

Jeu de l'oie géant

Actions de sensibilisation en milieu scolaire

Région : Hauts-de-France

Réseau **A3P**



Collectivité

Sevadec

281, Rue Jacques Monod - BP20
62101 Calais

Partenariat

Agence de communication
« Camélange »
Établissements scolaires
Associations
Centres de loisirs

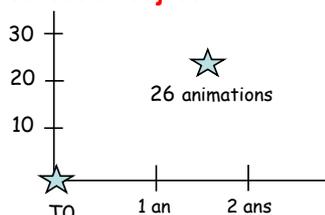
Date de lancement

Février 2014

Objectifs

Sensibiliser les enfants à la problématique des déchets
Éduquer les enfants à l'éco-consommation, à la réduction et à la réutilisation des déchets

Réalisation objectif



Mots clés : Animation | Associations | Sensibilisation | Établissements scolaires | Prévention des déchets | Tri

Résumé :

Dans le cadre d'un programme d'animation à destination des enfants, **un jeu de l'oie géant a été créé dans lequel ces derniers tiennent le rôle de pions**. Il représente un outil ludique de sensibilisation des scolaires à la réduction et au tri des déchets.

Ce jeu de l'oie est proposé à l'ensemble des établissements scolaires du territoire, ainsi qu'aux centres de loisirs et associations, en complément d'une exposition itinérante (créée également pour ce programme d'animation). Il peut également être utilisé lors d'interventions au cours d'événements locaux.

Pourquoi agir ?

Le SEVADEC regroupe 156 539 habitants répartis sur 52 communes ; l'habitat est mixte à dominante urbaine.

Depuis la mise en place du programme local de prévention des déchets fin 2010, et suite au diagnostic du territoire effectué en 2011, un programme d'animation à destination des enfants a été établi.

- **Élargir l'offre d'animation proposée sur le territoire**

Les structures accueillant du jeune public sont de plus en plus intéressées par la mise à disposition d'outils d'animation sur le thème de la protection de l'environnement. Ceux présentés sous forme de jeux sont appréciés par les enfants car ils connaissent déjà les règles de base.

- **Faire connaître les gestes de la prévention au jeune public**

Bien que sensibilisés à l'école aux problèmes de protection de l'environnement et au tri des déchets, les élèves sont peu informés sur la prévention des déchets. Les jeux proposant d'aborder, notamment, les gestes de réduction des déchets sont à développer.

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 exemple, qu'il est possible de réduire ses déchets.

Planning

Décision : T0

Préparation : T0 + 2.5 mois

Opérationnel : T0 + 3 mois

Durée de l'action : Une partie dure 1h-1h30

Coûts

Budget global de 6000 € HT :

- Création et conception du jeu et des drapeaux : 1800 € HT
- Fourniture de la bâche, des dés géants, des t-shirts et des drapeaux : 1600 € HT
- Impression de plateaux de jeu en 50x50cm (100 exemplaires à laisser aux classes après intervention) : 600 € HT
- Fabrication de porte-clés / lampes personnalisés (3000 ex.) : 2000 € HT

Moyens humains

2 personnes sur plusieurs semaines pour la préparation du jeu et des questions

1 animateur minimum pendant le jeu

Bilan en chiffres

6 classes sensibilisées soit 161 enfants lors des animations effectuées en interne

20 animations réalisées suite à emprunt du jeu (sans comptabilisation des enfants)

Lien fiche action-résultat :

<http://optigede.ademe.fr/fiche/jeu-de-l-oie-geant>

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 de la collectivité

www.sevadec.fr

Contacts

Sevadec

E-mail jroca@sevadec.com

ADEME

E-mail : agnes.jacques@ademe.fr

L'action mise en œuvre par la collectivité

• Préparation

Avant la fabrication du jeu, 2 mois de préparation ont été requis pour la réalisation des questions, ainsi que des échanges très réguliers avec l'agence de communication chargée du visuel. A cela s'ajoutent 2 semaines de fabrication du jeu.

Une plaquette descriptive a été adressée en amont à chaque partenaire afin de donner un aperçu du contenu du jeu.

• Moyens techniques :

Le jeu est composé d'une bâche (5x5 mètres), de 2 dés géants, de 8 T-shirts de couleurs différentes (les enfants étant les « pions ») et de 4 drapeaux (pour délimiter la zone de jeu).

• Thématiques abordées

Les thématiques retenues définissent les questions du jeu et pour cette édition, elles sont les suivantes :

- la face cachée des déchets (définition du déchet et connaissance des différentes catégories de déchets),
- la composition de la poubelle,
- une journée bien remplie (liste des gestes de réduction pouvant être réalisés par les enfants sur une journée).

Ce jeu est proposé en complément d'une exposition itinérante développée autour des mêmes thématiques pour enrichir et accentuer les messages.

• Déroulement du jeu :

Pour son bon déroulement, le **jeu nécessite l'intervention d'un animateur au minimum** car il faut faire « vivre » la partie, diffuser un « message sensibilisateur » pour alimenter le support et répondre aux multiples questions du jeune public.

Une partie dure environ 1h si on utilise les 2 dés et 1h30 si on en utilise qu'un seul. Le plateau de jeu permet d'accueillir 8 participants (16 si les enfants tiennent par 2).

Pour préserver la zone de jeu (bâche), il est préférable de ne pas s'asseoir dessus et de prévoir des protèges chaussures.

• Résultats :

Un très bon retour a été obtenu de la part des instituteurs pour cet outil pédagogique et ludique (bonne compréhension et participation des enfants).

Le « plus » de l'opération

La taille du jeu et celle des dés en font un outil unique où **les enfants apprécient de jouer les pions**.

La reproductibilité de l'action

Cette animation nécessite l'intervention d'une agence de communication et l'achat de matériel spécifique. Cet outil peut être adapté en fonction des thématiques par chaque programme de prévention.