

Création d'une mallette de 6 jeux thématique prévention des déchets pour les 8-15 ans : "Les déchets j'en ai assez"

Territoire du Pays d'Aix - Aix Marseille Provence Métropole

CS 40868
cedex 1
13626 Aix en Provence
[Voir le site internet](#)

Auteur :

Elodie Saunier
elodie.saunier@ampmetropole.fr

[Consulter la fiche sur OPTIGEDE](#)

CONTEXTE



La mallette de jeux « Les déchets j'en ai assez » a été créée en 2018. C'est un support de sensibilisation à la prévention des déchets qui a été imaginé dans le contexte de l'axe 1 du Plan Métropolitain de Prévention des Déchets Ménagers et Assimilés (PMPDMA) 2019-2025. Ce plan définit 4 axes de travail :

- Axe 1 : sensibiliser à la réduction des déchets pour faire évoluer les comportements ;
- Axe 2 : harmoniser les modalités de gestion des déchets d'activités économiques sur le territoire afin de favoriser l'émergence de solutions adaptées ;
- Axe 3 : valoriser la ressource « biodéchets » et lutter contre le gaspillage alimentaire ;
- Axe 4 : donner une seconde vie aux produits et objets.

Par ailleurs, cette mallette a été créée dans le cadre du programme « Apprendre pour Agir ». Depuis 2001, le Pays d'Aix propose gratuitement à tous les enseignants des écoles primaires et maternelles du territoire le programme pédagogique d'Éducation au Développement Durable « Apprendre pour Agir ». Ce programme permet d'aborder une diversité de sujets du développement durable : les milieux naturels, l'environnement urbain, la santé et la consommation responsable. Chaque année, les enseignants peuvent candidater à l'un des 8 modules proposés.

La mallette s'inscrit dans le module « Réduisons nos déchets ». Elle contient des jeux éducatifs à destination des enfants de 8 à 15 ans. Elle peut être utilisée gratuitement en classe par les enseignants, lors d'animations d'éducation à l'environnement ou prêtée aux communes en charge du temps périscolaire et souhaitant proposer des animations autour de la réduction des déchets.

OBJECTIFS ET RESULTATS

Objectifs généraux

Avant la création de cette mallette, les jeux qui étaient proposés par le Pays d'Aix traitaient principalement du tri sélectif et du recyclage. Afin d'apporter un enseignement plus riche en matière de gestion des déchets, il a été décidé de concevoir de nouveaux jeux relatifs aux

thématiques de la prévention des déchets (réemploi, lutte contre le gaspillage alimentaire, etc.).

La mallette est un support ludopédagogique qui a été créé dans l'optique de compléter les supports pédagogiques du programme « Apprendre pour Agir » (voir fiches Optigede *Création de cahiers et fiches d'activités thématique déchets pour les 5-11 ans : "Les déchets j'en ai assez"*). Elle permet de proposer des activités plus variées et d'élargir le champs d'actions en touchant de nouvelles cibles (les enfants en dehors des temps scolaires). C'est aussi un outil concret que les enfants peuvent manipuler pendant ou en dehors des temps d'animation du programme.

Résultats quantitatifs

5 mallettes de 6 jeux ont été produites.

La mallette a été utilisée :

- Par des classes inscrites au programme « Apprendre pour Agir » ;
- Par des communes et des enseignants volontaires non-inscrits au programme ;
- Sur des stands de manifestations et lors de réunions.

Résultats qualitatifs

La mallette a été initialement réalisée pour des enfants. A l'usage, elle est également exploitable par des adultes lors d'ateliers de travail (par exemple, le jeu de l'anti gaspi a été utilisée lors d'une formation auprès de personnes en charge de la restauration scolaires).

MISE EN OEUVRE

Description de l'action

Les étapes de la conception :

La première étape a été de rédiger un descriptif général des jeux. Dans un second temps, les jeux ont été élaborés au format papier avec une grande précision sur le fond et la forme. Ensuite, une maquette a été fabriquée afin d'effectuer des tests en classe. Pour finir et après validation, les jeux ont été produits dans leur format définitif : une mallette qui contient 6 boîtes en carton dont les éléments de jeu principaux sont des fiches, des cartes et des plateaux de jeu cartonnées et plastifiées, ainsi que du petit matériel.

Les jeux de la mallette sont les suivant :

• Anti gaspi alimentaire

Objectifs : comprendre que le gaspillage alimentaire se joue à plusieurs niveaux, de la production à la consommation ; connaître des gestes simples du quotidien pour éviter le gaspillage alimentaire.

Ce jeu prend l'exemple de la filière des frites surgelées pour identifier et évaluer les pertes et gaspillages à toutes les étapes de la chaîne, puis trouver des solutions.

```
[[{"fid":"36379","view_mode":"default","fields":{"format":"default","field_file_image_alt_text[und][0][value]":false,"field_file_image_title_text[und][0][value]":false},"type":"media","field_deltas":{"1":{"format":"default","field_file_image_alt_text[und][0][value]":false,"field_file_image_title_text[und][0][value]":false},"2":{"format":"default","field_file_image_alt_text[und][0][value]":false,"field_file_image_title_text[und][0][value]":false},"3":{"format":"default","field_file_image_alt_text[und][0][value]":false,"field_file_image_title_text[und][0][value]":false}},"attributes":{"height":"221","width":"294","class":"media-element file-default","data-delta":"3"}}]]
```

• Rien ne se perd

Objectif : découvrir comment peuvent être valorisés certains de nos déchets par la réutilisation ou le recyclage.

Le principe du jeu est de reconstituer des frises composées de 4 cases : déchets d'emballage ; réutilisation ; poubelle ; objet recyclé. Par exemple, les enfants pourront associer les images suivantes : brique alimentaire ; mangeoire à oiseaux fabriqué à partir de la brique ; poubelle de tri jaune ; rouleau de papier cadeau fabriqué à partir de 7 briques.

De plus, la boîte de jeu contient 8 fiches « Atelier réutilisation ». Ce sont des propositions d'ateliers manuels réalisables avec les enfants (par exemple la construction d'un sapin à partir d'un magazine).

• **Bon débarras**

Objectifs : apprendre à se débarrasser de manière responsable des objets que nous n'utilisons plus ; prendre conscience que certains objets peuvent avoir une seconde vie ; trouver des lieux où l'on peut acquérir des objets d'occasion.

Le but du jeu est de réussir à obtenir tous les objets de sa liste et à se débarrasser des objets dont on n'a plus besoin (c'est une sorte de Monopoly du réemploi).

• **Conso responsable**

Objectifs : comprendre que les emballages sont issus de matière premières dont les ressources s'épuisent ; découvrir des solutions pour devenir un consommateur responsable.

Dans ce jeu, les enfants vont jouer le rôle de consommateurs. Pour chaque produit acheté, ils verront la consommation de matières premières associée (représenté par des cartes sable, pétrole, bois et minerais).

• **Bon compost**

Objectifs : comprendre l'intérêt de composter ; apprendre à faire un bon compost.

Ce jeu amène les enfants à reconstituer un schéma imagé d'un composteur avec les bonnes conditions nécessaires, les déchets compostables, les petites bêtes et les différentes étapes du compostage.

• **Recharge tes batteries**

Objectifs : prendre conscience de l'omniprésence des piles et batteries dans notre quotidien ; comprendre que s'équiper de piles rechargeables permet de réduire la quantité de déchets produits.

Le but est de parcourir la maison (plateau de jeu) et d'atteindre l'arrivée en ayant utilisé le moins de piles possibles.

Moyens humains

Une chargée de mission du Pays d'Aix.

Un chargé de mission de l'association d'éducation à l'environnement : CPIE Pays d'Aix.

Un graphiste sous-traité par le CPIE.

Des animateurs de la métropole et du CPIE selon les besoins.

Moyens financiers

La conception de la mallette a coûté environ 10000€.

Moyens techniques

La mallette a été conçue au moyen d'un marché public remporté par le CPIE. En plus de la conception au départ, ce dernier gère le stock de mallettes et réalise un certain nombre d'animations.

Des informations sur le programme « Apprendre pour Agir » (y compris sur la mallette) sont disponibles sur le site www.apprendrepouragir-paysdaix.com

VALORISATION DE CETTE EXPERIENCE

Facteurs de réussites

Test de l'ensemble des jeux par des enfants dans une classe divisée en 6 groupes, chaque groupe jouant à l'un des jeux sous l'observation d'un animateur.

Etroite collaboration avec le prestataire (ne pas hésiter à faire de nombreux allers-retours dans les échanges).

Production de plusieurs exemplaires de malles permettant aux encadrants de faire jouer chaque groupe d'enfants au même jeu simultanément (simplifie l'animation, d'autant plus pour les plus jeunes moins autonomes).

Difficultés rencontrées

Faire connaître la malle aux communes et aux enseignants.

Recommandations éventuelles

Effectuer un suivi rigoureux du stock de malles : suivi des prêts, contrôle régulier de l'état des malles et de leur contenu, etc.

Concevoir des jeux rapides à jouer et qui vont à l'essentiel.

Produire des boîtes de jeu solide et éco-conçues.

```
[[{"fid":"36380","view_mode":"default","fields":{"format":"default","field_file_image_alt_text[und][0][value]:false,"field_file_image_title_text[und][0][value]:false},"type":"media","field_deltas":{"2":{"format":"default","field_file_image_alt_text[und][0][value]:false,"field_file_image_title_text[und][0][value]:false}},"attributes":{"class":"media-element file-default","data-delta":"2"}}]]
```

Mots clés

PREVENTION DES DECHETS | COLLECTIVITES LOCALES | EDUCATION ENVIRONNEMENTALE

Dernière actualisation

Mars 2024

Fiche réalisée sur le site optigede.ademe.fr

sous la responsabilité de son auteur

Contact ADEME

Emilie LE FUR

emilie.lefur@ademe.fr

Direction régionale Provence-Alpes-Côte d'Azur