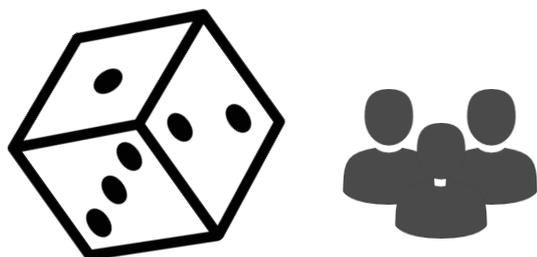
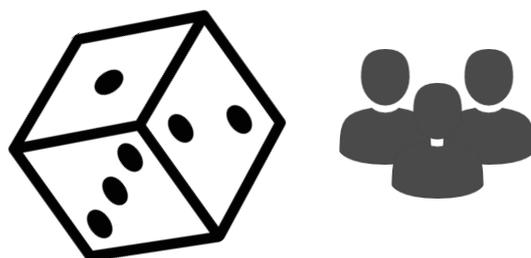


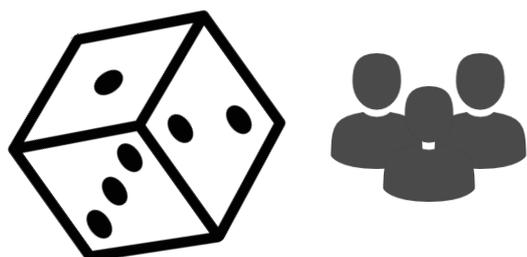
Animations et jeux sur
l'énergie, les déchets,
l'alimentation et la
consommation



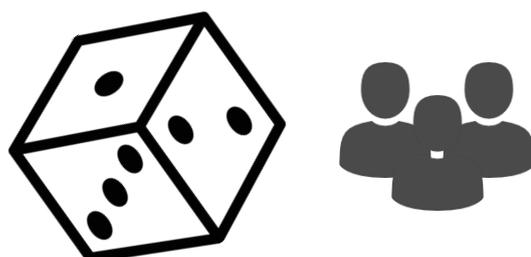
Animations et jeux sur
l'énergie, les déchets,
l'alimentation et la
consommation



Animations et jeux sur
l'énergie, les déchets,
l'alimentation et la
consommation



Animations et jeux sur
l'énergie, les déchets,
l'alimentation et la
consommation



SOMMAIRE

Techniques d'animation

- L'île déserte
- Débat de position
- Photolangage
- Garde mémoire collective
- Le tout ceux qui
- Le jeu des 7 erreurs
- Les 3 piles

Jeux de 7 familles

- Mes bons gestes pour la planète
- Trop d'ordures c'est trop nul
- Les écoloustics
- La mobilité
- Jeu de 7 familles pour éco-construire

Energie

- Jeu « 1 degré de + »
- Malle d'activité 1 degré de +
- Ma vie numérique éco-responsable
- Kids 4 energy

SOMMAIRE

Techniques d'animation

- L'île déserte
- Débat de position
- Photolangage
- Garde mémoire collective
- Le tout ceux qui
- Le jeu des 7 erreurs
- Les 3 piles

Jeux de 7 familles

- Mes bons gestes pour la planète
- Trop d'ordures c'est trop nul
- Les écoloustics
- La mobilité
- Jeu de 7 familles pour éco-construire

Energie

- Jeu « 1 degré de + »
- Malle d'activité 1 degré de +
- Ma vie numérique éco-responsable
- Kids 4 energy

SOMMAIRE

Techniques d'animation

- L'île déserte
- Débat de position
- Photolangage
- Garde mémoire collective
- Le tout ceux qui
- Le jeu des 7 erreurs
- Les 3 piles

Jeux de 7 familles

- Mes bons gestes pour la planète
- Trop d'ordures c'est trop nul
- Les écoloustics
- La mobilité
- Jeu de 7 familles pour éco-construire

Energie

- Jeu « 1 degré de + »
- Malle d'activité 1 degré de +
- Ma vie numérique éco-responsable
- Kids 4 energy

SOMMAIRE

Techniques d'animation

- L'île déserte
- Débat de position
- Photolangage
- Garde mémoire collective
- Le tout ceux qui
- Le jeu des 7 erreurs
- Les 3 piles

Jeux de 7 familles

- Mes bons gestes pour la planète
- Trop d'ordures c'est trop nul
- Les écoloustics
- La mobilité
- Jeu de 7 familles pour éco-construire

Energie

- Jeu « 1 degré de + »
- Malle d'activité 1 degré de +
- Ma vie numérique éco-responsable
- Kids 4 energy

- Jeu de cartes « chaque fois ça compte »
- Memory des éco-gestes pour les tout-petits
- Jeu Solix
- Sherlock's Home
- Escape game « Les éco-cambrioleurs »
- La vélocyclette
- La chasse au gaspi
- Le parcours de l'énergie

Alimentation

- Les marmitologues

Eau

- « Eau secours »
- Les quantités d'eau cachées

Déchets/ Consommation

- Jeu « Ca suffit le gâchis »
- La pyramide du cadeau éthique

Mobilité

- Mémobilité

- Jeu de cartes « chaque fois ça compte »
- Memory des éco-gestes pour les tout-petits
- Jeu Solix
- Sherlock's Home
- Escape game « Les éco-cambrioleurs »
- La vélocyclette
- La chasse au gaspi
- Le parcours de l'énergie

Alimentation

- Les marmitologues

Eau

- « Eau secours »
- Les quantités d'eau cachées

Déchets/ Consommation

- Jeu « Ca suffit le gâchis »
- La pyramide du cadeau éthique

Mobilité

- Mémobilité

- Jeu de cartes « chaque fois ça compte »
- Memory des éco-gestes pour les tout-petits
- Jeu Solix
- Sherlock's Home
- Escape game « Les éco-cambrioleurs »
- La vélocyclette
- La chasse au gaspi
- Le parcours de l'énergie

Alimentation

- Les marmitologues

Eau

- « Eau secours »
- Les quantités d'eau cachées

Déchets/ Consommation

- Jeu « Ca suffit le gâchis »
- La pyramide du cadeau éthique

Mobilité

- Mémobilité

- Jeu de cartes « chaque fois ça compte »
- Memory des éco-gestes pour les tout-petits
- Jeu Solix
- Sherlock's Home
- Escape game « Les éco-cambrioleurs »
- La vélocyclette
- La chasse au gaspi
- Le parcours de l'énergie

Alimentation

- Les marmitologues

Eau

- « Eau secours »
- Les quantités d'eau cachées

Déchets/ Consommation

- Jeu « Ca suffit le gâchis »
- La pyramide du cadeau éthique

Mobilité

- Mémobilité

L'ÎLE DÉSERTE

Objectif : Briser la glace : permettre la prise de parole de tous en début d'activité. Prendre conscience de nos besoins réels.

Matériel : Une multitude d'objets du quotidien, plus ou moins ordinaires (au moins 1 objet par personne). Ex : livre, téléphone, mp3, crayons, DVD, maquillage, lampe de poche, briquet, couteau suisse, biscuits secs, jeux de cartes, sac de couchage, etc.



10-20 personnes

plus le groupe est grand,
plus le temps de brise-
glace va être long



10-15 min

DÉBAT DE POSITION

Objectif : Faire s'exprimer, argumenter le groupe. Pour l'animateur, situer les membres du groupe par rapport à leur connaissances, avis sur le sujet. Pour les participants, prendre conscience des différents points de vue autour d'un sujet.

Matériel : une salle avec assez d'espace pour matérialiser une ligne au sol et diviser la salle en 2 + liste d'affirmations



**Minimum 10
personnes**



15-30 min

Dépend du nombre
de questions

PHOTOLANGAGE

Objectif : Briser la glace, faciliter la prise de parole, recueillir le ressenti des participants sur un sujet en s'appuyant sur des photos, images, etc.

Matériel : jeu de cartes, [photos](#), etc.



10-20 personnes

(en brise-glace)

15-30

(en débat de position)



15 min

GARDE MÉMOIRE COLLECTIVE

Objectif : permettre à un groupe de se remémorer les notions abordées. Faciliter la mémorisation et la compréhension, grâce à la reformulation.

Matériel : Un paperboard + feutre adapté



5-30 personnes



10 min

Déroulé

Le « débat de position » n'est pas un outil de polémique. Il est un débat fonctionnant avec le positionnement physique des participants de part et d'autre d'une ligne imaginaire ou tracée traversant la salle.

L'animateur dispose d'une **série d'affirmations** que chacun **approuvera ou non en se plaçant à des degrés différents de chaque côté de cette ligne**. Les affirmations (cf liste de propositions) posent un problème irrésolu afin de faire envisager les différences de point de vue de chacun avec **respect et non d'inciter un conflit**.

Une fois les participants placés de chaque côté de la ligne, proposer à une ou plusieurs personnes de chaque côté d'**expliquer leur point de vue** (selon le temps). Il est également possible de **faire échanger les personnes dans chaque groupe** et qu'ensuite un porte-parole expose un argument..

Déroulé

1/ Mettre **au milieu** de la pièce ou au milieu du centre de chaises **les objets** et demander aux participants de prendre celui qu'ils emmèneraient avec eux sur une île déserte.

2/ Effectuer un **tour de table** où chacun se présente (si les participants ne se connaissent pas), présente son objet et explique en une phrase pourquoi il l'a choisi.

Ce brise-glace peut-être lié avec la notion des **besoins fondamentaux**.

Déroulé

En mode « pop-corn », les participants sont invités à indiquer ce qu'ils ont retenus de la séance.

Les éléments sont rassemblés sur un paperboard qui restent affichés pendant la séance et pourra être diffusé par la suite (photo, compte-rendu écrit, etc.).

Déroulé

Disposer sur une table ou par terre une série de photos. Proposer aux participants de choisir la photo qui les inspire le plus ou représente le mieux le sujet.

Choisir une sélection de photos en leur demandant laquelle symbolise le mieux leur rêve pour le futur? Quelles sont les causes et conséquences du changement climatique qui les touchent le plus ? Il est possible d'utiliser les cartes du Dixit pour demander aux personnes de choisir celles qui symbolisent le plus leur humeur du jour, ou le changement, leur vision du futur, etc.

Une fois la photo choisie, faire un tour de table pour que chacun puisse se présenter, présenter sa photo et expliquer son choix.

Pour un grand groupe, vous pouvez utiliser moins de photos, les accrocher à différents endroits de la pièce et demander à chacun de se positionner devant la photo qui lui parle le plus.

TOUS CEUX QUI

Objectif : Briser la glace : permettre la prise de parole, détendre l'atmosphère, mettre en valeur les actions de chacun

Matériel : Autant de chaises que de participants, moins 1 chaise. Une salle assez grande pour faire un beau cercle de chaises.



10-15 personnes



20 min

JEU DES 7 ERREURS

Objectif : Apprendre les éco-gestes en s'amusant, faire appel à ses connaissances

Matériel :

- Une salle disposant d'équipements électriques (réfrigérateur, cafetière, ordinateur, etc.), d'un ou deux points d'eau, d'éclairage, etc.

- S'il est réalisé en équipe et selon l'âge des joueurs, une feuille pour noter les erreurs et comment les corriger

- Si la pièce n'est pas adaptée, il est possible de réaliser ce jeu sur la base d'images (cf carte « chasse au gaspi sur papier »)



20 personnes max



20-30 min

LES 3 PILES

Objectif : Identifier les représentations des participants. Situer les connaissances initiales des participants. Recueillir et échanger des savoirs et pratiques. Construire un diagnostic partagé

Matériel :

- Images avec des scènes ni positives, ni négatives, mais qui questionnent (ex. un homme qui porte un déchet, on ne sait pas s'il va le jeter dehors ou dans la poubelle)

- Affichettes (« bon », « acceptable » et « mauvais » au verso).

- Disposition de la salle de sorte que l'ensemble du groupe puisse voir les images



10 personnes



45 min—1h

Exemples d'affirmations débat de position

- Le climat change, je n'y suis pour rien.
- Le climat se réchauffe : c'est bien
- Il faut posséder beaucoup de choses pour être heureux
- Le climat change, on ne peut rien faire, nous sommes des enfants. // Il est déjà trop tard, on n'y changera plus rien.
- Le Développement Durable est un effet de mode
- Le développement durable ça coûte forcément plus cher
- L'innovation va nous sauver !
- Pour ralentir le changement climatique, on va devoir retourner à l'âge de pierre

Déroulé

1/ Préparer la pièce juste avant l'animation avec des erreurs du type réfrigérateur ouvert, volets fermés alors qu'il fait jour et lumière allumée, lumière des WC laissée allumée, robinet ouvert, chargeur d'ordinateur branché, enceintes branchées alors qu'il y a une veille, fenêtre ouverte alors que le radiateur tourne ou table devant le radiateur, etc.

2/ Selon la taille du groupe et l'âge des participants soit :

- Une fois entré dans la pièce ils ne doivent plus parler, dès qu'ils trouvent une erreur ils viennent le souffler dans l'oreille de l'animateur
- 2 par 2 ils complètent la fiche avec les erreurs trouvées et la façon de les corriger

3/ Temps de débrief en commun : les participants disent les erreurs qu'ils ont trouvés et expliquent pourquoi c'est est une

Déroulé

Le jeu du « tous-ceux-qui » s'apparente à celui des chaises musicales.

Une personne au milieu d'un cercle de personnes assises sur des chaises (tournées vers l'intérieur) valorise une bonne pratique en commençant sa phrase par « Tous-ceux-qui... » et en la terminant par « ...se lèvent ».

Ex : « Tous ceux qui coupent l'eau pendant qu'ils se brossent les dents, se lèvent »

Les participants concernés se lèvent et traversent le cercle pour trouver une chaise libérée par un autre participant. Comme il manque une chaise, une personne se retrouve au centre du cercle, on l'invite à expliquer ce que cette pratique lui apporte et dans quelle mesure elle l'applique. Elle propose à son tour un « tous-ceux-qui ».

- Les principaux responsables du réchauffement climatique sont les pays en développement comme la Chine et l'Inde.
- On peut arriver à limiter le réchauffement global à + 2°C à la fin du siècle sans trop d'efforts.
- Tout le monde a les moyens de baisser son empreinte carbone (dans un pays comme la France)
- On peut encore stopper le changement climatique
- Grâce à son énergie nucléaire, la France a peu d'impact sur le réchauffement climatique
- Les énergies renouvelables sont aussi mauvaises pour l'environnement que les énergies fossiles (impact sur l'environnement, sur la biodiversité, etc.)

Déroulé

1/ Expliquer le **principe** : « On va chercher à classer, tous ensemble, un jeu d'images en bonnes, acceptables et mauvaises pratiques ».

2/ Etaler l'ensemble des cartes sur la table de sorte que tous puissent les voir, et inviter les participants à **prendre connaissance** de ces cartes, à **échanger** pour clarifier certaines images si nécessaire

3/ Une fois que le groupe semble prêt, disposer au centre de la table les trois pancartes : bon, acceptable, mauvais, et inviter les participants à **classer chacune des cartes** dans l'une des trois catégories. Les participants échangent pour déterminer dans quelles catégories mettre chaque carte et doivent arriver à un consensus. L'ensemble des cartes doit être classé.

4/ Demander ensuite au groupe d'**identifier les pratiques les plus courantes** au sein de sa structure et observer dans quelles catégories elles se trouvent

JEUX DE 7 FAMILLE

Un outil facile pour aborder les éco-gestes avec les petits.

Un animateur est nécessaire pour s'assurer qu'ils lisent les informations sur chaque carte au moins une fois.



2 à 6 personnes
A partir de 5-6 ans



30 - 45 min

Mes bons gestes pour la planète



Source : eqwergy

Public : A partir de 5-6 ans

Pépîte : Rassemble un grand nombre d'éco-gestes du quotidien faciles de compréhension (famille eau, consommation, transport, tri, énergies renouvelables, nature)

Râteau : Il y a peu d'informations sur les éco-gestes liés à l'énergie.

Où le trouver ?

- A ALOEN (2 exemplaires)

Trop d'ordures, c'est trop nul !



Source : FNE

Public : A partir de 5-6 ans

Pépîte : Eco-gestes du quotidien faciles de compréhension sur la réduction et le tri des déchets

Râteau : Les détails sont écrits très petits

Où le trouver ?

- A ALOEN

Le jeu des 7 familles Écoloustics



Source : territoire d'énergie

Public : A partir de 6 ans

Pépîte : Les thèmes abordés permettent de rentrer un peu plus dans le détail des différentes énergies, comment les économiser, ...

Râteau : Les termes sont parfois assez techniques

Où le trouver ?

- A ALOEN

Le jeu des 7 familles – La mobilité



Public : A partir de 6 ans

Pépite : Pour obtenir la carte il faut répondre correctement à la question posée sur chaque carte

Râteau : Tous les transports sont abordés, sans toujours mettre en avant que certains sont très consommateurs d'énergie

Où le trouver ?

- A ALOEN

Le jeu des 7 familles pour Eco-construire



Public : A partir de 8 ans

Pépite : Permet d'aborder l'énergie en lien avec le logement mais également l'importance de réfléchir la construction (implantation, matériaux, etc.). Peut-être utilisé également sous forme de mémo ou de dominos de cartes

Râteau : Très technique, peut-être trop pour des enfants

Où le trouver ?

- A ALOEN

Jeu « 1 degré de + »



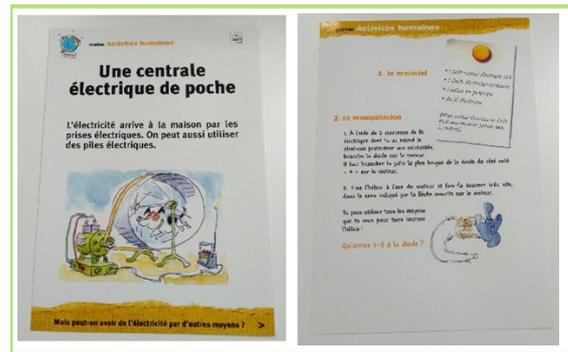
But du jeu : Acquérir le plus de cartes « Gestes quotidiens » en répondant correctement aux questions.



2 à 4 ou par équipe
A partir de 10 – 11 ans

Source
ADEME et Association « Les Petits Débrouillards »

Malle d'activités 1 degré de +



But du jeu : Les enfants doivent réaliser des expériences ou activités en lien avec les thèmes du jeu (activité humaine, atmosphère, gaz). Une fiche leur pose une question et leur décrit la manipulation à réaliser. Chaque fiche chercheur est combinée à une fiche médiateur qui contient les explications en lien avec l'activité.



Dépend des fiches activités choisies

Source
ADEME et Association « Les Petits Débrouillards »

Memory / time's up / photolangage/ rafle « Ma vie numérique éco-responsable »

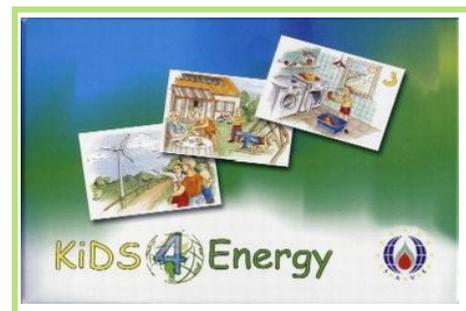
But du jeu : Ce jeu permet d'aborder les consommations du numérique à travers différentes règles (Memory, Time's up, photolangage...)



Dépend du mode de jeu utilisé

Source
Hespul

Kids 4 energy



But du jeu : il est possible d'utiliser ces cartes de différentes façons :

- base de discussion
- jeu des 3 piles (cf fiche dédiée),
- support pour inventer une histoire sur la base d'une image,
- jeux type memory, trouver l'intrus, etc.



Dépend de l'utilisation choisie

Source
CLER

Descriptif

Forme : Le jeu de plateau peut s'utiliser seul mais il peut également compléter une session construite grâce aux multiples fiches chercheurs et médiateurs présentes dans la malle. Cette malle comprend également des fiches qui invitent les enfants à imaginer qu'ils rencontrent un extraterrestre et qu'ils doivent lui raconter les maux dont souffrent la planète par exemple.

Pépite : Pleins d'idées d'activités pour rendre l'énergie plus concrète pour les enfants

Râteau : Malle très dense. Il vaut mieux éviter de se noyer dans toutes les fiches infos qui ne sont plus vraiment d'actualité et se concentrer sur le jeu de plateau et les fiches activité.

Où le trouver ?

- Empruntable à la ligue de l'enseignement 56

Descriptif « Jeu 1 degré de + »

Forme : jeu de plateau

Pépite : facile de mise en œuvre. Les questions sont intéressantes et les cartes gestes quotidiens permettent de transmettre un grand nombre d'éco gestes faciles à mettre en œuvre.

Râteau : Le jeu commence à dater, certaines questions sont donc obsolètes (un rangement approprié permettra de les identifier facilement et donc de les sortir du jeu).

Où le trouver ?

- Empruntable à la ligue de l'enseignement 56 (à l'intérieur de la malle d'activités 1 degré de plus)

Descriptif « Kids 4 Energy »

Forme : 20 cartes qui représentent des scènes de vie quotidienne d'une famille plutôt gaspi, économe, haute-technologie et fonctionnant principalement à l'énergie renouvelable

Pépite : Avec 20 cartes, on peut aborder beaucoup de thématiques de la vie quotidienne

Râteau : Les images ne sont pas toutes très lisibles si l'on n'a pas connaissance de la description (cf guide d'utilisation du jeu)

Où le trouver ? Dans la boîte à outil papier et [numérique](#), [règles du jeu](#) sur la box en ligne

Descriptif « Ma vie numérique [...] »

Forme : jeu de cartes

Public : Ado-adultes

Pépite : Permet d'aborder les impacts du numérique et de donner pleins d'idées d'éco-gestes pour améliorer notre utilisation du numérique

Râteau : Sur la forme : cartes faites maison. Certains éco-gestes sont longs, pas toujours très faciles à utiliser en mode « Time's up »

Où le trouver ?

A ALOEN, dans la boîte à outil papier et [numérique](#) (version imprimable)

Jeu de cartes chaque fois ça compte



But du jeu : Ce jeu de cartes permet de jouer à des jeux tirés de l'Unanimo, times up, Pyramide, caranium, compatibility, thématik



4 à 20 selon
les jeux

Source

Espace Info-
Energie Pays
de Loire

Memory des éco-gestes pour les tout-petits

But du jeu : retrouver les 12 paires bons gestes et mauvais gestes et savoir distinguer le bon du mauvais



2 à 4
Dès 2 ans

Source : Bruxelles
Environnement

Jeu Solix



But du jeu : Être le premier à arriver au bout du plateau. Au fil du jeu, il est possible de tomber sur des cases quizz (on relance le dé si l'on répond correctement), des cases informations ou des cases pour avancer plus vite.



2 à 6 joueurs
Dès 8 ans

Source

Energies solaires
développement

Sherlock's Home



But du jeu : Mieux identifier les postes de consommation d'énergie dans un logement



Jusqu'à 30
joueurs
Collégiens

Source

ADIL – Espace Info
Energie du Loiret

Descriptif Memory

Forme : jeu de cartes

Pépite : Adapter aux tout-petits qui ne lisent pas encore

Râteau : certaines images sont plus complexes à interpréter (ex : réglage du chauffage)

Où le trouver ? Dans la boîte à outils papier et numérique ([cartes](#) et [correction](#))

Descriptif « Chaque fois ça compte »

Forme : Jeu de cartes + sablier

Nombre de joueurs : De 4 à 20 selon les jeux

Public : Tout âge, dépend des jeux choisis

Pépite : Très simple et basé sur les éco-gestes liés à l'énergie

Râteau : Malgré plusieurs cartes règles du jeu, il faut connaître les jeux de base pour pouvoir s'en servir

Où le trouver ? A ALOEN (x4)

Descriptif « Sherlock's Home »

Forme : - Un guide d'animation, explique le contenu du carnet, le déroulé des jeux et contient des réponses aux interrogations des collégiens

- 3 plateaux de jeu : classement de cartes : « les usages sages ou pas sages » // jeu les consomme pour identifier les postes les plus consommateurs d'électricité // 1,2,3 travaux pour prioriser les travaux de rénovation énergétique

- Un carnet d'enquêteur sur lequel s'appuyer au fil des séances (à utiliser en dehors des animations par les enfants, prix d'impression à ajouter)

Pépite : Bon appui à certaines animations. Il est possible d'utiliser le guide pour s'inspirer pour la création de quizz, ou les cartes « usages sages » pour évoquer les éco-gestes, etc.

Râteau : Le coût d'impression du carnet d'enquêteur si l'on veut utiliser dans sa globalité

Où le trouver ? à ALOEN

Descriptif « Jeu Solix »

Forme : Jeu de plateau

Pépite : Facile de mise en place. Contient de nombreuses informations sur les énergies renouvelables.

Râteau : Certaines questions peuvent être un peu techniques

Où le trouver ? A ALOEN

La vélocyclette

But du jeu :

Grâce à ce vélo générateur d'électricité, on sent dans les jambes ce que ça fait de créer de l'énergie



Source : ALOEN

A partir de 11 ans
(c'est une question
de taille pour toucher
les pédales)

Le parcours de l'énergie

But du jeu :

- Retrouver le parcours de l'essence que nous mettons dans nos voitures et du gaz pour nos gazinières.
- Identifier les différentes sources de production de l'électricité et le chemin parcouru jusqu'à la prise.



Source : ALOEN

A partir de 8 ans
Par petits groupes de
3/4

« La chasse au gaspi » sur papier

But du jeu :

A partir d'une image, identifier les endroits où il y a du gaspillage d'énergie

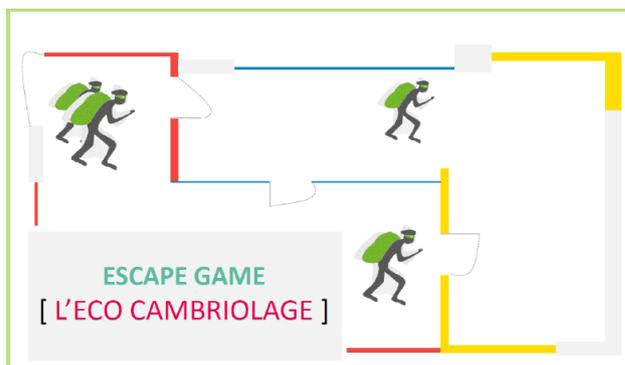


A partir de 5 ans
Projection en grand
groupe ou petit groupe
par image



15-30min

Escape Game l'éco-cambriolage



But du jeu : Jeu d'immersion dont l'objectif est d'accomplir une mission en un temps limité; Il se pratique en groupe de 4 personnes. L'objectif est de découvrir que nos gestes du quotidien au sein de notre logement ont un impact sur notre environnement.



Source :
ALOEN

Equipe de 4, à partir de 13 ans

Descriptif « Le parcours de l'énergie »

Forme : Tableau avec des cartes à replacer

Pépité : Permet de mettre des mots et des images sur le chemin parcouru par l'énergie

Râteau : Certains termes peuvent être complexes selon l'âge et le niveau des enfants

Où le trouver ?

- Dans la boîte à outils papier et [en ligne](#)

Descriptif « Vélectricyclette »

Forme : Vélo + quelques équipements supplémentaires

Différentes utilisations possibles :

- Pédaler pour allumer des appareils électriques à la force de ses mollets
- Proposer un concours de watts
- Effectuer un relais pendant 6 min

Pépité : Une façon très ludique afin de rendre l'énergie un peu plus concrète

Râteau : Nécessite un animateur dédié et une voiture de la taille d'un Kangoo pour le transport

Où le trouver ?

Empruntable à ALOEN, à condition d'avoir réalisé un temps de prise en main et un chèque de caution (matériel coûteux)

[Guide d'utilisation en ligne](#)

Descriptif Escape game

Forme : 3 boîtes fermées de cadenas et contenant des documents papier

Pépité : Facilement appropriable. Mise en place rapide et facile (extérieur, intérieur...). Possibilité de lancer plusieurs groupes en simultané.

Râteau : Âge minimal de 13 ans, demande un niveau très correct de lecture et calcul

Où le trouver ? A ALOEN et sur la boîte à outils numérique ([guide animateur](#) et [kit d'utilisation](#))

Descriptif « Chasse au gaspi »

Forme : Image à imprimer ou projeter

Pépité : Permet de faire identifier les erreurs et ensuite de discuter sur les solutions, même lorsque l'on n'a pas la place de faire une « vraie » chasse au gaspi.

Râteau : Pas toujours évident de tout identifier sur un dessin

Où le trouver ?

- Dans la [boîte à outils en ligne](#)

Jeux les marmitologues

But du jeu :

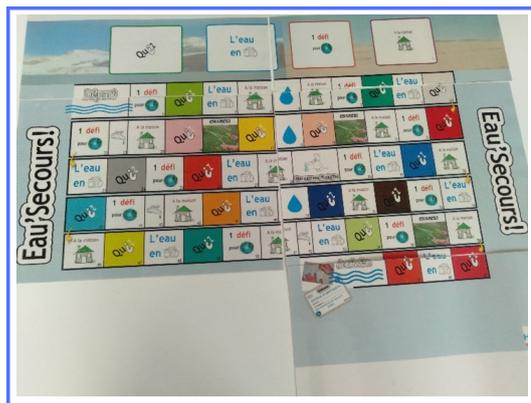
- Pour le premier jeu : classement de cinq aliments selon leur émission tout au long de la chaîne production, transformation, transport et emballage.
- Pour le second jeu : Trouver le plus vite possible les éco-gestes permettant de limiter l'impact carbone de 5 recettes



2 équipes de 2 à 6
joueurs
A partir de 6-8 ans

Source : Jeu issu de
l'Aventure des
Carbonautes

Jeu « Eau secours »



But du jeu : Être le joueur qui aura acquis le plus de gouttes d'eau (par hasard en passant sur les bonnes cases ou grâce à des bonnes réponses).



2 à 4 personnes ou groupes de
personnes
Aux alentours de 10 ans et plus

Source :
Hélianthe

Les quantités d'eau cachées

But du jeu :

Trouver le nombre de litres d'eau nécessaire pour la production en regroupant chaque étiquette « nombre de litres d'eau » avec la bonne étiquette « produit »



A partir de 8 ans
Par petits groupes de 3/4
ou en grand groupe



15 min

La pyramide du cadeau éthique

But du jeu :

Trouver l'ordre de classement des étiquettes : du type de cadeau à privilégier à celui à éviter et les placer sur la pyramide.



A partir de 6 ans



15-30min

Descriptif « Eau secours »

Forme : Jeu de plateau (imprimé maison)

Pépite : regroupe quizz, éco-gestes et photolangage, ce qui permet d'en apprendre beaucoup sur le cycle de l'eau, sa raréfaction et sur les manières de la préserver.

Râteau : Longueur du jeu. Il faut un animateur pour poser les questions, gérer les réponses, etc. Sur la forme, il s'agit d'une impression maison et il n'est plus possible de télécharger le document d'origine.

Où le trouver ? A ALOEN

Descriptif Jeu « Marmitologues »

Forme : plateau et fiches recettes faits maison

Pépite : permet d'aborder tout le circuit d'un aliment et donc l'ensemble des éco-gestes réalisables sur l'alimentation

Râteau : Certains éco-gestes pour améliorer les recettes peuvent être compliqués à trouver pour des enfants

Où le trouver ? Dans la boîte à outil papier et en ligne ([règle du jeu](#)—[vignettes](#)—[plateau](#))

Descriptif « Pyramide du cadeau étiquette »

Forme : Pyramide et texte à imprimer et découper.

Pépite : Pour chaque étiquette, il est intéressant de prévoir un temps de partage d'idées de cadeaux et de reporter les idées sur les côtés de la pyramide.

Où le trouver ?

- Dans la boîte à [outils en ligne](#)

Source : Le cri du zèbre

Descriptif « Les quantités d'eau cachées »

Forme : Paires de cartes à reconstituer

Pépite : bon support à un début de discussion

Râteau : Certains chiffres très importants ne sont pas faciles à rendre concrets

Où le trouver ?

- Dans la boîte à outils papier et en [ligne](#)

Jeu « ça suffit le gâchis »



But du jeu : Être le premier joueur à réduire de 50 kg ses déchets alimentaires ! Pour contrer les mauvaises habitudes qui génèrent du gaspillage alimentaire, il faudra accomplir des éco-gestes !



2 à 6 joueurs
Elèves de primaire

Source : ADEME

Mémomobilité



But du jeu : Le jeu fonctionne comme un memory qui se joue à deux. Le but est de trouver les paires de cartes identiques pour gagner des points. Attention certaines cartes peuvent vous faire perdre des points.



1 ou 2 joueurs
A partir de 6-8 ans

Source :
ALEC de Saint-
Brieuc

Descriptif « Mémobilité »

Forme : jeu de cartes à imprimer

Pépite : Facile à mettre en place et à prendre en main

Râteau : Est un peu plus compliqué à prendre en main qu'un memory classique

Où le trouver ? Dans la boîte à outil papier et [numérique](#)

Descriptif « ça suffit le gâchis »

Forme : jeu de cartes

Pépite : assez rigolo, un peu de tactique pour embêter et contrer les autres joueurs. Permet d'intégrer facilement quelques éco-gestes.

Râteau : pas assez d'éco-gestes différents donc peut être redondant pour un public un peu plus âgé. Il faut compter au moins 30 minutes pour le réaliser en entier à 6.

Important : avoir un animateur qui s'assure que les messages indiqués sur les cartes sont lus.

Où le trouver ?

- Empruntable à la ligue de l'enseignement 56
- Possible de le commander gratuitement en envoyant un mail à mtaterre@ademe.fr avec vos coordonnées postales et téléphoniques

Sélection d'outils pédagogiques
réalisée par ALOEN en 2020



Sélection d'outils pédagogiques
réalisée par ALOEN en 2020



Sélection d'outils pédagogiques
réalisée par ALOEN en 2020



Sélection d'outils pédagogiques
réalisée par ALOEN en 2020

