Jeu de l'oie géant

Cadre de restitution : Programme Local de Prévention

CARTE D'IDENTITÉ DE L'ACTEUR ET SON TERRITOIRE

Sevadec
Bp 20
281, Rue Jacques Monod
www.sevadec.fr

BLIN
Aline
Hauts-De-France
aline.blin@ademe.fr

Mots-clés: Espace privé JEUNESSE, PREVENTION DES DECHETS, CENTRE DE TRI

CONTEXTE

Description du contexte de l'action:

Dans le cadre de la mise en place du **Programme Local de Prévention des Déchets** signé en décembre 2010 et suite au **diagnostic du territoire** réalisé en 2011, un programme d'animation à destination des enfants a été créé. Ainsi un jeu de l'oie génat a été mis en place, dans lequel les enfants tiennet 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. Il vient en complément d'une exposition itinérante créée pour la même occasion.

Les thématiques abordées sont les suivantes :

- La face cachée des déchets (définition du déchet, historique et connaissance des différentes catégories de déchets)
- La composition de la poubelle
- Une journée bien remplie (cette partie englobe les gestes de réduction pouvant être réalisés par les enfants tout au long de la journée)

Le jeu se déroule sur une durée d'environ 1h si l'on utilise les 2 dés et 1h30 si l'on en utilise qu'un seul. Il peut accueillir 8 participants (16 si les enfants tiennent par 2). La possibilité d'emprunter cet outil est également proposée (une convention doit être signée).

OBJECTIFS ET RÉSULTATS

Objectifs généraux:

Obejctifs principaux

- Éduquer les enfants à l'éco-consommation, à la réduction et à la réutilisation des déchets.
- Sensibiliser les enfants à la problématique des déchets et à l'impact sur notre environnement.

Objectifs secondaires

- Identifier, au cours de la journée d'un enfant, les sources de production de déchets, les gestes de réduction et les biens de consommation favorisant la réduction des déchets.
- Assimiler les données concernant la production de déchets sur notre territoire.

Résultats quantitatifs:

- 6 classes sensibilisées soit **161 enfants** lors des animations effectuées en interne
- **20 animations réalisées** suite à emprunt du jeu (sans comptabilisation des enfants)

Résultats qualitatifs :

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

De plus les enfants font d'excellents **relais auprès de leurs parents** et permettent une diffusion des gestes de la prévention des déchets.

MISE EN OEUVRE

Description de l'action :

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.

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.

Planning:

- **Décision** : T0
- **Préparation** : T0 + 2.5 mois
- **Opérationnel** : T0 + 3 mois

Durée de l'action : Une partie dure entre 1h et 1h30.

Année principale de réalisation:

2013

Moyens humains :

- 2 personnes sur plusieurs semaines pour la préparation du jeu et des questions
- 1 animateur minimum pendant le jeu

Moyens financiers :

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 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).

Partenaires moblisés :

Les partenaires mobilisés pour cette action sont :

- Agence de communication « Camélance »
- Etablissements scolaires
- Associations
- Centres de loisirs

VALORISATION

Facteurs de réussite :

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

Difficultés rencontrées :

Cette animation nécessite l'intervention d'une agence de communication et l'achat de matériel spécifique. Il faut compter environ trois mois entre le lancement des devis et la réception du jeu.

Recommandations éventuelles:

Cet action est reproductible sur n'importe quel territoire au vu du peu de moyens humains et financiers mis en oeuvre. Il est recommande de :

- Prévoir des protèges chaussures lorsque les enfants ne peuvent se mettre en chaussettes (en extérieur par exemple).
- Demander aux enfants de ne pas s'asseoir sur la bâche pour éviter de l'abîmer (bouton ou fermeture de pantalon).

Il est intéressant de noter que cet outil peut être créé sur l'ensemble du territoire **en fonction des thèmatiques abordées** par chaque programme ou plan de prévention.

Type de programme :
Programme Local de Prévention

DÉCOUVRIR L'ACTEUR SUR SINOE ®

Découvrir

Dernière actualisation de la fiche : **Février 2020**
Fiche action réalisée sur le site : www.optigede.ademe.fr
Les actions de cette fiche ont été établies sous la responsabilité de son auteur.