

FICHE ANIMATION

Jeu « A la chasse au gaspi »

Public ciblé :

Enfants en âge élémentaire (de 5 à 10 ans) –
12 enfants maximum

Objectif :

- Permettre aux enfants d'acquiescer et d'ancrer des comportements vertueux en termes d'économies d'énergie
- Développer l'esprit critique et le sens de l'observation des enfants

Matériel :

4 bâches représentant des scènes de vie quotidienne dans différentes pièces de la maison (cuisine, salle de bain, salon, chambre)
2 supports magnétiques et 4 dispositifs d'accrochage
19 aimants « bonne pratique »
12 aimants « piège »
1 panneau titre avec le visuel du jeu
2 bulles « consignes »

Prévoir 2 animateurs.

Contenu

L'enfant est amené à identifier les usages entraînant des gaspillages d'eau et d'énergie dans la famille Gaspi et à réfléchir sur les gestes qui permettraient à notre famille d'économiser sur ces postes de consommation. Des aimants « bonne pratique » et « piège » permettent de valider ces réflexions ou d'initier des questionnements supplémentaires.

Déroulement

Les enfants sont séparés en 2 groupes (6 enfants maximum par panneau), de façon à ne pas être trop nombreux devant les panneaux. 2 bâches sont installées sur les supports magnétiques grâce aux systèmes d'accrochage. Lorsque les 2 groupes seront passés devant les 2 premières scènes, les animateurs les remplacent par les 2 scènes restantes.

Introduction :

L'animateur explique aux enfants ce qui est attendu de leur part : aider la famille Gaspi, qui fait un peu n'importe quoi à la maison, à changer ses comportements pour économiser l'eau et l'énergie. Il demande aux enfants s'ils savent pourquoi il est important de faire des économies d'énergie.

- ⇒ Pour fabriquer de l'énergie, il faut des ressources naturelles comme le pétrole et celui-ci se raréfie. De même l'eau potable est disponible en quantité limitée, il faut la préserver car nettoyer l'eau pour la rendre potable coûte cher.
- ⇒ Fabriquer de l'énergie avec du pétrole ou du gaz pollue et entraîne un changement du climat avec beaucoup de conséquences négatives (températures plus élevées, fonte des glaces, montée du niveau des mers, des gens qui n'auront plus de maison et des animaux qui ne trouveront plus de nourriture...)
- ⇒ L'énergie et l'eau sont de plus en plus chères : il ne faut donc pas en utiliser plus que de besoin...

Pour chacune des 4 scènes :

Les enfants observent une scène de vie dans l'une des pièces représentées.

L'animateur les questionne alors sur ce qu'ils voient sur l'image, le contexte aussi (salon en plein hiver), et les comportements qui provoquent des gaspillages. Les enfants répondent chacun leur tour en citant une source de gaspillage qu'ils observent. S'ils ne trouvent pas, l'animateur pourra les orienter en leur demandant d'observer un aspect en particulier.

FICHE ANIMATION

Jeu « A la chasse au gaspi »

Les sources de gaspillage sont :

- Dans le salon :
 - o Radiateur réglé sur 22°C
 - o Courants d'air sous la porte
 - o La maman en t-shirt l'hiver
 - o La lampe halogène
 - o Les veilles des appareils électriques de loisirs
- Dans la cuisine :
 - o Mettre un plat encore chaud au réfrigérateur
 - o Laisser couler l'eau pendant la vaisselle
 - o Casserole sur le feu sans couvercle
 - o Lave-linge réglé sur 60°C
- Dans la salle de bains :
 - o Prendre un bain plutôt qu'une douche
 - o Laisser couler l'eau pendant le brossage des dents
 - o Allumer la lumière lorsque l'éclairage naturel est suffisant
 - o WC avec une chasse d'eau ancienne
- Dans la chambre
 - o Fenêtre laissée ouverte avec le radiateur en marche
 - o coffre à jouets placé devant le radiateur (empêche la chaleur de circuler)
 - o Multitude de prises pour les appareils multimédia (chaîne hifi, ordinateur)
 - o Lampe allumée alors qu'il fait jour

Lorsque les enfants ont identifié toutes les erreurs de la famille gaspi (ou presque toutes), l'animateur leur propose de corriger les comportements des membres de la famille et colle les aimants « solutions » et « pièges » en vrac à côté de l'affiche. L'animateur prévient les enfants qu'il y a des pièges : tous les aimants ne sont pas forcément à coller.

Chacun leur tour, les enfants proposent un geste permettant d'économiser l'eau ou l'énergie et viennent placer l'aimant correspondant à la bonne place sur le dessin principal.

Conclusion :

A l'issue du jeu, remercier les enfants : grâce à eux, la famille gaspi va devenir une championne des économies d'énergie. Les encourager : eux aussi à la maison, ils peuvent aider leurs parents à économiser l'énergie et à devenir des champions.

FICHE ANIMATION

Jeu « A la chasse au gaspi »

Voici la liste des aimants du jeu :

Affiche pièce	Aimants solutions	Aimants pièges
Salon	Chauffage à 19°C Pull Boudin de porte Lampes économes (2 aimants : 2 lampes éco à répartir dans la pièce sont moins consommatrices qu'1 halogène) Multiprise à interrupteur pour couper les veilles	Chauffage à 25°C Mettre des lunettes pour lire Baisser le volume des écouteurs
Cuisine	Plat refroidi dans le frigo Couvercle sur la casserole Couper l'eau pendant la vaisselle Lave linge réglé sur 40°C	Lave-linge sur 90°C Bouquet de fleurs Enlever les écouteurs Acheter un frigo américain plus puissant
Salle de bains	Préférer la douche au bain Couper l'eau Eteindre la lumière Chasse d'eau double débit + : Aérer pour évacuer l'humidité après la douche ou le bain	Remplacer la lampe économe par une multitude de lampes Relever la lunette des WC
Chambre	Déplacer le coffre à jouets Fermer la fenêtre Eteindre la lampe Mettre une multiprise à interrupteurs pour les appareils	Faire son lit Etagère avec livres différents Changer de couleur de pull

Jeu « A la chasse au gaspi ! »

Quelques mises en situation

