

Création et diffusion de 2 jeux de société consacrés à l'éco-consommation et au réemploi

Sensibilisation des scolaires
Région : Bretagne

Mots clés : établissements scolaires | Sensibilisation |
prévention des déchets



Collectivité

Syndicat mixte d'étude pour l'élimination des déchets

32, boulevard Duplex
29196 QUIMPER

[http://www.symeed.dechets
.finistere.fr/](http://www.symeed.dechets.finistere.fr/)

Partenariat

Réseau finistérien de la prévention
(groupe de travail dédié de
collectivités et d'associations)

Prestataires :

La boîte des jeux (conception)
Alinéo, Disain (graphistes)
Asyncron Games (fabrication)

Date de lancement

Première réunion de conception :
fin 2011

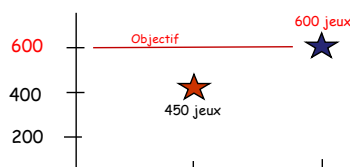
Diffusion des jeux : janvier 2013

Objectifs

Produire et diffuser deux jeux
(deux fois 300 boîtes) dans le
département du Finistère

Réalisation de l'objectif

100% des boîtes diffusées en 2 ans:



Résumé :

Le SYMEED29 anime et coordonne les actions des collectivités du Finistère en matière de réduction des déchets, afin de mettre en œuvre des actions mutualisées dans le cadre du plan départemental de prévention des déchets qu'il pilote.

La Communauté de communes du Pays Bigouden Sud a travaillé en 2010 avec Yann Droumaguet (Société « La boîte des jeux ») sur la création de 2 jeux sur la prévention des déchets. Ce projet présentant un intérêt à l'échelle départementale, il a été décidé que le SYMEED29 porte le projet financièrement et techniquement.

Pourquoi agir ?

• Elargir l'offre d'animation proposée aux enseignants

L'intérêt porté par l'ensemble des collectivités finistériennes pour ces jeux provient du fait qu'elles ont **des difficultés à trouver des supports de sensibilisation ludiques** sur le thème de la prévention. En 2011, des jeux existaient sur le thème du tri sélectif mais pas en matière de prévention.

• Faire connaître les gestes de la prévention des déchets au jeune public

Bien que sensibilisés à l'école aux problèmes de protection de l'environnement et au tri sélectif des déchets, les élèves **sont peu informés sur la prévention des déchets**. Les jeux développant un petit nombre de cibles parlantes comme ici l'éco-consommation et le réemploi doivent permettre un éveil à la réduction des déchets.

Excellents relais auprès de leurs parents, les élèves des écoles primaires permettent une diffusion des gestes de la prévention des déchets, en intégrant les nouveaux gestes dans leur quotidien et en démontrant par l'exemple qu'il est possible de réduire ses déchets.

Planning

Conception : 9 mois
Fabrication : 6 mois
Durée de l'action : Diffusion depuis janvier 2013

Coûts

Conception des 2 prototypes : 10.000 euros
Fabrication des 600 boîtes : 40.000 euros

Moyens humains

Animation prévention du SYMEED : 1 ETP
Groupe de travail : 5 réunions

Moyens techniques

Marchés de conception et de fabrication

Bilan en chiffres

En 2014, toutes les boîtes de jeux ont été diffusées.
4 sessions de formation pour les animateurs
40 animateurs formés

Lien fiche action-résultat :

<http://optigede.ademe.fr/fiche/animation-s-scolaires-prevention-des-dechets-mobilisation-des-ecoles>

Pour en savoir plus

Sur le site internet de l'ADEME
www.ademe.fr/dechets
www.reduisonsnosdechets.fr
<http://optigede.ademe.fr>

Sur le site du SYMEED29
[http://www.symeed29.finistere.fr/Reduction-des-dechets/Pour-reduire-on-peut2/Apprendre-avec-Mini-Courses-et-Pont-Infernal/\(language\)/fre-FR](http://www.symeed29.finistere.fr/Reduction-des-dechets/Pour-reduire-on-peut2/Apprendre-avec-Mini-Courses-et-Pont-Infernal/(language)/fre-FR)

Contacts

SYMEED29

Tél. 02.98.76.64.40

symeed@cq29.fr

ADEME Bretagne

Tél 02 99 85 87 00

E-mail : patrick.even@ademe.fr

Les actions mises en œuvre par la collectivité

• Conception

Un « groupe de travail jeux » composé de collectivités et d'associations a permis de définir précisément les contours de ce projet : public ciblé, aspect visuels, règles et variantes... Dans un deuxième temps, le SYMEED29 a décidé de confier la réalisation graphique des jeux à des illustrateurs professionnels.

• Fabrication

Le SYMEED29 a confié la fabrication à la société Asyncon Games (Nord) qui développe ses propres jeux.

• Diffusion

Le SYMEED29 dispose de droits de diffusion pour le Finistère. Depuis janvier 2013, les boîtes de jeu sont remises sur demande aux collectivités du Finistère membres du SYMEED29, couvertes ou non par un PLP, ainsi qu'aux associations de consommateurs et d'éducation à l'environnement. Dans le cadre du réseau régional animé par l'ADEME, face à la demande, le SYMEED29 a obtenu ces droits de diffusion pour la Région Bretagne, chaque Conseil général peut donc commander des boîtes.

• Description des jeux

Ces jeux sont destinés aux jeunes, à partir de 10 ans. Ils conviennent également aux collégiens et lycéens mais aussi aux adultes. Ils sont utilisés dans les écoles mais aussi dans le cadre des temps d'activités périscolaires.

Mini Courses : sensibilisation à l'éco-consommation

Ce jeu de cartes met en situation 6 joueurs au sein d'un supermarché et les questionne sur leurs actes d'achats. Chaque joueur reçoit en début de partie une liste de courses ainsi qu'une somme d'argent lui permettant de réaliser ses achats. Le but est de parvenir à acheter l'ensemble des articles en gérant au mieux son porte-monnaie et en faisant le choix de produits dont le conditionnement réduit les impacts sur l'environnement.

Pont Infernal : détournement d'objets

Deux équipes s'affrontent sur un plateau de jeu et doivent trouver des alternatives à la déchèterie pour les objets dont ils veulent se débarrasser : "pourquoi jeter alors que ça peut encore servir ?". Différents ateliers se succèdent tout au long du parcours (recyclerie, troc et puces, dons...) et permettent au fur et à mesure de l'avancement de se délester de son chargement. A la fin du circuit, l'entrée en déchèterie est conditionnée par le passage sur un pont qui s'écroule si le chargement restant est trop lourd.

Le « plus » de l'opération

40 animateurs de 35 collectivités et associations ont assisté à l'une des 4 sessions de formation afin de valoriser au mieux le potentiel de ces jeux auprès de jeunes.

Reproductibilité

La conception de jeux de société est un projet complexe et coûteux. Néanmoins, il existe une grosse demande de ce type de support d'animation et une diffusion nationale est envisagée.