

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

Cadre de restitution : Plan Territorial de Prévention

### CARTE D'IDENTITÉ DE L'ACTEUR ET SON TERRITOIRE

---

#### Syndicat mixte d'étude pour l'élimination des déchets

32, boulevard Duplex  
<http://www.symeed.dechets.finistere.fr/>



OPTIGEDE  
Administrateur  
ADEME  
[administrateur.optigede@ademe.fr](mailto:administrateur.optigede@ademe.fr)

Mots-clés: Espace privé JEUNESSE, , MENAGE, REEMPLOI, COOPERATION LOCALE,, CAMPAGNE D'INFORMATION, EMBALLAGE,

### CONTEXTE

---

#### Description du contexte de l'action:

Le SYMEED29 anime et **coordonne les actions des collectivités du Finistère sur le thème de la prévention**, afin de mettre en œuvre des actions mutualisées dans le cadre du plan départemental de prévention des déchets qu'il pilote. Ainsi, il est amené à réaliser et/ou diffuser des outils libres de droits qu'il met à disposition des collectivités du département.

La Communauté de communes du Pays Bigouden Sud a travaillé en 2010 avec Yann Droumaguet (La boîte des jeux) sur la création de 4 jeux de société : 2 sur **la prévention des déchets** et 2 sur **la collecte sélective et le tri des déchets**. Ce projet présentant un intérêt à l'échelle départementale, il a été décidé que le SYMEED29 porte le projet financièrement et techniquement pour les deux jeux « prévention des déchets »

- "Mini Courses" portant sur la sensibilisation à l'éco-consommation
- "Pont Infernal" portant sur le réemploi d'objets

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 effet des jeux ont été développés sur le thème du tri sélectif mais la prévention étant assez récente, peu ou pas de jeux ont été développés.

### OBJECTIFS ET RÉSULTATS

---

#### Objectifs généraux:

L'objectif de ce projet est de proposer aux collectivités finistériennes des **supports de sensibilisation ludiques** sur le thème de la prévention des déchets. Le jeu s'adresse aux jeunes à partir de 10 ans et a pour but de :

- Sensibiliser le jeune public à la prévention des déchets
- Faire connaître les gestes de la prévention des déchets au jeune public

La cible prioritaire est donc le jeune public, cependant le projet vise aussi à utiliser les jeunes comme relais qui diffuseront les gestes de la prévention des déchets à leur famille et à leur entourage.

### Objectifs quantitatifs :

Produire et diffuser 2 jeux (300 boîtes par jeu) dans le département du Finistère

### Résultats quantitatifs:

Toutes les collectivités finistériennes couvertes par des programmes locaux de prévention (PLP) ont demandé des jeux (actuellement 78% de la population du département sont couverts par un PLP) :

- **600 boîtes de jeux (300 de chaque)** ont été fabriquées et sont remises sur demande par le SYMEED29 aux collectivités couvertes ou non par un PLP et aux associations de protection de l'environnement et de consommateurs.
- **40 animateurs de 35 collectivités et associations ont été formés** lors de 4 sessions de formation qui leur ont permis de découvrir les jeux et de discuter des animations à mettre en place pour valoriser au mieux le potentiel de ces jeux auprès de jeunes.
- **6 boîtes** de jeux ont été remises aux 3 autres Conseils généraux bretons (Côtes d'Armor, Ille-et-Vilaine et Morbihan) en vue d'une prochaine diffusion régionale.

## MISE EN OEUVRE

---

### Description de l'action :

#### Conception

Un « groupe de travail jeux » piloté conjointement par le SYMEED29 et Yann Droumaguet s'est réuni trois fois en 2011. Composé de collectivités et d'associations volontaires et futures utilisatrices de jeux, il a permis de définir précisément les contours de ce projet : public ciblé, aspect visuels, règles et variantes...

Le SYMEED29 et ses partenaires ont décidé de confier la réalisation graphique des jeux à des illustrateurs professionnels :

- Sabine Roussel (Alinéo) : MiniCourses
- Arnaud Moustier (Disain) : Pont Infernal

Les graphistes ont proposé des illustrations permettant de créer un prototype de chaque jeu. Cette étape a marqué l'aboutissement de la phase de conception.

#### Fabrication

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

Convaincue par la pertinence et l'originalité de ce projet, ASYNCRON s'est associée au SYMEED29 et a accepté de concrétiser le projet en le faisant entrer dans sa phase de fabrication.

## 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.

**Coût unitaire Minicourses : 75 €**

### 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.

**Coût unitaire Pont Infernal : 97 €**

## Planning:

- **2011** - Phase 1 de la conception : *définition des contours du projet (cible, aspect visuel, règles ...)*
- **1er semestre 2012** - Phase 2 de la conception : *réalisation graphique*
- **2ème semestre 2012** - Fabrication
- **Janvier 2013** - Diffusion des 600 boîtes

## Année principale de réalisation:

2012

## Moyens humains :

- Animation prévention du SYMEED : 1 ETP
- 2 illustrateurs professionnels
- Groupe de travail : 5 réunions

### Moyens financiers :

- Conception des 2 prototypes : 10 000 € TTC
- Fabrication des 600 boîtes de jeux : 40 000 € TTC

### Moyens techniques :

Toutes les contraintes techniques ont été levées par soustraction dans le cadre du marché de conception et du contrat de fabrication.

### Partenaires mobilisés :

La liste des principaux partenaires est la suivante :

- Yann Droumaguet (La Boîte des Jeux) - Conception
- Sabine Roussel (Alinéo) et Arnaud Moustier (Disain) - Graphismes
- Réseau finistérien de la prévention sous forme de groupe de travail - Définition précise des contours du projet : public ciblé, aspect visuels, règles et variantes.
- Asynron Games - Fabrication
- SYMEED29 - Maîtrise d'ouvrage

### Commentaires sur la partie Mise en oeuvre:

Merci de faire le nécessaire pour que la qualité de la photo soit bonne.

## VALORISATION

---

### Facteurs de réussite :

L'attrait massif des partenaires finistériens du SYMEED29 pour cette démarche réussie augure d'une belle carrière pour ces jeux dont **la création pourra bénéficier à l'ensemble des départements bretons.**

En ce sens, le SYMEED29 va donc en faire la promotion auprès de l'ensemble des collectivités bretonnes à compétence collective et traitement des déchets par le relai des 3 Conseils généraux des Côtes d'Armor, du Morbihan et d'Ille et Vilaine et de l'ADEME. **Les conditions de diffusion à l'échelle nationale sont actuellement à l'étude.**

### Difficultés rencontrées :

La création et la diffusion de jeux par les collectivités à destination des scolaires n'est pas une pratique courante en France. Cependant cela signifie que ces 2 jeux constituent une véritable alternative aux outils déjà existants pour la sensibilisation des générations futures aux enjeux de la réduction des déchets.

De plus la création de jeux de société est un exercice très contraint, notamment pour la phase de fabrication. Celle-ci conditionne en effet les choix méthodologiques qui sont faits dès les premières étapes de la conception. **La réussite du projet est donc grandement conditionnée par l'association très en amont d'un éditeur de jeux** pour accompagner la démarche et lever tous les freins qui peuvent compliquer la fabrication.

### Recommandations éventuelles:

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. Cette action est donc reproductible, il est cependant recommandé de :

- Impliquer en amont un éditeur de jeux pour accompagner la démarche
- Faire des actions de promotion (exemple : des sessions de formation sur le territoire)



Type de programme :  
Plan Territorial de Prévention

## DÉCOUVRIR L'ACTEUR SUR SINOE ®



[Découvrir](#)



Dernière actualisation de la fiche : **octobre 2019**

Fiche action réalisée sur le site : [www.optigede.ademe.fr](http://www.optigede.ademe.fr)

Les actions de cette fiche ont été établies sous la responsabilité de son auteur.