvelles connaissances lexicales. Les questions sont orientées en fonction des niveaux que je souhaite cibler.

Ce type d'enquête est souvent utilisé dans le domaine de la santé ; il est donc important de réadapter les questions en fonction de l'objectif poursuivi – ici, l'objectif est de déterminer l'efficacité du « Chalupa Marin ». Cependant, cette méthode participative ne sera pas utilisée pour faire de lien entre chacune des composantes. Avant de discuter des résultats de cette enquête, il convient de comprendre quelques éléments de l'identité garifuna, du rôle de la mer et d'autres éléments qui m'ont permis de construire mon questionnaire.

III/ L'identité garifuna et la barrière de corail mésoaméricaine

A. L'identité garifuna

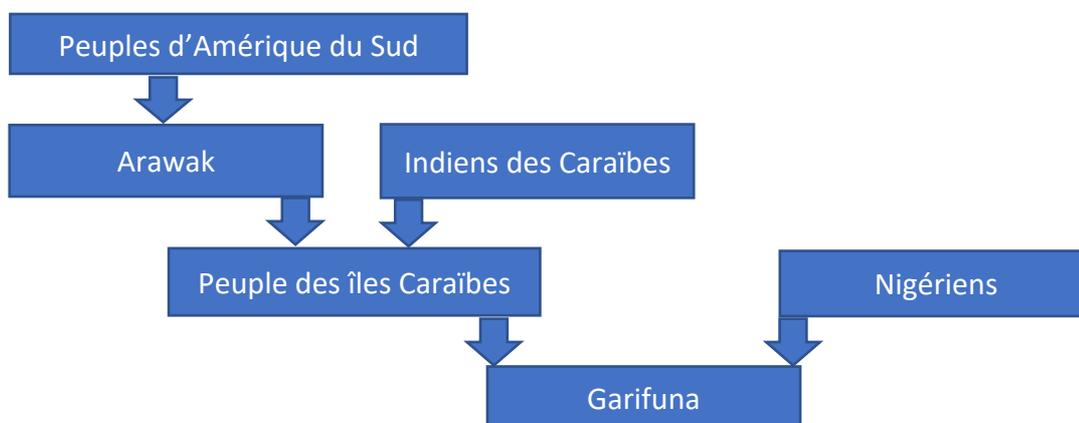
1. Les origines

Dans cette partie, nous nous concentrerons principalement sur les Garinagu du Belize. La population garifuna est cependant présente dans plusieurs pays d'Amérique centrale (Honduras, Nicaragua et Guatemala) et aux États-Unis (Agudelo, 2011).

Pour comprendre l'identité culturelle de ce peuple, il est essentiel d'en connaître les racines. Pour rendre compte de leur histoire, nous nous baserons essentiellement sur deux références différentes : la première provient d'un site internet journalistique bélizien rédigé par Ramos, journaliste reconnu au Belize et garifuna lui-même, la seconde, est celle de Carlos Agudelo, membre de l'Institut des hautes études de l'Amérique Latine et spécialiste du peuple garifuna, et il s'agit d'une source scientifique.

L'histoire de ce peuple remonte à près de 400 ans. Elle commence lorsqu'une première migration a lieu vers de Nouvelles terres : "South American Carib Indians migrated to the Caribbean Island of St. Vincent in order to subdue and discipline the native Arawak Indian islanders." (Ramos, 2021). Si l'on remonte encore plus loin, les Arawak sont déjà descendants de nombreuses migrations et de mariages entre différents peuples : ils sont issus d'un métissage entre des peuples venant de Guyane, du Surinam ou encore du Venezuela. À ce stade, avant l'arrivée des Européens, il faut comprendre que le peuple Arawak – qui est l'une des deux origines prédominantes des futurs Garinagu – est un peuple métissé et empreint d'une culture variée. Hormis l'origine Arawak, les Garinagu sont un pur produit des Indiens des Caraïbes qui ont aussi migré vers les îles antillaises. De ce fait, les Indiens des Caraïbes et les Arawaks, grâce aux métissages multiples, forment désormais le peuple des îles Caraïbes (Ramos, 2021).

Fig.1 *Arbre de descendance garifuna*



Source : Couturier, M. 2022 « Arbre de descendance garifuna »

Les anthropologues estiment l'émergence d'un nouveau groupe ethnique au milieu du XVII^e siècle (Ramos, 2021). En 1635, lorsque deux navires espagnols firent naufrage avec à leurs bords des centaines d'esclaves nigériens, les survivants sont allés se réfugier sur l'île de Saint-Vincent-les-Grenadines. Grâce à ces naufrages, l'histoire a pu voir émerger ce nouveau groupe ethnique nommé Garifuna. L'article de Ramos fait référence également à une reconnaissance du peuple garifuna « as a product of 'voluntary assimilation', which indicates the peaceful creation of this new ethnic group » (Ramos, 2021). En d'autres termes, les Garinagu sont les descendants d'un métissage forcé (car ramené de force par bateau) par les colons espagnols mais volontaire (car vivant ensemble sur une même île) de la part des peuples (habitants de St-Vincent et nigériens réfugiés) déjà opprimés à cette période.

Durant plus de 100 ans, jusqu'en 1797, les Garinagu vécurent sur l'île de Saint-Vincent-les-Grenadines. Les colons anglais, à leur arrivée, s'adonnèrent à une déportation massive de la zone géographique - que l'on nomme communément les Petites Antilles. Pour donner suite à ces événements de déportation, à la fin du XVIII^e siècle, les Garinagu commencèrent à peupler le territoire d'Amérique Centrale qui représente aujourd'hui les pays suivants :

- Le Honduras ;
- Le Nicaragua ;
- Le Guatemala ;
- Le Belize.

Il s'agit des pays d'Amérique Centrale faisant face aux îles des Caraïbes (Agudelo, 2011).

La petite ville de Dangriga a été créée à la suite des événements suivants : après la révolution républicaine du Honduras, un certain nombre d'habitants fuirent dans ce qui est connu aujourd'hui comme la côte sud du Belize. Grâce à Alejo Beni, une figure emblématique des Garinagu et leader de l'exode, la population a pu grandir et prospérer dans cette zone. Aujourd'hui, ce « miraculous marine arrival » (Ramos, 2021) est célébré tous les mois de novembre dans les plus grandes villes garifuna du Belize : Dangriga, Seine Bight, Hopkins, Punta Gorda. L'émigration garifuna a été une aubaine dans leur malheur : pendant cette période, les Garinagu furent massivement persécutés. *De facto*, ils purent prospérer avec l'ambition de créer leur « 'new' homeland and to develop their 'new' nation » (Ramos, 2021).

Toutes ces périodes de persécutions et d'oppressions impactent encore aujourd'hui fortement l'identité garifuna. D'autres faits durant cette période relatent différents moments où le peuple fut persécuté.

L'histoire du peuple garifuna est rythmée par l'apparition de certaines personnes promouvant avec ferveur les ambitions, les besoins et les valeurs de leur peuple. Parmi ces figures emblématiques locales, nous pouvons retenir particulièrement celle de Thomas Vincent Ramos – qui n'est pas la même personne que le journaliste – (fondateur de la « Carib Development and Sick Aid Society » et de la « Carib International Society »). Son histoire repose sur son implication et sa détermination à consolider et promouvoir l'identité garifuna. Plus largement, il a été pionnier, entre les années 1920 et 1940, dans le développement des diverses cultures des Caraïbes (Ramos, 2021).

2. Les caractéristiques principales de l'identité

Selon le Rapport sur le développement humain des Caraïbes des Nations Unies de 2016, les populations indigènes sont définies « en tant que personnes nées ou descendant des premiers habitants du territoire » (PNUD, 2016, p. 11). Ces chiffres englobent les Mayas et les Garinagu qui, à eux deux, représentent 32 % de la population du territoire bélizien. En d'autres termes, les populations autochtones ont une place importante au Belize. Néanmoins, la population garifuna du Belize ne représente que 4 % du total des Béliziens (environ 400.000). Les Mayas sont donc beaucoup plus nombreux.

En 2001, « UNESCO (the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) declared the Garifuna culture a "Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity" » (Ramos, 2021). De cette manière, nous pouvons distinguer trois grandes caractéristiques à l'identité garifuna qui forgent cette culture. Dans un premier temps, il y a la langue qui est un héritage et un métissage de plusieurs cultures et qui a évolué dans le temps. Dans un second temps, la musique fait partie intégrante de l'identité. Celle-ci est au cœur de la transmission d'histoires, de folklores et autres légendes du peuple. Dans un troisième et dernier temps, tout comme les deux précédents points, la danse fait aussi partie du patrimoine culturel immatériel de l'UNESCO depuis 2001 (ONU, s. d.). Même si je ne m'intéresserai qu'à la dimension linguistique dans ce travail, il est important de reprendre chacun des trois éléments.

Langue

Précédemment, il a été évoqué que le garifuna est une langue empreinte d'un métissage très important. Cette langue est parlée dans quatre pays d'Amérique centrale (Belize, Guatemala, Honduras, Nicaragua) et aux États-Unis (Agudelo, 2011) avec une estimation entre 100.000 et 500.000 locuteurs à travers le monde. Il y aurait 15.685 personnes au Belize (Hurholm-Larsen, 2016, p. 6) parlant garifuna ce qui en fait la deuxième plus grosse communauté, après l'anglais, (en termes de locuteur et non de « population indigène », comme mentionné ci-dessus) au regard du nombre d'habitants (approximativement 400.000).

La première distinction que nous pouvons faire est la manière pour formuler les expressions : les mots et les expressions employés ne seront pas les mêmes selon le genre des interlocuteurs (deux hommes qui discutent ensemble, ou un homme et une femme, une femme et une autre femme).

Comme en témoigne Haurholm-Larsen à ce propos :

"Garifuna is one of the relatively few languages of the world which have speech registers which correlate with indexical gender (a.k.a. "biological", "cultural" or "real-world" gender) and which consist of lexical and grammatical elements which are historically unrelated, also known as genderlects. This fact has so far only been noted in passing where relevant. The two registers have been called "men's" or "male speech" and "women's" or "female speech" by most authors." (Haurholm-Larsen, 2016, p. 289).

Néanmoins, l'auteur précise un peu plus tard dans son développement qu'aujourd'hui, ces différences sont moins marquées et que le langage féminin est plus fréquemment et facilement utilisé par tous.

La seconde distinction à faire concerne le vocabulaire. L'étude du vocabulaire permet de se rendre compte de l'influence des cultures étrangères sur le garifuna, en particulier de l'influence européenne. Un exemple assez parlant utilisé par Haurholm-Larsen est celui des nombres cardinaux : « The native Garifuna number system is limited to the first three numbers: *ában*, *bíyama*, *ûrúwa* 'one, two, three'. Numbers from 'four' and above were borrowed from the French colonizers ». Par exemple, pour dire « dix », le garifuna utilisera « *dì:si* », pour dire « vingt », cela sera « *véyn* », pour exprimer le chiffre « cent », ce sera « *san* » et pour dire « mille », le garifuna dira « *mil* » (Haurholm-Larsen, 2016, p. 69). D'autres influences européennes sont aussi à souligner comme l'espagnol et l'anglais qui sont les deux langues majoritaires du continent.

La troisième distinction est la quasi-absence d'écriture. Le garifuna est considéré comme une langue ayant une « tradition écrite pauvre ». Bien qu'il existe différentes périodes de l'histoire où le garifuna a tenté d'être retranscrit, ces initiatives sont surtout venues de personnes extérieures. Haurholm-Larsen explique que la majorité de ce que l'on voit écrit en garifuna par les Garinagu eux-mêmes sont dans les espaces publics (bateaux et bâtiments, sous forme de graffitis par exemple). Le garifuna est aussi utilisé sur les réseaux sociaux. Les seuls travaux académiques rédigés en garifuna ont été ceux de Douglas Taylor dans les années 1930. Depuis 2010, il y a des tentatives de traduction qui émergent en se basant sur l'orthographe proposée par la « SIL Bible translation ». Une autre solution a été proposée en 1992 par Roy Cayetano qui a publié « Towards a Common Garifuna Orthography » qui vise à harmoniser l'écriture du garifuna. (Haurholm-Larsen, 2016, p. 17).

Bien qu'il existe d'autres distinctions en termes de morphosyntaxe ou de phonologie, ces trois principales distinctions rendent compte de l'originalité, de la rareté et de la fragilité du garifuna. Cependant, ce n'est pas le seul trait caractérisant l'identité garifuna. La musique est un vecteur qui traduit de nombreuses autres caractéristiques d'une identité, que cela soit grâce à l'écoute et à la compréhension des paroles ou grâce à l'origine des rythmes.

Musique et danse

La musique et la danse garifuna font partie intégrante de l'identité de ce peuple. C'est un moyen d'expression intemporel qui emporte avec lui tout un tas d'histoires. De la même manière que la langue, la musique et la danse font aussi partie du patrimoine mondial immatériel de l'UNESCO.

L'origine de la musique prend ses sources en Afrique de l'actuel Nigéria. L'influence des anciens rythmes d'Afrique de l'Ouest se fait fortement ressentir dans les rythmes actuels que propose la musique garifuna. D'après Benjamin E. Palacio, historien garifuna, « the music of these areas, the Garifuna style of music relies heavily on call and response patterns. These patterns are less overlapping than many traditional ones found in Africa, but none the less in Belize music the Garifunas leader-chorus organization is very

consistent with those of African styles. » (Palacio, s. d.). Cette phrase traduit la profonde influence de l’Afrique de l’Ouest qui a évolué vers un style particulier, en raison d’une autre influence, celle des peuples autochtones d’Amérique Centrale.

Toujours selon Palacio, il y a une importance fondamentale dans l’utilisation des « drums » pour caractériser la musique : le tambour est l’instrument principal autour duquel s’articule la musique. Il y a toujours deux tambours qui jouent en même temps (on peut en voir trois lorsqu’il s’agit de musique sacrée). Il existe deux rôles (Palacio, s.d.) :

- Primero : ce musicien joue une partie plus complexe composée de « motifs croisés ».
- Segundo : ce joueur aura pour rôle de donner un « motif fixe et cohérent » qui sera plus simple.

Des instruments tels que la guitare, la flûte et le violon peuvent être ajoutés – ils ont pour origine la musique française, espagnole et anglaise – et les musiciens les utilisent dans des styles musicaux jamaïcains et haïtiens (Palacio, s. d.).

La musique telle que présentée ici fait partie intégrante de la vie du peuple garifuna. Elle est jouée pendant les rites sacrés, les fêtes et à tout autre moment de la vie.

La danse constitue aussi une part importante de l’identité garifuna. Elle fait partie, tout comme la langue et la musique, du patrimoine mondial immatériel de l’UNESCO. Pendant la danse, une interprétation par le chant est proposée.

Selon Palacio,

“These songs and dance styles that are performed by the Garifuna display a wide range of subjects like work songs, social dances, and ancestral traditions. Some of the work songs include the Eremwu Eu, which is sung by the women as they prepare to make cassava bread, and the Laremuna Wadauman, a song men regularly sing when collectively working together.” (Palacio, s. d.).

En d’autres termes, le chant fait partie intégrante de la vie d’un Garifuna, quelle que soit son activité. De la même manière, comme le mentionne l’UNESCO, les textes des chansons constituent un véritable creuset de l’histoire et des savoirs traditionnels des Garinagu, telle la culture du manioc, la fabrication de canoës ou la construction de maisons en terre cuite. Il y a également une veine satirique très importante dans ces chansons (UNESCO, s. d.). La danse permet de rassembler les chants et la musique pour traduire corporellement ce que les interprètes veulent exprimer. Habituellement, lors des représentations, les spectateurs sont amenés à participer car certaines danses impliquent que tout le monde joue le jeu. Par exemple, le Gunchei consiste à faire danser les hommes à tour de rôle avec chaque femme. Aujourd’hui, on peut voir, surtout au Belize, la « Punta Music » qui est un type de danse de couple plus moderne et qui consiste en des mouvements de hanches, et dont l’intention est d’être plus séduisant que les couples concurrents. Néanmoins, les morceaux traditionnels sont encore très ancrés et importants (Palacio, s. d.).

La musique et la danse accompagnées de ses chants représentent une part identitaire plus qu'importante pour ces peuples. Le parti-pris de n'évoquer que l'art alors qu'il existe d'autres caractéristiques identitaires du peuple garifuna est consciente. En effet, l'art a pour force d'être un vecteur mondial dans la transmission d'une culture, comme cela s'est déjà vu pour plusieurs styles musicaux. De ce fait, il semble plus facile de faire porter une voix au travers de quelque chose que le monde entier connaît plutôt que d'opter pour des caractéristiques précises telles que la fabrication de canoë ou la préparation de plats typique à partir d'ingrédients presque endémiques à ces régions.

Le TFE s'intéresse particulièrement à la langue dans sa perspective de construction d'une identité. La langue garifuna est protégée au patrimoine mondial immatériel de l'UNESCO (ONU, s.d.) ce qui en fait un formidable porte-parole de l'identité garifuna. La langue peut être transmise oralement et par écrit. Il est possible d'imaginer la difficulté pour un peuple aussi diversifié (dans l'influence de la langue, de la musique ou de la danse) de se sentir appartenir à une même et unique identité. Pourtant, cette identité existe bel et bien. En discutant avec des acteurs de la communauté à Dangriga, il est possible de se rendre compte de l'importance qu'attachent ces personnes à leur culture et leur identité. Ceux-ci se définissent d'abord garifuna mais certains, à l'instar de la Dr. Nunez Gonzalez (communication personnelle, 04 mars 2022) déplorent la perte progressive de la langue.

Le futur des garinagu

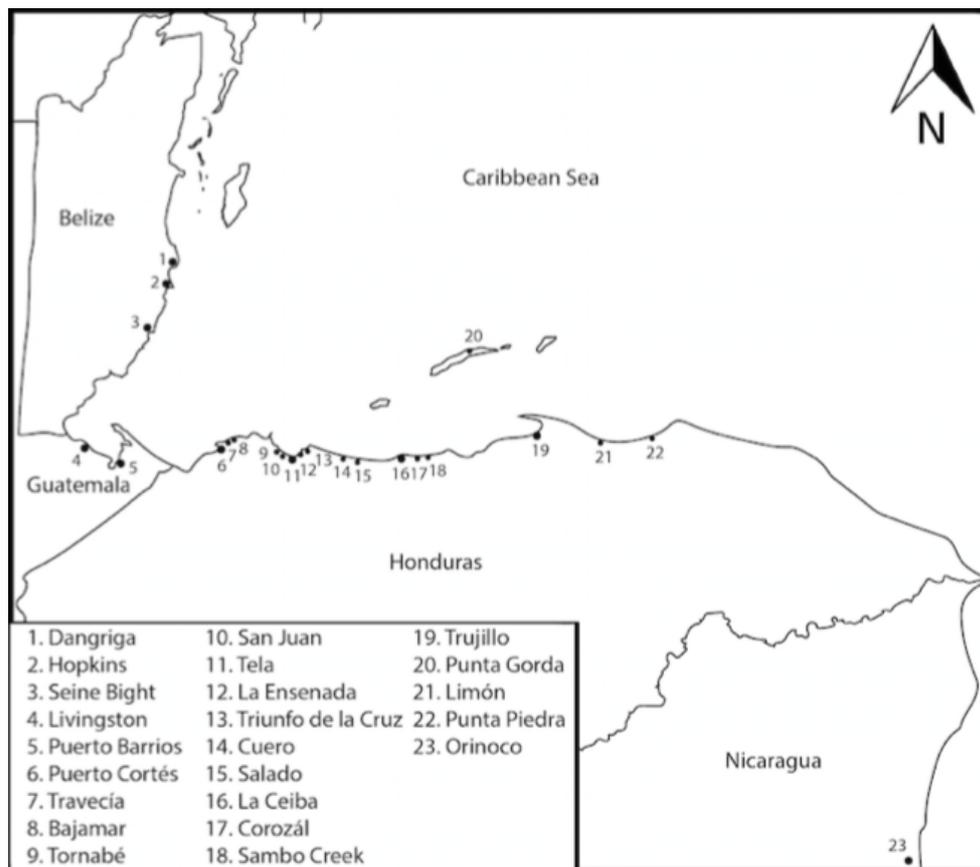
Une question qui peut se poser lorsque l'on voit la fragilité et la difficulté qu'il y a de maintenir une identité vivante est celle du futur. Bien que des personnes œuvrent ardemment à la préservation de celle-ci, on se rend compte néanmoins que le nombre de locuteurs natifs décroît. Selon Nunez Gonzalez (communication personnelle, 04 mars 2022), cela est dû au fait que les familles préfèrent parler en créole ou en anglais à leurs enfants. D'après différentes lectures, la tendance est plutôt à l'immigration vers les USA où la diaspora est plus importante que dans les pays d'« origine ». Il est alors légitime de penser que le futur des Garinagu réside dans cette diaspora qui fera, à n'en pas douter, émerger de nouveaux aspects identitaires au fil du temps. L'identité garifuna n'est pas vouée à disparaître mais plutôt à évoluer. Comme l'explique Mitchel van der Drift dans sa thèse sur l'influence du tourisme sur la population garifuna de Hopkins, « Side note here is that the Garifuna also commonly speak English (and Creole); with the addition of other cultures in Hopkins speaking both English and Creole is common. » (van der Drift, 2019) : autrement dit, la langue est précieuse et la part d'anglais et de créole croît aussi vite que le garifuna décroît. Hopkins est une ville de référence chez les Garinagu. J'ai pris l'exemple de cette ville car Dangriga et elles sont très liés et l'exemple de Hopkins reflète bien la réalité de Dangriga concernant l'impact du tourisme.

Au-delà de la langue, de la danse et de la musique, l'identité existe également dans d'autres domaines : la nourriture, la manière de s'habiller, les traits culturels et sociaux... Tous ces éléments sont également à prendre en compte lorsqu'il s'agit d'identité au sens large. Cependant, et comme nous le verrons par la suite, notamment lorsqu'il s'agit de tourisme, l'identité peut être menacée. C'est pour cette raison qu'il est primordial de penser aussi à la préservation des domaines précédemment cités.

B. L'importance de l'environnement marin chez les Garinagu

La mer, l'océan et particulièrement la mer des Caraïbes est d'une importance capitale pour les Garinagu. Comme exposé précédemment dans l'histoire de ce peuple, l'océan a été le chemin de leur calvaire (cf. II/L'identité garifuna et la barrière de corail, A. L'identité garifuna, 1. Origine), mais aussi celui de leur délivrance. Au départ, les habitants ont dû s'adapter à une vie sur l'île de St-Vincent-les-Grenadines : l'environnement marin a alors pris une place primordiale dans leur vie et leur survie. La figure 2 montre que les villes peuplées par les Garinagu sont concentrées sur la côte.

Fig.2. Communautés linguistique Garifuna du Golf du Honduras (Harholm-Larsen, 2016)



Source : Haurholm-Larsen-Larsen, S., 2016, "Gulf of Honduras with select Garifuna speaking communities", https://boris.unibe.ch/91473/1/16haurholm-larsen_s.pdf

Ces environnements marins confrontent maintenant les Garinagu à plusieurs problèmes majeurs. Ces milieux sont étroitement liés à leur mode de consommation et de vie. Or, dans un premier temps, soulignons une pollution marine de plus en plus importante, entraînant des conséquences dévastatrices sur leur prospérité. Le tourisme semble aussi en être un facteur aggravant mais n'en est pas l'unique responsable. Ces différents éléments font partie intégrante de l'identité garifuna car ceux-ci rythment la vie de la population. La pollution, comme on le sait depuis des années, influe grandement sur la capacité aux pêcheurs de continuer à vivre de leur pêche à cause de l'appauvrissement des ressources (Garçon, 2018).

1. *La mer, par le prisme de la pollution de la mer des Caraïbes*

« 200 000 Béliziens tributaires du récif pour leur subsistance. » (UNESCO, 2018)

Dans cette partie, il sera intéressant de se focaliser particulièrement sur la pollution du système récifal mésoaméricain et pas de la pollution dans sa globalité. En effet, de cette manière, nous pourrions prendre conscience du lien étroit qui existe entre la population garifuna et la barrière de corail. Sophie Stadler résume l'importance de cet écosystème par cette phrase : « Ils sont surtout le garant de la chaîne alimentaire des océans, un condensé de biodiversité, un rempart contre les vagues d'immersion, le garde-manger de centaines de millions de personnes » (Stadler, 2020).

La zone des Caraïbes est en danger. La pollution y est si forte que les débris jonchent le sol des plages paradisiaques. Un communiqué de presse émis par Washington et relié par la Banque Mondiale renseigne sur la nécessité d'agir. « [Le rapport de la Banque Mondiale] appelle à intervenir d'urgence pour régénérer des écosystèmes dégradés et protéger les ressources marines des Caraïbes, sources clés de nourriture, de subsistance et d'emplois pour des millions de personnes vivant du tourisme, de la pêche et de l'économie bleue. » (World Bank, 2019).

La pollution marine résulte des plastiques, du système des eaux d'égout, du ruissellement des pesticides et autres substances des terres agricoles, des produits pétroliers et substances chimiques en tout genre. La pollution de cette zone, en plus d'avoir des impacts sur la santé de la faune, de la flore et des humains vivants dans ces régions, apporte aussi son lot de maladies. Aujourd'hui, des solutions sont proposées dans la zone caraïbe pour réduire les problèmes qu'engendre la pollution. On peut notamment citer la « 5^{ème} Conférence des Parties (CdP) au Protocole relatif à la pollution due à des sources et activités terrestres ». Cette conférence se tient dans le cadre des « Conférences des Parties à la Convention de Cartagena » qui vise à réguler juridiquement la protection et le développement de la mer des Caraïbes. Quinze pays ont ratifié leur attachement à ces protocoles. Plus simplement, ces conférences permettent de mettre en commun des techniques, innovations et idées pour une préservation du milieu aquatique dans la zone Caraïbe (UNEP, 2021). Pour conclure sur cette partie, les choses avancent mais il reste encore un certain travail à faire pour que cela soit effectif.

Comme dans 14 autres pays des Caraïbes, les sacs plastiques sont interdits au Belize. Pourtant, à chaque fois que j'allais faire mes courses, je me retrouvais avec un sac plastique pour les produits frais, un sac plastique pour les produits d'entretien, un sac plastique pour mes bouteilles d'eau. Ainsi, les interdictions et la réalité du terrain sont, comme souvent, deux éléments différents. En partant de ce principe simple, comment les règles en matière de régulation des milieux marins sont-elles réellement suivies ? Les Fonds mondial pour la nature (WWF) fait état de 5.000 hectares de surface de mangroves disparus et 40 % du récif endommagé à cause de la surpêche (WWF, 2017). En sachant que les mangroves prennent presque 30 ans à pousser, que le rythme de croissance des coraux est pour la plupart très lent, comment est-il possible de croire que les dégâts d'aujourd'hui seront facilement réparables demain (Lisa Mulcahy, communication personnelle, 08 avril 2022) ? D'autre part, au-delà de l'aspect visuel qu'engendre la

pollution de la mer, le *Belize Times* écrit que le Belize a une gestion myope et à court terme de ses déchets. Le journal conclut de cette manière : « If we want to be a better Country we need to address unsustainable practices of waste management and start to strategize the adoption of green technologies to address Belize's vulnerability to climate change in particular the impacts of tropical cyclones and sea level rise by investing in technologies that generate energy from wastes environmentally friendly. » (Villegas, 2018). Cela signifie que la gestion des déchets, pouvant être charriés par les éléments jusque dans la mer, est encore à revoir et à améliorer. J'ai pu constater de mon côté que le seul centre de récolte des poubelles des ménages se situe à environ 5 minutes en voiture à l'extérieur de Belmopan – qui est la capitale du Belize, pour rappel – et brûle les déchets à ciel ouvert.

2. *L'identité garifuna, par le prisme de l'impact du tourisme*

Tout d'abord, le tourisme est en réalité une affaire de plaisir personnel pour des gens venus d'ailleurs et qui profitent d'un lieu ainsi que tout ce qu'il a à offrir. Dans le cas de Dangriga et des Garinagu, MacCannell dirait que les touristes ont une expérience mise en scène de la réalité, ce qui est paradoxal avec la recherche d'une authenticité réelle par ceux-ci (MacCannell, 1973). L'intérêt profite davantage aux Garinagu qui offrent en échange une esquisse de leur culture tout en permettant aux touristes de garder un certain confort, ce qui engendre les désastreux phénomènes de pollution que l'on connaît.

Ensuite, comme l'explique Mitchel van der Drift en s'appuyant sur les arguments de Roessingh et MacCannell, le tourisme et la culture sont reliés par la composante économique. Roessingh dit qu'à Dangriga l'art est exploité comme une attraction touristique (Roessingh, 1998). MacCannell ajoute que la culture mise en avant est en fait mise en scène pour les bénéfices économiques que cela engendrerait. Le tourisme a donc un impact sur l'identité (MacCannell, 1973). Au lieu d'être portée par des valeurs, une morale est construite avant tout dans un but de partage culturel au sein de la communauté, l'identité devient une marchandise.

Pour finir, d'après ce que nous venons de voir concernant le tourisme, celui-ci impacte l'identité. Que cela soit par le biais d'une culture guidée vers ce qui plaît aux touristes ou par le besoin économique, nous rejoignons un même final : l'identité garifuna est impactée par le tourisme et perd de son authenticité.

3. *Le tourisme et la pollution, exemple de Tobacco Caye*

Tobacco Caye est une île ou plus précisément une caye (une île proche des côtes composées majoritairement de sable ou de corail) située à vingt minutes en bateau de Dangriga. La caye est peuplée par deux familles et par des dizaines de touristes qui vont et viennent chaque jour. La particularité de la caye est sa petitesse : en se situant au milieu de l'île, il est possible d'en distinguer facilement la mer qui la borde. Tobacco Caye, située directement sur la barrière de corail mésoaméricaine en fait un lieu de choix pour le tourisme, mais en fait surtout un lieu d'observation intéressant pour comprendre l'importance de protéger l'environnement et pour la préservation de l'identité garifuna. À l'origine, la caye devait être recouverte de mangroves mais elle est aujourd'hui

recouverte majoritairement de cocotiers, plantés par la main de l'homme dans l'objectif d'en vendre leurs fruits (Lisa Mulcahy, communication personnelle, 8 avril 2022). Le secteur du service représente 68 % de l'économie du Belize (The World FactBook, 2022), dont un grand pourcentage dédié presque exclusivement au tourisme : Tobacco Caye n'échappe pas à cette règle. Sur l'île, hormis les maisons des habitants, les autres constructions sont destinées aux touristes.

La pollution est omniprésente sur l'île. En effet, au moment même du débarquement, on remarque rapidement les détritiques naturels comme les coquilles vides des « Queen Conch » (animal aquatique vivant dans de grosses coquilles, environ de 20 à 30 centimètres de long) un peu partout. Sur plusieurs coins de la caye, il y a des petites zones où les déchets résiduels et plastiques sont entassés, à l'air libre. Ceux-ci sont régulièrement brûlés car il n'y a aucun système de transport de ces déchets vers le continent. Les déchets naturels sont utilisés pour « agrandir » l'île et donc lutter contre l'érosion naturelle des sols. Au fil du temps, les carapaces se désagrègent et constituent la base du nouveau sol de la caye.

Les autres déchets sont plus problématiques. Gardés à l'air libre, ils polluent visuellement et de manière parfois odorante l'endroit. Pire, ils sont charriés par les éléments ce qui, pour la plupart d'entre eux les mène indéniablement dans la lagune. Ceci représente la première pollution des océans, directement observable et facilement quantifiable. D'autre part, il existe la pollution liée au tourisme de l'endroit. De nombreux bateaux viennent accoster chaque jour à proximité de la caye et nuisent à la faune et à la flore marine. Ce trafic entraîne deux types de pollution. Beaucoup de ces touristes consomment l'endroit rapidement (autrement dit, ils viennent pour une après-midi, une nuit ou deux maximum) et ont une tendance à jeter les déchets par-dessus bord. On peut y retrouver des bouteilles en verre et plastique, des sacs plastiques, des chaussures et d'autres objets parfois insolites. La deuxième pollution est liée aux moyens de transport eux-mêmes : les bateaux jettent l'ancre n'importe où et détruisent par la même occasion les habitats naturels de certaines espèces ou s'amarrent directement dans le récif, ce qui a des conséquences désastreuses dans la zone.

Le tourisme ainsi que la pollution que cela engendre sont des éléments à prendre en compte. D'abord, le tourisme, comme on a pu le voir, a une tendance à globaliser les secteurs d'activités et par la même occasion les identités, comme le conclut MacCannell (MacCannell, 1973). Ensuite, la pollution engendrée par la consommation entraîne des conséquences désastreuses sur l'environnement. Les dégâts faits sur la lagune sont plus facilement représentables en se projetant à une échelle plus petite et en regardant directement aux abords des lieux de vie d'une population. Tobacco Caye peut être pris comme un exemple de cette consommation excessive et de cette identité globalisée qu'engendre la massification du tourisme. L'exemple concret est celui d'un investisseur suédois venu s'établir sur l'île. Il y possède un hôtel, un restaurant et un bar. Après en avoir discuté avec certains habitants de la caye, j'ai appris que cet homme n'interagit que très peu avec la population « originelle ». Son but principal est d'accueillir des clients sur l'île en proposant des activités de « snorkeling » sans donner les consignes adéquates (ne pas toucher les coraux ou les animaux marins au risque de se blesser ou de détruire/avoir un impact sur l'environnement). À la suite d'une discussion informelle avec un habitant de l'île, celui-ci m'a fait part de son indifférence à l'égard de l'activité

économique de cet homme : chacun fait sa vie de son côté. Les touristes s'enchaînent et consomment tout ce que l'île peut apporter.

Tobacco Caye est une société réduite, largement imprégnée de la culture garifuna de Dangriga : cette île représente en micro-société la réalité de Dangriga (communication personnelle, 14 février 2022).

IV/ Accompagner les jeunes dans la prise de conscience grâce à l'ECMS

A. Une définition et une construction des bases de l'ECMS

L'Éducation à la Citoyenneté Mondiale et Solidaire (ECMS) est un outil plébiscité par l'Organisation des Nations Unies (ONU) et particulièrement utilisé par l'Organisation des Nations Unies pour l'Éducation, la Science et la Culture (UNESCO) dans le cadre de l'Agenda Éducation 2030 (et plus largement pour la réalisation des Objectifs du Développement Durable). Il ne convient pas ici de reprendre tous les détails de l'ECMS bien qu'il soit important d'en rappeler les points essentiels. L'ECMS est un outil recommandé grâce à son efficacité d'accompagnement chez les jeunes (DRIS, 2018). Les jeunes garinagu sont des représentants de ce que l'on nomme une « communauté autochtone » : élaborer des outils qui permettent une prise de conscience des différents enjeux qui existent pour eux paraît essentiel. Comme énoncé précédemment et comme il est possible de le constater, il y a de nombreux paris à faire pour la préservation de l'identité garifuna. Que cela soit en termes d'économie, de pollution ou d'environnement marin, tous ces enjeux doivent être conscientisés car ceux-ci fragilisent les Garinagu. L'ECMS représente une clef pour ces jeunes générations.

Selon la Fédération francophone et germanophone des associations de coopération au développement de Belgique, l'ACODEV, créateur de l'ECMS, ce dernier propose trois missions principales qui sont bien reprises par mon projet du « Chalupa Marin » (qui est l'outil ECMS proposé et étudié) (Bengaloune, s. d.) :

- « **Éducation à la citoyenneté mondiale et solidaire** : renforcer des changements de valeurs, attitudes et comportements. » (Bengaloune, s. d.). Le « Chalupa Marin » répond exactement à cette mission dans le sens où celui-ci cherche à sensibiliser les jeunes à leur environnement proche. La méthodologie CAP utilisée pour vérifier l'efficacité du « Chalupa Marin » rentre également dans cette mission car elle permet d'établir une analyse de chacun de ces points.
- « **Mobilisation citoyenne** : renforcer la mise en action individuelle et collective. » (Bengaloune, s. d.). Avec l'outil ECMS proposé, les jeunes ont l'occasion de faire vivre – ou revivre – leur langue et donc leur identité. Les jeunes garinagu vont, sans même s'en rendre compte, partager des savoirs autour d'eux dans leur langue d'origine. Ils renforceront dans le même temps la mobilisation locale portée par le « National Garifuna Council » (NGC).
- « **Plaidoyer** : influencer des décisions politiques en vue de changer les législations. » (Bengaloune, s. d.). Cette mission semble assez difficile à évaluer

grâce au « Chalupa Marin ». Cependant, et après concertation avec les différents acteurs, nous nous sommes rendu compte qu'il était important de continuer de porter le projet pour créer des vocations de changement chez les jeunes. Le facteur temps permettra de déterminer si les projets mis en place par RKB et les autres acteurs sont efficaces à long terme.

Pour continuer, le terme ECMS comprend quatre mots qui ont leur importance. Ici, il s'agira, comme dans le paragraphe précédent, d'établir une relation entre le « Chalupa Marin » et une définition de chacune des lettres selon le cours que nous avons eu sur la question (Bengaloune, s. d.) :

- **Éducation** : l'action de développer des connaissances et des valeurs considérées comme essentielles. L'objectif du « Chalupa Marin » est éducationnel. De fait, le jeu est à destination des jeunes et développe par la même occasion des connaissances (nouveaux mots, nouvelles définitions, nouvelle compréhension) et des valeurs (les valeurs de protection de la nature, entre autres).
- **Citoyenneté** : réfère à l'appartenance à une nationalité. L'aspect sous-jacent, qui n'est pas verbalisé lors du jeu est l'appartenance à une nationalité mais plus précisément à une identité qui est la leur. Les jeunes, en apprenant les mots de leur héritage linguistique développe une forme d'appartenance à cette identité.
- **Mondiale** : correspond à la manière dont on perçoit la globalité et l'inter connectivité qui y règne. En rassemblant le terme « citoyenneté » et « mondiale » on obtient logiquement « citoyenneté mondiale » qui suppose l'existence d'une grande nation terre sous laquelle nous sommes tous égaux. Bien qu'il semble que le jeu soit très localisé, il ne faut pas oublier que les enfants d'aujourd'hui auront un impact demain. Le prochain leader du Belize ou d'une grosse ONG internationale peut être un de ces enfants. En permettant à l'accès à ces informations, ils développent des valeurs et comprennent l'importance de protéger l'environnement. Encourager ces jeunes à trouver des solutions, des innovations pour ne pas polluer, c'est aussi encourager à agir pour le monde.
- **Solidaire** : au départ, l'outil était qualifié de ECM mais il a été ajouté le mot « Solidaire » comme pour désigner l'importance des valeurs que véhicule l'ECM. Grâce au « Chalupa Marin », on développe chez l'enfant des capacités de sensibilisation, de conscientisation et d'apprentissage.

Maintenant que la définition de l'ECMS est claire, se pose la question de la légitimité de celle-ci dans le travail de l'éducation. Pouvons-nous faire confiance à cet outil plébiscité par les organes de l'ONU ? Lorsqu'on mentionne les impacts, les effets, il faut s'interroger sur quel type d'impact ou d'effet on recherche. Lors de la construction d'un outil d'ECMS, celui-ci doit d'abord répondre à des indicateurs SMART⁵. Autrement dit, suivre le fonctionnement des indicateurs SMART permet d'obtenir un outil ECMS qui répond aux objectifs recherchés.

⁵ « S » pour « Simple » ; « M » pour « Mesurable » ; « A » pour « Atteignable » ; « R » pour « Réaliste » ; « T » pour « Temporel ».

B. Un outil recommandé dans le domaine de l'apprentissage

Lorsqu'il s'agit de pratiquer l'ECMS, il ne faut pas oublier la réalité de l'endroit où on propose le jeu. Ici, par exemple, le jeu est proposé pour donner suite à une demande du NGC car il y existe une réelle demande sociale de se réapproprier une langue (le garifuna). Ensuite, il s'agit dans ce jeu (qui est le centre du projet) de ne pas renforcer certains stéréotypes ou de véhiculer des messages erronés. La manière dont est construit l'ensemble de la sensibilisation essaie d'amener les enfants à réfléchir par eux-mêmes, notamment lors du focus groupe réalisé à la fin des présentations. Pour Oxfam, on peut évaluer l'ECMS selon quatre grands critères (Oxfam, 2019) :

- La pertinence,
- L'efficacité,
- L'efficience,
- Les effets/impacts.

Les recommandations faites par Oxfam ne sont pas calquées sur la réalité du terrain au Belize (puisque faites avec des écoles primaires belges) mais permettent de mieux comprendre où se situent les principaux problèmes qui peuvent être rencontrés.

C. La prise de conscience apportée par l'ECMS

L'ECMS accompagne, par le jeu et la réflexion, le changement de comportements. La psychologie nous démontre l'importance fondamentale du jeu dans le développement de l'enfant. Selon Estelle Robic qui reprend rapidement les travaux d'Édouard Claparède, cette première fait état de plusieurs types de jeu, dont les « jeux psychiques » qui poussent l'enfant à la curiosité (Robic, 2015). Le « Chalupa Marin » est exactement ce type de jeu puisqu'il offre la possibilité aux enfants de faire des associations d'idées, de réfléchir au sens des mots, de développer leur imagination... Pour aller plus loin, on peut également citer Frobenius et Huizinga qui théorisent l'idée que le jeu est au cœur et au centre de la construction culturelle et donc identitaire de l'individu (Schmoll, 2010).

Bien sûr, il est évident que pour apporter du poids à l'intérêt que l'on porte à l'ECMS, il faut pouvoir prouver que cet outil est efficace. C'est ce qu'a cherché à démontrer le rapport final de l'ACODEV, résumé par Florine Deveseeler pour la Revue Antipodes. Ce rapport prend en compte uniquement la perception des enseignants. L'avantage que représente cette étude menée par la DRIS⁶, est qu'elle pourra être complétée par l'étude menée exclusivement auprès des enfants. De cette manière, nous pouvons avoir un double point de vue : celui des enseignants (bien que ce soient les enseignants belges, mais cela donne une idée) et des enfants béliziens. Dans un premier temps, l'ECMS peut prendre plusieurs formes différentes (animation, projet, activités extra-scolaires...). Cependant, selon les enseignants interrogés, l'animation semble être la plus efficace et la plus plébiscitée (ACODEV, 2018, p. 44). Pour le groupe WikiCM, il existe 34

⁶ DRIS est un bureau d'étude et de conseil basé à Bruxelles.

compétences différentes à acquérir via l'ECMS qui sont regroupées dans les 7 groupes de compétences (Deveseeler, 2020) :

1. « S'informer sur le monde et ses interconnexions : il s'agit notamment de faire le lien entre ici et ailleurs, de développer la curiosité pour la diversité, d'envisager la complexité du monde, de découvrir le monde à partir du concret.
2. Se sentir concerné·e : Ce groupe comprend des compétences telles que la compréhension des notions de solidarité et de partage, ou encore de l'importance de l'égalité entre les êtres humains ainsi que de l'empathie.
3. Développer une pensée positive et non discriminante : il s'agit de renforcer la vision positive sur les autres au-delà des apparences, prendre conscience qu'on utilise des stéréotypes et apprendre à les déconstruire, ou encore réfléchir sur la discrimination et l'exclusion.
4. Être conscient·e de sa responsabilité locale et globale : comprendre comment nos actions peuvent avoir un impact positif sur les autres, sur nous-mêmes et notre communauté, connaître ses droits et devoirs, découvrir des leviers d'action possibles, etc.
5. Se construire librement une opinion critique, autrement dit questionner les généralisations, les préjugés, découvrir qu'il existe plusieurs points de vue sur une question, oser exprimer son opinion.
6. Mener une action utile/pertinente vers l'extérieur : il s'agit de modifier les attitudes et comportements des citoyen·ne·s en favorisant leur sens de l'entraide et de la coopération, en les aidant à dépasser le fatalisme, en les incitant à participer à des activités locales allant dans le sens d'un monde plus juste, et leur donnant envie d'inciter les autres à agir également.
7. Adhérer librement aux valeurs de citoyenneté mondiale : par exemple, repérer la valeur de l'engagement social ou mobiliser son sens de la justice (Deveseeler, 2020). »

Le but, en créant l'outil ECMS pour ce travail, a été de répondre à ces groupes de compétences pour que cela soit le plus efficace possible dans une prise de conscience de la préservation marine et de l'identité culturelle.

L'impact global de l'ECMS est le suivant : « en moyenne, [...] toutes les activités impactent de manière nette les élèves, les scores étant largement au-dessus de la moyenne. » (Deveseeler, 2020). En d'autres termes, selon le rapport de l'ACODEV de 2018, les interventions d'ECMS et particulièrement les animations fonctionnent. Ce résultat traduit l'importance de voir au travers l'ECMS une manière différente mais tout aussi efficace de considérer l'éducation. Pour continuer, concernant les effets de l'ECMS sur les élèves, le rapport démontre plusieurs choses. D'abord, les enfants développent un critique, une attitude plus tolérante et d'écoute. Ensuite, le jeu développe des capacités à agir et à développer des projets. Enfin, et selon moi les plus importants,

l'ECMS développe des capacités de mobilisation, de débat et surtout de recherche d'informations (ACODEV, 2018, p. 78).

Néanmoins, il existe un impact négatif – qualifié de négatif alors qu'en fait il peut facilement être maîtrisable – des interventions et animations d'ECMS. Le travail à long terme doit être priorisé pour ancrer les connaissances, attitudes et pratiques des enfants (Deveseeler, 2020).

V/ Retour réflexif concernant les changements de comportements chez les jeunes garinagu

A. Le jeu d'ECMS « Chalupa marin » et son déroulement

Le « Chalupa » ou « Lotería mexicana » est un jeu particulièrement apprécié en Amérique centrale. Le principe et les règles du jeu sont similaires à ce que nous connaissons du « Bingo ». Le Chalupa est habituellement composé d'un jeu de 54 cartes et de tables de jeux composées de 4x4 cases. Le maître du jeu est appelé « Cantor » ou, en français, « le chanteur ». Son rôle est d'abord de mélanger les cartes puis de les tirer une à une. Le cantor chante la petite comptine relative à la carte. Les joueurs doivent alors choisir sur leur table de jeu quel pictogramme correspond à ce que le cantor vient de chanter. Le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un ait complété horizontalement, verticalement ou diagonalement 4 cases de sa table de jeu. À ce moment, il doit crier « -j Lotería ! » pour informer l'assemblée qu'il a le compte. Si plusieurs personnes l'ont en même temps, c'est celui qui crie le plus fort ou en premier qui gagne. Habituellement, les joueurs utilisent des haricots ou des grains de maïs pour les poser sur la grille et prouver qu'ils ont bel et bien gagnés.

La popularité du Chalupa est si importante que tous les jeunes y ont déjà joué : tous les enfants ont levé la main lorsque j'ai demandé « *Qui sait jouer au Chalupa ?* ». En concertation avec Lisa Mulcahy et le Dr. Gwen Nunez Gonzalez, nous avons décidé de le formuler d'une autre manière afin qu'il devienne un outil d'ECMS. Nous avons décidé qu'il était important de promouvoir le garifuna et les animaux marins. En faisant cette fusion de deux domaines, nous pouvons alors agir sur deux points : le maintien de l'identité garifuna par l'apprentissage de la langue – l'un des défis privilégiés du NGC – et la prise de conscience de leur environnement, particulièrement l'environnement marin qui occupe une place importante dans les l'identité garifuna. De ces entretiens est alors né un « nouveau jeu », le « Chalupa Marin ».

Le Chalupa marin, pour connaître son efficacité, doit être capable de fournir des résultats. Pour cela, une récolte de donnée est nécessaire. La méthode CAP (cf. IV/Méthodologie) a été la base de l'enquête. L'analyse des données est réalisée sur un panel de 30 enfants âgés de 6 à 8 ans. Le premier questionnaire a été donné lors d'une première intervention en classe, sans jouer au jeu. Les enfants ont répondu simplement aux questions inscrites sur la feuille. Puis, un certain temps a été laissé entre ce premier questionnaire et le second (en réalité, nous avons profité des deux semaines de vacances pour faire une intervention avant puis après). Ce temps de latence a permis d'éviter un premier biais qui est celui que les enfants se souviennent des réponses qu'ils

ont fournies. Une deuxième intervention, est réalisée afin que les enfants s'imprègnent du jeu d'ECMS : plusieurs parties de Chalupa marin se sont alors succédé à ce stade. Nous avons joué pendant environ 40 minutes – ce qui, au passage, a énormément amusé les enfants – et ils ont pu découvrir les cartes ainsi que les tableaux de jeu. Pendant le jeu, chaque carte était montrée et chaque mot garifuna était répété une ou deux fois par les enfants avant de passer à la suivante.

Le second questionnaire est le même qu'utilisé la première fois. De cette manière, il a permis d'identifier les éventuels changements. Un facteur important, selon moi, a été de rester aussi neutre que possible lorsque je devais répondre à des questions concernant le questionnaire. Les mêmes choses ont été précisées avant de débiter le questionnaire (non noté et le droit de ne pas savoir). L'analyse est complétée par une discussion de groupe après le questionnaire pour connaître leurs impressions du jeu. La discussion permet, notamment en poursuivant la réflexion sur certaines questions, de mieux cerner les attitudes des uns et des autres sur trois dimensions principales :

1. Le niveau de connaissance : ce niveau permet d'établir les connaissances théoriques des individus étudiés. Ce niveau pourra être quantifié selon les réponses données par les enfants. Dans notre cas, nous utiliserons la grille d'analyse suivante : mauvais (moins de 25 % de « bonnes réponses »), faible (moins de 40 % de « bonnes réponses »), intermédiaire (moins de 60 % de « bonnes réponses ») et bon (plus de 60 % de « bonnes réponses »)⁷.

2. Le niveau d'attitude : ce niveau a pour but de déterminer qualitativement les croyances des jeunes. Les questions ont été formulées de manière qu'ils puissent donner leur avis.

3. Le niveau pratique : ce niveau déterminera la manière dont les jeunes agissent quotidiennement avec les informations dont ils disposent. À terme, le but est d'apprécier une amélioration dans les pratiques. L'analyse comparative portera sur la situation précédant l'utilisation de l'outil d'ECMS (le jeu Chalupa marin) et la situation en résultant après son utilisation.

⁷ Le barème a été fixé après discussion avec ma maître de stage et les professeurs au moment de la mise en place du projet. Nous avons défini dans le cadre logique du projet comme facteur de vérification un minimum de 50 % de réussite pour la classe entière. L'exigence ici était d'atteindre au minimum le niveau intermédiaire partout.

Le questionnaire proposé était sous cette forme :

Fig. 5 Questionnaire CAP destiné aux enfants

<u>NAME:</u>	CLASS:
---------------------	---------------

1. Circle the Garifuna words:

GALILAWARU SARDINE ARARI HÚGAWARU RAY MOULE WARUBI WEYU

2. Why the coral reef is important to humans?

3. Match the English name to the Garifuna name:

<u>ENGLISH WORD</u>	<u>GARIFUNA WORD</u>
DOLPHIN	AGARE
GREEN TURTLE	SIGEI
JELLYFISH	WEYU
CROCODILE	GAWAMOUN
MANATEE	GAFILOUN
SUN	MANADI

4. Do you burn garbage at home? (yes, no or not sure)

YES

NO

NOT SURE

5. Do you think this is a good idea?

6. When you eat chips, where do you put the package?

7. Tell us why, in 5 lines maximum, the use of plastic pollutes the ocean or makes it dirty?

8. Do you think it is important to take care the ocean?

YES

NO

NOT SURE

9. Do you talk about trash around you, at school or at home? If so, what do you say?

10. Can you draw what a parrotfish looks like?
Draw it at the back.

B. Analyse du premier questionnaire et contenu de la première discussion

Questionnaire

Cette partie vise à questionner les enfants sur leurs connaissances, leurs attitudes et leurs pratiques de base du sujet visé. Dans un second temps, le questionnaire proposé permet de récolter des données sur la manière dont les enfants perçoivent le milieu aquatique.

Question 1 « Entourer les mots garifuna. » : Quatre mots garifuna étaient placés dans la liste de huit mots, une réponse est considérée comme « bonne »⁸ lorsqu'au moins deux mots sont entourés et que l'enfant ne fait pas d'erreurs : sinon, la réponse est jugée comme « fausse ». Le score total obtenu est de 40 % de bonnes réponses (c'est-à-dire que 40 % des enfants ont entouré au moins deux mots garifuna sans entourer d'autres mots que ceux-ci), soit un score « faible »⁹.

Interprétation du résultat : La majorité des enfants ayant répondu et ayant une bonne réponse reconnaissent simplement le mot et font une association, mais ne sont pas capables de déterminer l'animal : ils connaissent le mot par sa sonorité lorsqu'ils le prononcent mais ne sont pas capables de donner une description de l'animal. L'interprétation s'est faite après la discussion et l'explication des enfants quant à leur compréhension des mots garifuna.

Question 2 « Pourquoi la barrière de corail est-elle importante pour les humains ? » : Pour cette question, les réponses considérées comme « bonnes » sont celles où les enfants ont été capables de donner un argument concernant l'importance de la barrière de corail : la majorité des bonnes réponses faisaient mention de la pêche/nourriture, par exemple. Le score total obtenu est de 43 % de « bonnes réponses » soit un score « Intermédiaire ». Cette question ouverte apporte certaines réflexions de la part des enfants qui permettra, par la suite, d'en discuter avec eux.

Interprétation du résultat : Si le score est aussi faible, c'est parce que beaucoup d'entre eux n'avaient aucune idée de l'importance de la barrière de corail. Les discussions qui ont suivi ont permis d'éclaircir le sujet. Les enfants ont eu l'air de comprendre l'importance de protéger l'environnement. Pour cause, les enfants, pour la grande majorité, n'ont aucune idée de ce à quoi ressemble la barrière de corail. C'est un concept flou qui est seulement mentionné lorsqu'on parle de la provenance de leur nourriture.

⁸ Lorsque j'écris « bonne réponse », cette mention est exclusivement destinée pour les résultats et connaître l'efficacité du projet. Comme mentionné, lors de la réalisation des questionnaires, il n'a pas été question de noter les enfants par rapport à leurs connaissances.

⁹ Rappelons notre grille : mauvais (moins de 25 % de « bonnes réponses »), faible (moins de 40 % de « bonnes réponses »), intermédiaire (moins de 60 % de « bonnes réponses ») et bon (plus de 60 % de « bonnes réponses »).

Question 3 « Relier les noms anglais aux noms garifuna. » : Pour cette question, les réponses considérées comme « bonnes » sont celles où les enfants ont pu identifier six noms Garifuna à leur nom anglais. Le score total obtenu est de 10% de « bonnes réponses » soit un score « mauvais ». Les enfants ayant au mieux relié trois noms garifuna avec trois noms anglais mais s'étant trompés sur le reste auront une réponse considérée comme fautive. Au contraire, un enfant ayant relié trois noms anglais à trois noms garifuna au minimum et n'ayant pas été plus loin auront une réponse considérée comme « bonne ».

Interprétation du résultat : Selon l'interprétation qu'on peut donner à cette question, celle-ci peut faire écho à la question 1. En effet, les enfants sont capables de reconnaître la syntaxe du mot garifuna mais ne sont pas capables de déterminer l'animal (comme pour l'interprétation de la première question, les enfants reconnaissent la sonorité). Le score tombe alors à « mauvais » puisque l'association garifuna – anglais ne se fait encore pas. Cette question est centrale puisqu'elle joue un rôle primordial dans la détermination des connaissances linguistiques : toutes les cartes du jeu proposent le mot en anglais et en garifuna ainsi qu'un pictogramme, afin de faire l'association entre l'animal et le mot correspondant.

Question 4 « Brûles-tu les déchets à la maison ? » : Plus de 2/3 des enfants ont répondu « oui » à la question.

Interprétation du résultat : Cette forte propension à brûler les déchets est explicable par le fait qu'il n'existe pas ou peu de traitement des déchets. Qu'ils soient brûlés à la maison ou à l'extérieur de la ville reviens au même. C'est une pratique très courante que l'on voit régulièrement au Belize. De cette manière, les déchets ne s'accumulent pas et disparaissent de la vue rapidement. Le problème provient principalement du fait que l'attitude est ancrée, car il y a un facteur externe qui empêche d'agir correctement (ne pas brûler les déchets).

Question 5 « Penses-tu que c'est une bonne idée ? » : Plus de 2/3 des enfants ont eu une réponse positive à la question.

Interprétation du résultat : Pour beaucoup d'entre eux, il est important de brûler les déchets car cela les fait disparaître. Disparaître signifie, selon eux, qu'ils ne polluent plus. Or, on sait que brûler les déchets apporte aussi son lot d'autres problèmes. Cette question est liée à la précédente : les enfants ont l'habitude de brûler les déchets et ce comportement est ancré en eux. L'attitude est une imitation de celle des parents.

Question 6 « Lorsque tu manges un paquet de chips, où jettes-tu le paquet vide ? » : Plus des ¾ des enfants mettent déjà leur déchet dans la poubelle.

Interprétation du résultat : Cette question rend compte d'une notion qu'ont les enfants : l'importance de dépolluer l'espace visuel. La discussion avec eux m'apprend que cela est fait non pas tant pour la pollution que cela engendre mais plutôt pour la pollution visuelle et la facilité à brûler le tout une fois les déchets amassés.

Question 7 « En 5 lignes maximum, dis-moi pourquoi l'utilisation du plastique pollue les océans ou le rend sale ? » : Peu d'enfants ont répondu à cette question car ils ne savaient pas. Les réponses ont été pour beaucoup un vide ou « Je ne sais pas ». Seulement 27 % d'entre eux ont répondu avec d'autres réponses (cela « tue les poissons », par exemple).

Interprétation du résultat : Cette question peut être reliée à la question 2 : les enfants ne sachant pas pourquoi il est important de protéger la barrière de corail sont encore moins sensibles au fait de savoir ce qui la rend sale. Ceux qui ont répondu à cette question ont vite compris que l'océan était sale à cause des déchets, mais d'autres n'ont pas fait la liaison entre tout cela.

Question 8 « Penses-tu qu'il est important de prendre soin des océans ? » : Les réponses ont, pour beaucoup, été « pas sûr » ou sans réponses.

Interprétation du résultat : Beaucoup d'enfants estiment qu'il est important de prendre soin des océans. Cependant, la réflexion à ce sujet n'est pas encore suffisamment poussée. C'est un terrain fertile sur lequel nous pouvons nous appuyer pour donner plus d'informations. L'intérêt d'avoir construit cette question de cette manière permet par la suite de demander oralement ce que les enfants en pensent et d'avoir une meilleure discussion à ce sujet.

Question 9 « Est-ce que tu parles des déchets autour de toi, que ce soit à l'école ou à la maison ? Si oui, qu'est-ce que tu dis ? » : Cette question a beaucoup été rejetée dans le sens où les réponses étaient « je ne sais pas » ou une case vide.

Interprétation du résultat : Très peu d'enfants prennent ce problème comme un sujet important dans leur vie de tous les jours. L'intérêt pour la pollution n'est pas encore au cœur de leurs préoccupations. Certains mentionnent le fait qu'ils en parlent à la maison, mais pas de manière explicite. En d'autres termes, les déchets ne représentent pas un problème majeur pour eux à l'heure actuelle.

Question 10 « Peux-tu dessiner à quoi ressemble un poisson-perroquet ? » : Le score total obtenu est de 30 % de dessins considérés comme représentatif d'un poisson-perroquet, soit un score « mauvais ».

Interprétation des résultats : Cette question permet de déterminer le niveau de connaissance d'un animal central de la barrière de corail. Pour déterminer si une réponse est bonne ou non et pour ne pas noter les dessins, il s'agit de mettre en exergue quelques éléments identifiables du poisson-perroquet. Sa forme et surtout ses dents sont deux indices qui laissent supposer que l'enfant sait de quel animal il s'agit.

Discussion

La discussion avec les enfants à la suite du questionnaire a été dirigée vers le thème de la protection de l'environnement marin. Avec l'aide de Lisa Mulcahy, nous avons expliqué aux enfants les différents dangers qu'engendre la pollution plastique sur la barrière de corail et la lagune. Nous avons essayé d'intéresser les enfants avec l'appui d'un diaporama pour qu'ils prennent conscience de l'importance de protéger leur environnement. De cette manière, nous avons préparé les enfants à la réalisation du second questionnaire et aux sujets liés à leurs attitudes et à leurs pratiques vis-à-vis des déchets (principalement plastique).

C. La mise en place du « Chalupa marin »

Le Chalupa marin reprend le principe du Chalupa original. Le jeu modifié comporte 32 cartes et les tables de jeu restent inchangées sur la forme (4x4 cases). Cependant, j'y ai apporté des modifications qui répondent aux besoins des deux domaines à mettre en avant, précédemment cités :

- **Le garifuna** : chaque carte, sur sa face recto propose un pictogramme et un mot écrit en garifuna. Les mots n'ont pas été choisis au hasard. Pour recouper les informations, il a été question de demander à la population garifuna directement quels étaient leurs avis concernant telle ou telle espèce importante selon eux. Également, le NGC m'a donné une bonne base. Les mots ont été approuvés par Roy Cayetano, expert reconnu du garifuna par l'ONU. La difficulté réside dans le fait que, parfois, certaines espèces sont nommées différemment selon les endroits. L'importance de consulter la population prend tout son sens à ce moment-là car, via les réseaux sociaux, nous pouvons toucher un grand nombre de locuteurs et obtenir de meilleurs résultats. Sur la face verso, nous retrouvons le même mot garifuna que sur la face recto mais cette fois suivi de sa traduction en anglais. Sur les tables de jeux, les mots écrits sous les pictogrammes sont également en garifuna. Sous chaque table de jeu, on trouve un lexique reprenant le mot garifuna ainsi que sa traduction anglaise. De cette manière, les enfants peuvent s'y référer à n'importe quel moment pour s'assurer que la traduction du mot correspond bien.
- **Les pictogrammes** : chaque pictogramme a été choisi en fonction de sa pertinence. En effet, les gros animaux, les espèces dites parapluie et les animaux étant disponibles à la consommation par les enfants étaient des choix logiques pour que ceux-ci puissent continuer d'ancrer les savoirs même en dehors du jeu, dans leur vie quotidienne. La référence a été celle du manuel en science marine appelé « Activities and Lessons for the Belizean Classroom » qui a classifié des animaux et des éléments importants de la barrière de corail du Belize. L'inspiration des pictogrammes plutôt que de photos vient de là, pour garder un côté enfantin au jeu tout en donnant assez de détails pour les reconnaître (Jasinski & Smith, 2010). Cet organisme est également soutenu par l'ONU ce qui est, à mon sens, gage de qualité. Les pictogrammes sont placés sur chaque face recto de la carte et sur chaque case de la table de jeu. Les pictogrammes ont été choisis pour correspondre fidèlement aux animaux présents dans les eaux de Dangriga.

Par exemple, il existe des centaines d'espèces de poisson-perroquet. De ce fait, il était important de s'accompagner d'un expert pour choisir au mieux les pictogrammes (Lisa Mulcahy, directrice de RKB et biologiste marine expérimentée, m'a aidé dans cette tâche).

- **La définition** : sur chaque face verso, il y a une définition de chaque animal. Les définitions ont été rédigées de manière à permettre aux enfants de saisir l'importance de chaque espèce. Les définitions sont courtes et dans un anglais adapté. Chaque enfant peut alors devenir le cantor du jeu.

Fig. 3 Carte numéro 28 « Dudei/Poisson-perroquet » du Chalupa marin, recto-verso

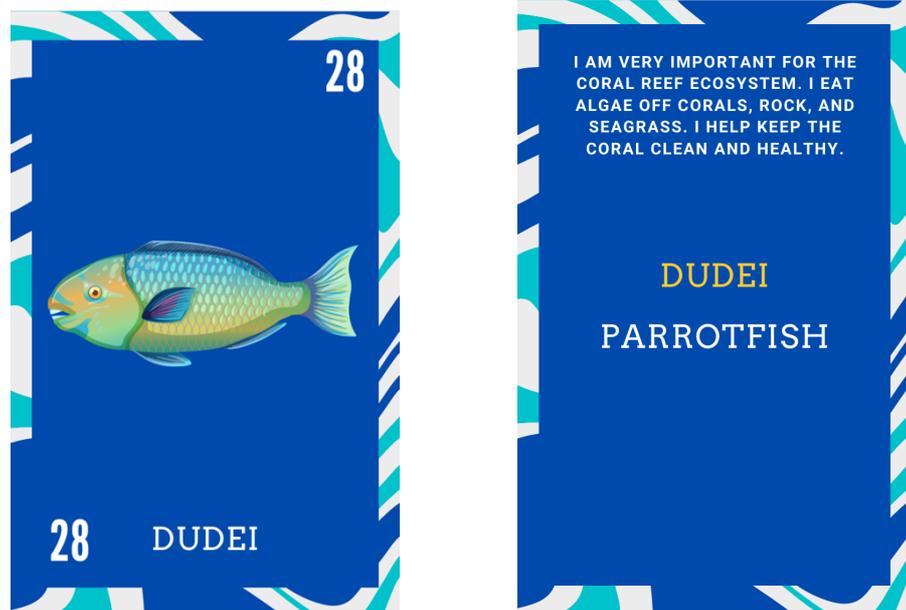


Fig. 4 Exemple d'une des planches de jeu du Chalupa marin, recto-verso



Avant de jouer au jeu, nous avons réalisé une présentation de chacune des cartes ainsi que leur prononciation en garifuna, ce qui a permis aux enfants d'en mémoriser un grand nombre.

À mon sens, le jeu s'est déroulé selon ce qui était prévu, mais nous verrons plus tard qu'il persiste encore quelques biais. La majorité des biais cités provient de facteurs externes et sont indépendants de ma volonté. Par conséquent, j'ai tenté de les identifier en avance pour prévenir au maximum les risques que cela pouvait engendrer pour la réalisation de l'expérience. Une fois assuré que tous les enfants ont bien compris le jeu, nous avons commencé à jouer. J'ai débuté la première partie en tant que « Cantor » pour lancer les enfants. Une fois la première partie terminée, le gagnant a pris ce rôle devant toute la classe.

Les enfants étaient très motivés et voulaient aussi passer devant la classe pour devenir le « Cantor ». Les enseignantes se sont également présentées au jeu en donnant plus de voix et d'animations dans le rôle principal de lecture de carte. Les parties se sont enchaînées, les enfants sont même restés pendant la récréation pour continuer la partie en cours. Ils étaient très heureux d'avoir une nouvelle planche à chaque fois et de découvrir de nouveaux animaux.

D. Analyse du second passage du questionnaire et contenu de la seconde discussion

Questionnaire

La partie d'analyse du second passage du questionnaire vise également à deux choses. La première est, comme pour le questionnaire préalablement analysé, à récolter des données pour savoir si le jeu d'ECMS/Chalupa marin provoque chez les jeunes une amélioration de leurs connaissances, de leurs attitudes et de leurs pratiques concernant le sujet de la préservation de l'environnement marin. Le deuxième objectif concerne les changements dans la manière de traiter ce sujet par les enfants.

Question 1 « Entourer les mots garifuna. » : Le score total obtenu est de 72 %, soit un score « Bon ». La même règle que vue précédemment s'applique dans la comptabilisation des bons et mauvais résultats. On remarque une nette amélioration en comparaison du score précédent de 40 %.

Interprétation du résultat : Ce qu'il faut noter, c'est que le mot « Sardine » qui est français, revient régulièrement. L'interprétation que je peux en faire est que le mot peut ressembler à un mot garifuna à cause de la lettre « r » qui se retrouve régulièrement dans les mots garifuna (pas étonnant étant donné qu'on retrouve quelques origines françaises dans les mots garifuna).

Question 2 « Pourquoi la barrière de corail est-elle importante pour les humains ? » : Le score total obtenu est de 60 %, soit un score « bon ». Bien que les enfants n'aient pas massivement répondu à la question ouverte, la majorité a quand même eu quelque chose à dire.

Interprétation du résultat : Les discussions qui avaient suivi la première intervention ont sans aucun doute permis aux enfants d'avoir plus d'idées sur le sujet. Ainsi, plus de la majorité de la classe donne un avis concernant l'importance de la protection de la barrière de corail. Ici aussi, les moments de jeu ont porté leurs fruits.

Question 3 « Relier les noms anglais aux noms garifuna. » : Le score total obtenu est de 72 %, soit un score « bon ». Ce score était de 10 %.

Interprétation du résultat : Ce changement aussi drastique comparativement à la première fois est dû à la répétition pendant un long moment des mots et de leur traduction. Cette augmentation du score total est également due aux différentes parties jouées. Les mots choisis sont ceux des animaux « emblématiques » et que tous connaissent (dauphin, crocodile, tortue, lamantin, méduse...). Par conséquent, il est plus facile pour les enfants de s'en souvenir étant donné qu'ils ont une image mentale stable et fixe de l'animal en question. Selon moi, jouer au jeu leur a permis de mémoriser des mots garifuna.

Question 4 « Brûles-tu les déchets à la maison ? » : La propension d'enfants qui continuent de brûler les déchets est toujours aussi importante, 2/3 des enfants pratiquent encore cela.

Interprétation du résultat : Les enfants préfèrent que les déchets soient brûlés dans un même endroit au lieu que ceux-ci soient charriés par les éléments et finissent par polluer les océans et/ou les sols. De plus, et comme expliquer dans la précédente interprétation, l'attitude est fortement ancrée.

Question 5 « Penses-tu que c'est une bonne idée ? » : Cette fois-ci, la réponse a été majoritairement « Non », suivi d'explications comme « Cela pollue la mer », « Ça ne sent pas bon », « Je ne peux plus respirer dans le jardin ».

Interprétation du résultat : Cette question fait écho à la question 4. Les enfants continuent de brûler les déchets mais se rendent compte de l'impact que cela peut avoir. La grande différence entre les $\frac{3}{4}$ qui brûlent les déchets et les 44 % qui pensent que c'est une bonne idée s'explique de la façon suivante : les enfants savent que ce n'est pas une bonne méthode, mais ils n'ont pas d'autre choix et celle-ci est vue comme la meilleure.

Question 6 « Lorsque tu manges un paquet de chips, où jettes-tu le paquet vide ? » : Une majorité très importante (92 % si on quantifie les réponses à cette question) a une conscience de la présence du plastique dans leur environnement et des effets néfastes que cela représente.

Interprétation du résultat : Pour eux, il est essentiel de mettre ses déchets dans une poubelle lorsqu'il y en a une. Encore mieux, ils préfèrent garder leur déchet avec eux et trouver une poubelle plutôt que de s'en débarrasser en le jetant au sol. Ce changement d'attitude s'explique aussi par le rôle des professeurs qui ont continué d'expliquer que c'était important de mettre dans la poubelle les déchets que l'on produit.

Question 7 « En 5 lignes maximum, dis-moi pourquoi l'utilisation du plastique pollue les océans ou le rend sale ? » : Il y a une légère amélioration dans les réponses des enfants par rapport à la dégradation des océans. Ce n'est pas encore une majorité qui peut répondre pourquoi le plastique rend les océans sales, mais il y a une progression visible.

Interprétation du résultat : Les réponses sont plus fournies (ce n'est plus seulement « tue les poissons », mais ils parlent aussi des coraux, des autres animaux, de l'envie de nettoyer eux-mêmes). Une fois de plus, l'amélioration à cette question provient de l'intervention qui a éveillé chez les enfants une compréhension sur ce sujet.

Question 8 « Penses-tu qu'il est important de prendre soin des océans ? » : Les réponses ont été « Oui » pour beaucoup d'entre eux.

Interprétation du résultat : Pour ceux n'ayant pas répondu par l'affirmative, la réponse a été majoritairement « Je ne sais pas », ce qui démontre un début de réflexion et non plus un « Non » catégorique. Les enfants ont été poussés à la réflexion sur ce sujet. Les réponses évoluent alors dans ce sens.

Question 9 « Est-ce que tu parles des déchets autour de toi, que ça soit à l'école ou à la maison ? Si oui, qu'est-ce que tu dis ? » : Les réponses ont été très majoritairement « Oui, à l'école ».

Interprétation du résultat : Les interventions sont menées dans le sens de la sensibilisation. De ce fait, les enfants se sentent plus légitimes d'en discuter entre eux. A la fin de la première discussion, nous avons discutés du fait de parler de ça entre eux afin de toujours penser à mettre ses déchets dans une poubelle. Je suppose donc que le fait de leur avoir dit a mené à cette nouvelle pratique.

Question 10 « Peux-tu dessiner à quoi ressemble un poisson-perroquet ? » : Le score total obtenu est de 76 % de dessins considérés comme représentatif d'un poisson-perroquet, soit un score « bon », alors qu'il n'était que de 30 % la première fois.

Interprétation des résultats : Il y a une nette amélioration de la connaissance concernant le poisson-perroquet. Les enfants ont dessiné le poisson bien plus rapidement que la fois précédente. Également, le poisson-perroquet était utilisé comme modèle de présentation du jeu : les enfants ont vu cette carte plusieurs fois et ont pu mémoriser cet animal.

Discussion

La deuxième discussion s'est déroulée à la suite de tous les questionnaires et des jeux. L'objectif a été, dans un premier temps, de récolter les différents avis des enfants, leurs ressentis et leurs questions sur le jeu afin d'en améliorer le contenu. Le second objectif était de fixer les nouvelles « bonnes » attitudes et pratiques qu'ils ont apprises lors de la première discussion. Nous avons donc fait un rappel de ce dont nous avons discuté la première fois, tout en veillant à laisser plus de place aux réponses spontanées des enfants. De cette manière, nous espérons avoir créé une forme d'apprentissage actif en aidant les enfants à répondre lorsque celles-ci n'étaient pas spontanées et en laissant suffisamment de place pour que les réponses viennent d'eux-mêmes. Il a été intéressant de constater que certaines fois, nous avons pu voir des petits débats se former quant à

l'utilisation du plastique (Par exemple, certains enfants n'étaient pas d'accord sur le fait que les sacs plastiques étaient plus dangereux pour le corail ou pour les poissons. Finalement, ils ont conclu que c'était autant dangereux pour l'un que l'autre, car les coraux s'étouffent et les poissons ingèrent les microplastiques provenant de la dégradation des sacs plastiques).

E. Comparaison des réponses au questionnaire avant et après le jeu

Il est important de mettre clairement en parallèle les réponses au questionnaire avant et après le jeu pour déterminer si l'ECMS a un impact ou non dans la prise de conscience de la préservation du milieu aquatique par les enfants de Dangriga. Les tableaux comparatifs proposés ici permettront de comprendre les réussites et les échecs du « Chalupa marin » : j'ai décidé de diviser ces tableaux en trois. L'un sera dédié au niveau de connaissance des élèves, le suivant sur les changements d'attitudes et le dernier concernera les pratiques des jeunes garinagu.

Connaissances :

Question 1	Entourer les mots garifuna.
Interprétation questionnaire 1	40 % des enfants ont entouré au moins deux mots garifuna. Les enfants ne reconnaissent pas l'animal.
Interprétation questionnaire 2	72 % des enfants ont été capables d'entourer au moins deux mots garifuna. Il y a une forte amélioration dans la reconnaissance de mots garifuna.
Interprétation combinée	La différence entre le premier et le second questionnaire est de 32 %. Cette différence s'explique par le fait que les enfants portent un intérêt particulier pour le Chalupa. Selon l'explication de Elizabeth van der Liden, chercheuse en linguistique, les enfants ont été capables de faire un parallèle mental entre l'image figurant sur les cartes à jouer et le mot (van der Liden, 2006) : les animaux marins ayant un intérêt tout particulier pour les enfants, il est d'autant plus facile de les leur faire retenir.
Question 2	Pourquoi la barrière de corail est-elle importante pour les humains ?
<i>Interprétation questionnaire 1</i>	43 % des enfants ont pu donner un argument concernant son importance. Néanmoins, les réponses sont pauvres et peu diversifiées.
<i>Interprétation questionnaire 2</i>	60 % des élèves ont pu donner une réponse. On remarque une amélioration dans la diversité des réponses.

<i>Interprétation combinée</i>	La différence entre le premier et le second questionnaire est de 17 %. Cette différence n'est pas drastique et s'explique, selon moi de la manière suivante. La nouvelle intervention n'a pas été dédiée aux coraux et donc le rappel n'a pas pu avoir lieu. De plus, les coraux ne sont pas des animaux dont ils ne parlent ni même dont ils sont familiers (on ne les mange pas, donc il n'est pas intéressant à ramener après une partie de pêche, par exemple).
Question 3	Relier les noms anglais aux noms garifuna.
<i>Interprétation questionnaire 1</i>	10 % des enfants ont été capable de relier au moins 3 noms garifuna avec les noms anglais. Cela s'explique par la capacité de reconnaître par sa sonorité un mot garifuna mais pas d'en faire une association avec le mot anglais.
<i>Interprétation questionnaire 2</i>	72 % des élèves ont relié au moins 3 noms garifuna avec 3 noms anglais. L'explication de ce très bon pourcentage est due aux nombreuses parties jouées et aux animaux choisis pour cette question.
<i>Interprétation combinée</i>	La différence entre le premier et le second questionnaire est de 60 %. Cette différence entre les deux questionnaires est meilleure qu'espérée. Cette augmentation aussi soudaine peut être interprétée ainsi : les animaux utilisés sont des « espèces parapluie » ¹⁰ , ce qui en fait naturellement des animaux plus faciles à ancrer en mémoire.
Question 10	Peux-tu dessiner à quoi ressemble un poisson-perroquet ?
<i>Interprétation questionnaire 1</i>	30 % des enfants ont pu représenter un poisson-perroquet. Le bec et la forme étaient les éléments principaux pour savoir si l'enfant connaissait l'animal.
<i>Interprétation questionnaire 2</i>	76 % des élèves ont dessiné un poisson-perroquet avec le bec et la forme caractéristique de l'animal.
<i>Interprétation combinée</i>	La différence entre le premier et le second questionnaire est de 46 %. On peut supposer qu'ils avaient une vague image mentale de la question mais qui, aujourd'hui, s'est davantage ancrée. Cela s'explique aussi par l'insistance que j'ai placée sur cet animal et sur l'importance de retenir son nom, ainsi que sur son action sur la barrière de corail.

¹⁰ Ce sont des animaux très connus du grand public et qui, par l'action de protection que l'on exerce sur eux, protègent tout un tas d'autres espèces. Par exemple, en protégeant la baleine, on protège le krill qui protégera le plancton qui est garant d'une bonne partie de la qualité de l'oxygène que nous respirons. Protéger une baleine est, de façon « marketing », plus intéressante que de protéger du plancton.

Interprétation générale	Comme vu précédemment, le garifuna est une langue orale et non écrite ce qui rend difficile l'interprétation des résultats de connaissances. Les enfants ne peuvent pas reconnaître un mot écrit puisqu'ils ne l'ont jamais vu (ou avec des orthographes différentes). Néanmoins, les données montrent une nette amélioration des connaissances liées aux animaux marins et leurs noms garifuna, ce qui est encourageant pour la suite des résultats de l'expérience. À noter, les enfants ayant au départ eu des « bonnes réponses » étaient toujours les mêmes et avaient donc les connaissances suffisantes. Ce qui était intéressant d'étudier était cette part d'enfants n'ayant pas les connaissances de base et qui ont su apprendre grâce au « Chalupa marin. »
--------------------------------	---

Attitudes :

Question 4	Brûles-tu les déchets à la maison ?
Interprétation questionnaire 1	2/3 des enfants ont répondu « Oui » à la question. La pratique est courante et normale : les enfants n'ont que cette vision du traitement des déchets.
Interprétation questionnaire 2	2/3 des élèves continuent de brûler les déchets. Cela s'explique par la impossibilité de faire autrement.
Interprétation combinée	Les déchets sont toujours brûlés par manque de choix ou de régulation dans le traitement des déchets. Les deux questions sont corrélées puisqu'elles prouvent que : <ol style="list-style-type: none"> 1. Les enfants, s'ils le pouvaient, ne brûleraient pas autant les déchets. 2. L'attitude face à ce genre de comportement résulte d'un manque de choix et donc qu'ils le font sans avoir d'option différente. Ce n'est pas un manque d'envie ou de volonté mais plutôt une question de facteur externe.
Question 5	Penses-tu que c'est une bonne idée ?
Interprétation questionnaire 1	Les mêmes enfants qui ont répondu « Oui » à la première question ont également trouvé que cela était une bonne idée. L'habitude et donc l'attitude est ancrée en eux.
Interprétation questionnaire 2	44 % pensent que c'est une bonne idée. En relation avec la question 4, les enfants se rendent compte que cette attitude n'est pas la bonne mais n'ont pas la possibilité de faire autrement.
Interprétation combinée	Même interprétation finale qu'à la question 4 (question précédente).
Question 6	Lorsque tu manges un paquet de chips, où jettes-tu le paquet vide ?
Interprétation questionnaire 1	¾ des enfants ont une « bonne attitude » : ils mettent les déchets à la poubelle. Cependant, cette attitude s'explique car ils préfèrent entasser puis brûler ensuite.

<i>Interprétation questionnaire 2</i>	92 % des élèves ont l'attitude de jeter leur paquet de chips vide dans la poubelle. Ils préfèrent maintenant trouver une poubelle en gardant le paquet avec eux plutôt que de s'en débarrasser dans la nature.
<i>Interprétation combinée</i>	Dès le début, la majorité des enfants jetait dans la poubelle les résidus plastiques. L'augmentation est sans doute due aux interventions et aux cours sur la question. La sensibilisation est quasi-quotidienne, que ça soit grâce aux professeurs mais aussi grâce à RKB. Ici, la volonté était de faire en sorte qu'un maximum d'enfants fasse ce geste et le rende naturel : le défi est presque réussi.
Interprétation générale :	En réalité, les attitudes des enfants sont ancrées pour deux raisons. D'abord, il y a l'effet de mimétisme avec les parents, l'entourage et les gens qu'ils côtoient de manière générale. Ensuite, il y a le manque d'opportunités pour changer ces attitudes vers de nouvelles. Comme expliqué dans la partie dédiée aux déchets du Belize, on sait que le traitement n'est pas forcément garanti voir nul.

Pratiques :

Question 7	En 5 lignes maximum, dis-moi pourquoi l'utilisation du plastique pollue les océans ou le rend sale ?
<i>Interprétation questionnaire 1</i>	27 % des enfants ont indiqué que l'utilisation du plastique « tue les poissons ». Ils savent que le plastique tue les poissons (notamment les sacs plastiques que les poissons et tortues ingèrent).
<i>Interprétation questionnaire 2</i>	La plupart des enfants tentent une réponse à cette question ce qui permet de voir également des réponses plus fournies.
<i>Interprétation combinée</i>	Cette question peut être considérée comme la plus difficile car elle demande à l'enfant une capacité de réflexion et d'analyse plus importante. Néanmoins, on remarque que les enfants ont commencé à intégrer l'idée du cercle vicieux du plastique – jeté au sol = finit dans l'océan = avalé par le poisson = mort des poissons, grossièrement – ce qui favorise un chemin de pensée simple dans leur esprit.
Question 8	Penses-tu qu'il est important de prendre soin des océans ?
<i>Interprétation questionnaire 1</i>	Peu de réponses à ce sujet, les enfants n'ont pas encore conscience de l'importance de protéger les océans à ce stade.
<i>Interprétation questionnaire 2</i>	Une grande majorité estime dorénavant qu'il faut protéger les océans.

<i>Interprétation combinée</i>	Presque à l'unanimité, les enfants ont compris que la barrière de corail avait une importance. En effet, pendant les interventions et les parties de Chalupa marin, l'accent a été mis sur la barrière de corail comme lieu de vie privilégié des poissons et autres animaux marins. Par conséquent, ils ont associé les êtres vivants et les coraux comme des entités indissociables. L'atout majeur du jeu d'ECMS a été d'inclure les mots en garifuna pour le corail ce qui a placé cet animal au même titre qu'un autre.
Question 9	Est-ce que tu parles des déchets autour de toi, que ça soit à l'école ou à la maison ? Si oui, qu'est-ce que tu dis ?
<i>Interprétation questionnaire 1</i>	Les non-réponses des enfants traduisent le manque d'informations à ce sujet et la non-nécessité d'en discuter. Cela ne représente pas un problème à leurs yeux.
<i>Interprétation questionnaire 2</i>	Les enfants discutent plus et s'y intéressent car ils connaissent le phénomène. Pendant la pause de la matinée, j'ai pu observer des enfants revenir en classe jeter les débris dans la poubelle.
<i>Interprétation combinée</i>	Enfin, la dernière question de pratique concerne le fait que les enfants soient assez informés pour commencer à discuter des effets de la pollution et du plastique sur les océans. Une fois de plus, c'est une réussite : les enfants en parlent particulièrement à l'école, entre eux. L'objectif est de continuer à promouvoir cette pratique pour qu'ils puissent en discuter avec leur famille et les autres enfants d'autres écoles.
Interprétation générale :	Les pratiques des élèves de Dangriga ont également évolué pour donner suite aux interventions d'ECMS. Selon l'interprétation que je fais, les enfants ont une tendance à essayer de changer les pratiques et à comprendre pourquoi il est essentiel de protéger l'environnement marin. Le fait d'avoir pu mettre une image sur un mot a été, d'après moi, une très bonne manière d'éveiller les enfants à la protection de la nature.

Pour conclure, les enfants ont connu une amélioration de leur connaissance, attitude et pratique. La plus grande différence notable est l'amélioration des connaissances : ce sont les répétitions des choses ainsi que les présentations qui ont permis cette augmentation. La construction d'attitudes et de pratiques durable est un travail long et difficile, l'important est surtout de persévérer et de pérenniser ces idées dans l'esprit des enfants en effectuant régulièrement des rappels.

F. Conclusion des discussions sur les attitudes et pratiques de jeunes

Les deux discussions avec les enfants ayant suivi les questionnaires sont à considérer comme faisant partie intégrante de l'ECMS. En réalité, il est possible d'y percevoir deux dimensions : la première est « l'outil ECMS », c'est-à-dire le jeu (« Chalupa marin ») et les discussions comprises. La seconde est le « jeu ECMS » qui ne concerne que le « Chalupa marin ».

Les discussions ont apporté de nouvelles connaissances aux enfants. Ces dernières se sont transférées vers des attitudes et des pratiques concernant l'environnement. En effet, grâce aux questionnaires, nous avons pu relever un changement dans les attitudes et pratiques des jeunes concernant l'impact environnemental des déchets. J'ai choisi de parler du sujet des déchets plastiques, car c'est un phénomène omniprésent et qui se voit. Les enfants peuvent alors plus facilement se représenter ce dont nous discutons.

Également, les déchets plastiques sont les causes principales des dégradations visibles de l'écosystème. C'est pourquoi, discuter de ce sujet est essentiel pour éveiller la conscience des plus jeunes sur leur gestion de l'environnement et leur permettre de bien comprendre l'importance de le préserver.

G. Biais

Dans toutes les enquêtes, il existe des biais. En amont, il est important d'identifier un maximum de ces biais afin de les éviter. Les biais qui ont été relevés étaient les suivants :

- **Biais 1** : Manque de temps – Le premier biais et peut-être le plus important est le temps. En effet, le temps a été, tout au long de la mise en place de l'expérience un facteur difficile à contrôler. Bien qu'il puisse être positif d'avoir des dates limites, le temps a ici joué en la défaveur du projet. D'une part, pour une expérience idéalement réalisée, il aurait été nécessaire de venir plusieurs fois dans la classe pour jouer au jeu et ainsi s'assurer de l'ancrage des savoirs, attitudes et pratiques des élèves. De ce fait, j'aurais pu relever d'autres informations telles que le changement dans les pratiques et attitudes quotidiennes face à la pollution des milieux aquatiques ou l'élévation de l'intérêt pour le garifuna.
- **Biais 2** : Barrière de la langue – Dans ce cas de figure, la barrière de la langue peut jouer sur plusieurs choses. Premièrement, les enfants parlent anglais et plus spécialement le créole ce qui ajoute encore une difficulté supplémentaire. Mon niveau d'anglais et mon accent doivent passer par un temps d'adaptation au début du cours pour que les enfants saisissent l'intégralité de ce que je dis. De cette façon, je dois parfois faire répéter pour comprendre les enfants. Cette barrière de la langue peut avoir pour effet de faire rater des informations orales aux enfants comme à moi. Deuxièmement, la barrière de la langue peut se faire

ressentir dans la construction des consignes : les enfants peuvent comprendre une chose légèrement différente de ce que je demande et donc ne pas répondre dans le sens souhaité.

- **Biais 3** : La non-notation et la possibilité de ne pas savoir – Lors de l'explication des consignes, j'ai pris le parti de dire que le questionnaire était non noté et qu'ils pouvaient écrire « Je ne sais pas » lorsqu'ils se posaient trop de questions. Le biais que je relève ici est le suivant : les enfants, puisque le questionnaire n'était pas noté, avaient une possibilité de répondre à côté ou de ne pas faire l'effort de répondre correctement. J'ai pris ce risque dans la mesure où la notation des questionnaires était trop subjective et je n'ai pas voulu noter les idées des enfants car j'estime que celles-ci sont personnelles et n'appellent pas à une bonne ou mauvaise réponse. Ensuite, dire que l'on ne sait pas ne signifie pas que l'on n'est pas capable de comprendre. A mon sens, proposer une solution « Je ne sais pas » est plus utile et plus adéquat que d'attendre obligatoirement une réponse. Une autre chose que l'on peut faire remarquer sur le parti pris d'avoir choisi ces deux options est aussi de limiter la triche. La notation peut constituer chez certains élèves un moment stressant. Pour certains, il est plus intéressant d'avoir une bonne note plutôt que d'avoir les connaissances : de ce fait, cela m'aurait empêché d'avoir des réponses sincères des enfants.
- **Biais 4** : Les enfants qui bougent de classe ou ne viennent pas régulièrement – J'ai relevé ce biais après la deuxième intervention. En effet, des enfants se sont ajoutés au groupe de base ce qui n'était pas prévu. Néanmoins, j'ai tout de même noté et pris en compte leur réponse.

Concernant les deux premiers biais, je les ai identifiés de manière anticipée. Au fil des premières conversations, j'ai vite compris que le temps était un facteur difficilement contrôlable dans ce pays. Les gens suivent un rythme particulier qui n'est pas un rythme européen (les choses prennent plus de temps à se faire). De ce fait, il faut s'adapter et se caler sur ce rythme en anticipant le manque de temps qui peut être constaté à la fin du projet. Ensuite, le second biais est un facteur difficilement contrôlable puisque je n'ai pas la possibilité de faire de l'anglais/créole ma langue maternelle. Par conséquent, j'ai anticipé cela en veillant à ce que les professeurs puissent participer et intervenir si nécessaire, afin que les enfants comprennent au mieux.

VI/ La future utilisation de cet outil d'ECMS

Pour commencer, le jeu a une utilité dans plusieurs domaines. D'abord, il permet aux enfants qui ne sont pas encore familiarisés avec le garifuna d'en avoir une première approche et d'apprendre de manière ludique certains mots utiles. En effet, la faune et la flore marines font partie intégrante de leur quotidien. Le fait d'apprendre un vocabulaire qui peut être utile quotidiennement est une manière de fixer certaines croyances dans l'esprit des enfants. En commençant avec des mots faciles d'utilisation quotidienne, les enfants auront tendance à s'intéresser à la langue, le garifuna pour la rendre leur.

Pour continuer, l'intérêt majeur du jeu tient au fait qu'il permet aux enfants d'associer le nom des animaux à leur image. De cette façon, les enfants ont un moyen mnémotechnique pour retenir plus facilement les mots. La chercheuse Elisabeth van der Linden explique que pour faire un bon apprentissage des mots, surtout lorsqu'il s'agit d'une seconde langue, on peut appliquer deux choses. D'abord, on peut faire une liaison avec des mots existants dans notre langue maternelle et donc créer une image mentale de ces mots : plus la liaison est hors du commun, plus la propension à retenir le mot sera bonne (par exemple, l'enfant qui parle anglais dira « Manatee » et voudra apprendre le mot « Manadi » en garifuna. Le mot étant relativement proche, il peut lier les deux en se disant que le « tee » lorsqu'il devient créole se transforme en « di » qui signifie « The » en anglais. L'enfant fait alors une association de ce qu'il connaît pour le transformer et créer cette image mentale d'un « lamantin créole »). Ensuite, elle explique que l'on peut aussi utiliser un moyen mnémotechnique qui est l'association du mot avec son image. Dans ce cas de figure, l'image doit être « performante » ce qui signifie qu'elle doit retenir l'attention de celui qui la voit. Dans le cas des enfants, l'utilisation des couleurs vives et de pictogrammes plutôt que de photographies rend l'image performante (van der Linden, 2006).

Enfin, l'utilité du jeu réside dans sa facilité d'utilisation. Le Chalupa est un jeu très populaire en Amérique centrale. Tous les enfants de la classe, sans exceptions, ont déjà joué au Chalupa. En plus de sa facilité de prise en main grâce aux connaissances de base des règles, les enfants aiment particulièrement y jouer. De ce fait, en laissant à la libre disposition le jeu en classe, les enfants peuvent y revenir autant de fois qu'ils le souhaitent. Ainsi, ils disposent d'un Chalupa alternatif à l'original et qui est intéressant du point de vue de l'apprentissage et de l'environnement.

Conclusion

« 7 000 langues sont parlées mais 25 disparaissent chaque année. » (Bécherel, 2022).

Lorsqu'une langue disparaît, c'est tout un héritage, une culture et une identité qui disparaissent. Bon nombre de ces langues sont seulement orales et lorsque les locuteurs s'éteignent, ils entraînent avec eux les mystères et subtilités que celles-ci réservent. Leur préservation est primordiale pour cultiver la richesse de l'humanité. Ainsi, le garifuna, comme toute autre langue, transmet des connaissances et des subtilités dans la communication, favorables à la préservation de l'environnement, puisqu'elle est au cœur des échanges entre locuteurs de cette communauté. S'appuyer sur une identité pour que les jeunes prennent conscience de l'importance de la préservation de l'environnement est, à mon sens, essentiel pour que l'outil ECMS soit efficace. Pour répondre à la question « Quel impact l'ECMS a-t-elle dans la prise de conscience de la préservation du milieu aquatique ? L'exemple des enfants de Dangriga au Belize », j'ai, grâce à cette étude, pu démontrer plusieurs éléments.

Premièrement, j'ai cherché à établir un lien entre l'identité garifuna et l'importance de la barrière de corail. En effet, les communautés garifuna sont dépendantes de la mer et des ressources dont elle dispose. De plus, il ne faut oublier la construction identitaire qui s'est évidemment faite en fonction de l'environnement : le peuple garifuna s'est construit en lien étroit avec la mer. Dans cette première partie, j'ai démontré l'importance de la cohabitation entre les deux, ainsi que l'interdépendance de l'un et l'autre : en m'appuyant sur ce constat, j'ai imaginé et réalisé, par la suite, un outil ECMS adapté. L'accent a été mis particulièrement sur les problèmes rencontrés par les Garinagu et des pistes de solutions qui peuvent permettre de préserver dans le même temps, l'environnement et l'identité. En conclusion de la première partie du TFE, il m'a paru essentiel d'expliquer pourquoi il n'est pas possible de parler uniquement du milieu aquatique sans parler de l'identité garifuna. En d'autres mots, l'identité garifuna et le milieu marin sont intimement liés, et ce, depuis la genèse de cette population.

Ensuite, la seconde partie concerne le jeu « Chalupa Marin », l'outil ECMS ainsi que sa pratique dans le quotidien des enfants de Dangriga. L'objectif ici a été de comprendre l'intérêt d'utiliser un outil ECMS plutôt que l'éducation conventionnelle. En guise de rappel et de conclusion de cette partie, il est intéressant d'exprimer l'idée que l'ECMS est un outil efficace dans la prise de conscience des jeunes, d'abord, parce que c'est un outil qui est fortement recommandé par les grandes institutions internationales et qu'il permet de laisser libre court à une certaine imagination dans sa conception : celui-ci doit répondre à certains critères, mais sa caractéristique imaginative en fait un atout de taille pour toujours se renouveler en termes d'apprentissage. Ensuite, l'ECMS est très efficace en particulier auprès des enfants, car il s'utilise comme un instrument ludique qui favorise l'appropriation de sa culture et de son identité. Enfin, l'ECMS favorise la prise de conscience des enfants dans les domaines ciblés par ce dernier.

Troisièmement, après avoir détaillé la méthodologie utilisée, j'ai expliqué en détail l'expérience de terrain, menée avec le « Chalupa Marin », ses spécificités, son intérêt et les objectifs sous-jacents. Il apparaît que le choix de modifier un jeu déjà connu a été

une option pertinente car au-delà de la simplicité des règles du jeu, c'est aussi un jeu connu et apprécié par les enfants. Ensuite, la méthode CAP utilisée pour la récolte des données a porté ses fruits : j'ai pu établir des résultats concernant trois domaines (connaissance, attitude et pratique). Les résultats observés vont dans le sens d'un réel besoin de l'ECMS dans la préservation du milieu marin. Enfin, les perspectives de cet outil d'ECMS sont multiples : une utilisation dans d'autres écoles, une adaptation pour d'autres milieux et réalités, par exemple... L'idée est plutôt de transmettre l'ECMS comme un outil adapté à l'éducation du milieu dans lequel on l'applique. L'avantage de l'ECMS, est que cela peut permettre, par exemple, à des enfants vivant proches de la jungle d'avoir un « Chalupa Jungle » (donc avec des définitions, des pictogrammes et une langue locale différente). Ce nouveau Chalupa changerait sur la forme mais ne changerait pas sur le fond et les connaissances, les attitudes et les pratiques qu'il cherche à enseigner.

Les résultats des expériences menées sont plus que satisfaisants. Dès lors, grâce à ces données récoltées, analysées et comparées, je suis en mesure d'établir une réponse à la question initialement posée. Évidemment, je suis bien conscient qu'il réside des biais dans chacun des stades de récolte, d'analyse et de comparaison. Néanmoins, cela permet d'établir certaines conclusions fiables. Pour commencer, l'outil ECMS a joué un rôle indéniable dans le regain d'intérêt que portent les enfants à la langue garifuna. Le jeu a un écho particulier dans cette communauté et est très apprécié ce qui augmente le taux d'engagement et d'intérêt chez les jeunes. Puis, il y a le facteur des multiples modalités, car nous savons que les intelligences multiples existent. Cela signifie donc qu'en permettant aux enfants de voir les cartes, les pictogrammes et les mots, d'entendre les mots, de répéter les mots, d'écrire les mots, de dessiner les animaux, ils verront leur chance de mieux les mémoriser augmenter. En d'autres termes, plus les modalités sont nombreuses et plus les enfants auront tendance à mémoriser et apprendre de nouvelles choses. Pour continuer, les résultats satisfaisants proviennent aussi de l'engagement des enseignants. L'enseignante avec qui nous avons travaillé a participé activement au Chalupa en prenant la direction de plusieurs parties, ce qui prouve son intérêt accru pour ces questions. Enfin, soulignons que les interventions ont été très réussies et ont permis non seulement de discuter, mais aussi de sensibiliser à la biologie marine et à la protection de l'environnement marin. Pendant ces interventions, les enfants se sont montrés intéressés (ils levaient la main sans cesse, donnaient des réponses sans demander l'autorisation). Ces différentes preuves démontrent qu'effectivement, l'outil ECMS est un instrument de prise de conscience. Les enfants, par leur engagement et l'apprentissage rapide des savoirs (être et faire) ont su montrer un intérêt particulier pour l'environnement marin et sa protection. Les attitudes et pratiques tendent à changer et les connaissances sur le sujet sont plus importantes. C'est très engageant et motivant pour l'avenir !

Pour terminer, le TFE m'a permis, à titre personnel, d'expérimenter une nouvelle façon de travailler. En effet, au travers du prisme du TFE, j'ai pu découvrir des réalités bien différentes et comprendre comment celles-ci fonctionnent. L'outil ECMS, que nous connaissons bien en Belgique, aurait pu être un total fiasco du fait des différences de culture. Cependant, il s'est avéré efficace et s'est révélé être un dispositif pédagogique redoutable dans la quête d'un autre apprentissage, d'un apprentissage au plus proche de l'existence des jeunes Béliziens garifuna de Dangriga.

Bibliographie

- ACODEV, Grega, P., Bahr Caballero, K., & Grega, N. (2018, septembre). *Étude d'impact : perception des enseignant-e-s quant à l'impact des interventions d'éducation à la citoyenneté mondiale et solidaire (ECMS) dans l'enseignement obligatoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles (FWB)*. DRIS.
https://www.acodev.be/sites/default/files/ressources/dris-acodev-etude_impact_ecms_-rapport_final-v2-2018.09.29.pdf
- Agudelo, C. (2011). Les Garifuna. Transnationalité territoriale, construction d'identités et action politique. *Revue européenne des migrations internationales*, 27(1), 47-70. <https://doi.org/10.4000/remi.5315>
- Banque Mondiale. (s. d.). *Économie bleue*. World Bank. Consulté le 7 avril 2022, à l'adresse <https://www.banquemondiale.org/fr/topic/oceans-fisheries-and-coastal-economies#1>
- Bécherel, S. (2022, 29 mars). *7 000 langues sont parlées dans le monde mais 25 disparaissent chaque année*. France Inter. Consulté le 6 mai 2022, à l'adresse <https://www.franceinter.fr/7-000-langues-sont-parlees-dans-le-monde-mais-25-disparaissent-chaque-annee>
- Belize - *The World Factbook*. (2022, 13 avril). CIA. Consulté le 20 avril 2022, à l'adresse <https://www.cia.gov/the-world-factbook/countries/belize/>
- Bengeloune, P. (s. d.). *L'éducation à la citoyenneté mondiale et solidaire | ACODEV*. Acodev.Be. Consulté le 22 avril 2022, à l'adresse <https://www.acodev.be/la-cooperation-au-developpement/leducation-a-la-citoyennete-mondiale-et-solidaire>
- Coutansais, C. P. (2015). La mer : un eldorado fragile. *Cairn*, 7-17.
<https://doi.org/10.3917/etu.4220.0007>
- Demougin, F., & Sauvage, J. (2010). Construction identitaire à l'école. *Trema*, 33-34, 1-8. <https://doi.org/10.4000/trema.2518>
- Deveseleer, F. (2020, 8 décembre). *L'ECMS : quel impact dans les écoles ? comment le renforcer ?* Revue Antipodes. Consulté le 10 mai 2022, à l'adresse <http://www.iteco.be/revue-antipodes/ecms-monde-scolaire/article/l-education-a-la-citoyennete-mondiale-et-solidaire-quel-impact-dans-les-ecoles>
- Données Mondiales. (s. d.). *Ampleur de la corruption publique en Belize*. Données-Mondiales.com. Consulté le 5 juillet 2022, à l'adresse <https://www.donnees-mondiales.com/amerique/belize/corruption.php>
- DRIS, Grega, P., Bahr Caballero, K., & Grega, N. (2018, septembre). *Étude d'impact : perception des enseignant-e-s quant à l'impact des interventions d'éducation à*

la citoyenneté mondiale et solidaire (ECMS) dans l'enseignement obligatoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles (FWB). https://usercontent.one/wp/www.youmanity.org/wp-content/uploads/2020/06/dris-acodev-etude_impact_ecms_rapport_final-2018-09-29.pdf

EVAL. (2022, 29 juin). *Enquête CAP*. Eval.fr. Consulté le 5 juillet 2022, à l'adresse <https://www.eval.fr/methodes-et-outils/enquete-cap/>

Essi, M.-J., & NJOYA, O. (2013). L'enquête CAP en recherche médicale. *HEALTH SCIENCES AND DISEASE*, 14(2). Consulté le 29 mars 2022, à l'adresse <https://www.hsd-fmsb.org/index.php/hsd/article/view/183>

Fabre, M. (2019, 9 janvier). *[Danger plastique] Les 10 chiffres chocs de ce fléau planétaire*. novethic.fr. Consulté le 21 avril 2022, à l'adresse <https://www.novethic.fr/actualite/environnement/pollution/isr-rse/danger-plastique-les-chiffres-chocs-de-ce-fleau-planetaire-146770.html>

Farigoul, S. (2020, 16 mai). *Objectifs de développement durable*. Développement durable. Consulté le 23 mars 2022, à l'adresse <https://www.un.org/sustainabledevelopment/fr/objectifs-de-developpement-durable/>

Couturier, M. (2022, 20 avril). *Arbre de descendance garifuna* [Illustration].

Garçon, V. (2018, 4 janvier). *Désoxygénation de l'océan : une grande étude en révèle les dangers et les solutions*. INSU. Consulté le 6 juillet 2022, à l'adresse <https://www.insu.cnrs.fr/fr/cnrsinfo/desoxygenation-de-locean-une-grande-etude-en-revele-les-dangers-et-les-solutions>

Grand Lyon communauté urbaine, & Viévard, L. (2012, mars). *Les fondements théoriques de la solidarité et leurs mécanismes contemporains*.

Haurholm-Larsen, S. (2016). A Grammar of Garifuna. *BORIS*, 6-24. <https://doi.org/10.7892/boris.91473>

Haurholm-Larsen-Larsen, S. (2016). *Gulf of Honduras with select Garifuna speaking communities* [Illustration]. BORIS. https://boris.unibe.ch/91473/1/16haurholm-larsen_s.pdf

Jasinski, M., & Smith, M. (2010). *Marine Science : Activities and Lessons for the Belizean Classroom* (Vol. 5). Monkey Bay Wildlife Sanctuary.

Maalouf, A. (2001). *Les identités meurtrières*. Grasset.

MacCannell, D. (1973). Staged authenticity: Arrangements of social space in tourist settings. *American journal of Sociology*, 79(3), 589-603.

ONU. (s. d.). *UNESCO - La langue, la danse et la musique des Garifuna*. UNESCO.org. Consulté le 24 mars 2022, à l'adresse

<https://ich.unesco.org/fr/RL/la-langue-la-danse-et-la-musique-des-garifuna-00001>

- Oxfam, Totté, M., de Clerck, S., & Ranaivoson, J. (2019, octobre). *Evaluation de projets d'ECMS menés en écoles primaires*. Inter-Monde.
<https://oxfammagasinsdumonde.be/content/uploads/2020/11/Evaluation-de-projets-dECMS-menes-en-ecoles-primaires-Rapport.pdf>
- Palacio, B. E. (s. d.). *Belize Music – The Garifunas*. Belize.Com. Consulté le 24 mars 2022, à l'adresse <https://belize.com/garifuna-music-belize/>
- PNUD. (2016, décembre). *Le progrès multidimensionnel : la résilience humaine au-delà du revenu*. PNUD.
- Ramos, A. O. (2021, 21 octobre). *The Garifuna People Of Belize and Central America*. Belize.Com. Consulté le 9 mars 2022, à l'adresse <https://belize.com/history-of-the-garifuna-people/>
- ReefKeeper Belize, & Mulcahy, L. (2022, avril). *ReefKeeper Ambassadors : Community Stewardship & Recycling Program*.
- Roberge, A. (2022, 6 avril). *La méthode STEAM : comment intégrer des approches artistiques en sciences*. Thot Cursus. Consulté le 29 avril 2022, à l'adresse <https://cursus.edu/fr/11865/la-methode-steam-comment-integrer-des-approches-artistiques-en-sciences>
- Robic, E. (2015). L'importance des jeux dans les apprentissages : exemple des ateliers mathématiques en cycle 3. *HAL open science*, 9. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01246359>
- Roessingh, C. (1998). *De Belizianse Garifuna: de contouren van een etnische gemeenschap in Midden-Amerika* (Proefschrift).
- Stadler, S. (2020, 30 avril). *L'agonie des coraux en attente d'une mobilisation internationale*. Les Echos Planète. Consulté le 24 mars 2022, à l'adresse <https://planete.lesechos.fr/enquetes/lagonie-des-coraux-en-attente-dune-mobilisation-internationale-2878/>
- UNEP. (2021, 23 juillet). *Gouvernements régionaux à réaffirmer leur engagement à protéger la mer des Caraïbes | The Caribbean Environment Programme (CEP)*. unep.org. Consulté le 22 avril 2022, à l'adresse <https://www.unep.org/cep/fr/news/editorial/gouvernements-regionaux-reaffirmer-leur-engagement-protger-la-mer-des-caraibes>
- UNESCO. (2018, 9 janvier). *La Directrice du Centre du patrimoine mondial salue le moratoire sur le pétrole concernant la barrière de corail du Belize*. UNESCO.org. Consulté le 25 mars 2022, à l'adresse <https://whc.unesco.org/fr/actualites/1764>

- UNESCO. (2021, 15 février). *Éducation à la citoyenneté mondiale*. Consulté le 23 février 2022, à l'adresse <https://fr.unesco.org/themes/ecm>
- van der Drift, M. (2019a, juin). *The influence of tourism on the Garifuna identity in the village of Hopkins, Belize*.(Mémoire).
- van der Drift, M. (2019b, juin). *The influence of tourism on the Garifuna identity in the village of Hopkins, Belize*.(Mémoire).
- van der Linden, E. (2006). Lexique mental et apprentissage des mots. *Revue française de linguistique appliquée*, Vol. XI(1), 33-44. <https://doi.org/10.3917/rfla.111.44>
- Villegas, P. (2018, 4 février). WASTE MANAGEMENT SYSTEM IN BELIZE IS ONE OF THE WORST OF THE REGION. *The Belize Times*. Consulté le 22 avril 2022, à l'adresse https://www.researchgate.net/profile/Pedro-Villegas-Aguilar/publication/326020564_WASTE_MANAGEMENT_SYSTEM_IN_BELIZE_IS_ONE_OF_THE_WORST_OF_THE_REGION/links/5b58b45ba6fdccf0b2f48703/WASTE-MANAGEMENT-SYSTEM-IN-BELIZE-IS-ONE-OF-THE-WORST-OF-THE-REGION.pdf
- Wikipedia contributors. (2021, 31 décembre). *STEM (disciplines)*. Wikipedia. Consulté le 18 février 2022, à l'adresse [https://fr.wikipedia.org/wiki/STEM_\(disciplines\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/STEM_(disciplines))
- World Bank Group. (2019, 31 mai). *Un nouveau rapport appelle à agir d'urgence pour s'attaquer à la pollution marine, une menace croissante pour la mer des Caraïbes* [Communiqué de presse]. <https://www.banquemondiale.org/fr/news/press-release/2019/05/30/new-report-calls-for-urgent-action-to-tackle-marine-pollution-a-growing-threat-to-the-caribbean-sea>
- WWF. (2017, 17 octobre). *La barrière de corail du Belize : un joyau naturel qui génère 19 millions de dollars US par an*. WWF France. Consulté le 21 avril 2022, à l'adresse <https://www.wwf.fr/vous-informer/actualites/la-barriere-de-corail-du-belize-un-joyau-naturel-qui-genere-19-millions-de-dollars-us-par-an>