

FICHE THÉMATIQUE

AXE : VIVRE ENSEMBLE - CITOYENNETE

Construire des relations inclusives et pacifiques avec les autres

Contexte

Cette séquence « Education à l'environnement » est composée de **6 séances** de **Playdagogie**, méthode de pédagogie active et participative développée par l'ONG PLAY International. Le kit et le contenu pédagogique sont destinés à outiller **les enseignants de cycle 3** dans le déploiement de la **Playdagogie à Mayotte**. L'objectif de la séquence est d'amener les enfants à **prendre conscience que la biodiversité et l'équilibre des écosystèmes sont indispensables à la survie de l'Homme, à comprendre que l'Homme, par son mode de consommation, peut nuire à la biodiversité et par conséquent à sa propre santé, et d'apprendre à réaliser des actions du quotidien qui peuvent avoir des conséquences globales sur la préservation de la biodiversité.**

Définitions et concepts

Environnement : C'est l'**ensemble des conditions**, naturelles et culturelles, dans lesquelles les êtres vivants se développent.

Biodiversité : Evoque, au sens étymologique du terme, la **diversité du vivant**. Il est aussi question de variété et de diversité biologique, à l'échelle de la Terre ou d'un écosystème donné. La biodiversité est **indispensable** pour l'Homme car elle contient les ressources dont il a besoin pour vivre et survivre.

Ecosystème : C'est l'association entre un **ensemble d'espèces vivantes** (végétales et animales) qui vivent dans un même espace **et le milieu environnant** lui-même. Les espèces dans un écosystème sont liées entre elles (*ex. : Un lagon est un écosystème qui abrite un grand nombre d'espèces interdépendantes*).

Pollution : **Déchets produits par l'activité humaine** et relâchés dans la nature, susceptibles de porter atteinte à l'équilibre des écosystèmes et à la santé des êtres vivants.

Ressources naturelles : Ce sont les **diverses ressources minérales** ou **biologiques** utiles à la vie de l'Homme et à ses activités. Certaines ressources naturelles sont **renouvelables**, c'est-à-dire qu'elles peuvent se **régénérer** aussi vite qu'elles sont consommées (*ex. : énergie éolienne ou solaire*). D'autres ressources naturelles sont **non renouvelables**, car elles correspondent à un stock qui est **limité et épuisable** (*ex. : charbon, pétrole...*).



CHIFFRES CLÉS

Tous les ans, **20 milliards de tonnes de déchets** sont déversées **dans les océans** – *Programme des Nations unies pour l'environnement*

En 300 ans la population a été **multipliée par 10** et la consommation d'énergie par habitant a été **multipliée par 40** – *L'énergie en France, Sébastien Lagorce, 2016*

9 personnes sur 10 respirent un air contenant des **niveaux élevés de polluants** – *OMS, 2018*

Les **trois quarts des récifs coralliens** du globe sont aujourd'hui **menacés** – *Burke et coll., 2011, cités dans le rapport pour une planète vivante du WWF, 2016*

Enjeux liés à la thématique

PRENDRE CONSCIENCE QUE L'HOMME FAIT PARTIE D'UN ECOSYSTEME EN EQUILIBRE QU'IL FAUT PROTEGER

La biodiversité et l'équilibre des écosystèmes

La « **biodiversité** » désigne la variété des éléments constitutifs du vivant. Elle regroupe à la fois la **diversité des espèces** et formes de vie (biodiversité spécifique) et la **variété des écosystèmes** (biodiversité écosystémiques). Elle est essentielle pour le développement naturel de tous les écosystèmes de notre planète.

Les **écosystèmes** résultent de la **cohabitation et de l'interdépendance entre les espèces** qui sont inséparablement liées entre elles par de nombreuses interactions. Par conséquent l'équilibre de chaque écosystème est maintenu par la présence de chaque élément le composant.

Pour exemple, **Mayotte** abrite des forêts naturellement riches d'une forte biodiversité. **Ces forêts permettent de protéger les sols, les réserves d'eau et les espèces animales et végétales.**

Ce que la biodiversité nous apporte

La biodiversité est indispensable au bien-être et à la santé des êtres humains ; elle possède une valeur à la fois économique, sociale, culturelle et esthétique.

Les avantages économiques de la biodiversité résultent en grande partie des **services écosystémiques**, comme la pollinisation des cultures, le maintien d'un sol fertile pour la production alimentaire, la transformation de déchets et de polluants, la régulation des ravageurs des cultures par leurs ennemis naturels, la mise à disposition de matières premières pour l'industrie ou encore la production de médicaments.

Mayotte, qui appartient à l'un des 34 points chauds¹ de la biodiversité mondiale, dispose d'un patrimoine naturel exceptionnel, terrestre comme marin, qui procure de nombreux services écosystémiques contribuant au bien-être de chacun et au développement de l'île. Par exemple, ses récifs coralliens, mangroves et herbiers lui garantissent, s'ils sont gérés correctement, de nombreux services en développant l'économie locale :

- Pêche et approvisionnement en nourriture
- Protection du littoral
- Tourisme et loisirs marins

COMPRENDRE QUE L'HOMME PEUT AVOIR UN IMPACT NEFASTE SUR LA NATURE

Activités économiques et commerciales

L'agriculture intensive et l'utilisation de pesticides polluent l'eau et le sol. L'agriculture sur brûlis participe à la déforestation et défertilise les terres. L'eau de pluie emporte les terres fertiles qui se déversent ensuite sur les récifs de corail, les privant de lumière.

La déforestation, réalisée pour transformer les parcelles en zones agricoles, détruit un écosystème qui joue un rôle important dans le cycle de l'eau, dans l'équilibre et la structure du sol et dans la régulation du climat de la planète.

La pêche intensive décime les stocks de poissons et transforme certaines zones maritimes en déserts écologiques.

L'assèchement des zones humides, transformées en zones agricoles ou en zones d'habitat, perturbe le cycle de l'eau et détruit des écosystèmes uniques, comme, par exemple, les forêts de mangroves. En cas de fortes pluies, cela aggrave la menace d'inondation et il n'y a plus de protection naturelle contre les tempêtes.

Certaines espèces en voie de disparition sont menacées par du **braconnage** dans un intérêt financier (ex. : *les tortues marines*).

Consommation des ménages et urbanisation

Les ménages consomment de l'énergie pour le chauffage ou la climatisation, leurs déplacements et l'utilisation des appareils électroménagers.

La consommation de biens produit des déchets qui ne sont pas toujours recyclés ou recyclables. De nombreux déchets se retrouvent dans la nature et conduisent à une pollution généralisée.

L'utilisation de produits dangereux, comme, par exemple, les huiles, les détergents, les solvants ménagers, les piles, etc. **provoquent des pollutions** de l'air, de l'eau et du sol s'ils ne sont pas traités de manière adéquate.

Les transports consomment les **énergies fossiles** et les **gaz d'échappement** contribuent à la **pollution de l'air**. Le bruit des véhicules constitue également une **nuisance sonore** pour l'Homme et les animaux.

ZOOM sur la pollution de l'eau : un enjeu sanitaire majeur

L'eau douce **est nécessaire à notre vie et à notre survie**. Or, aujourd'hui une grande partie des eaux est **polluée**. La pollution de l'eau désigne la **contamination** de l'eau dans l'environnement, provoquée par le **rejet de produits issus de l'activité humaine**.

97% de l'eau douce que l'on consomme se trouve dans les **nappes phréatiques**. Or, la **pollution domestique** (eaux usées des toilettes, savons de lessive, les détergents, etc.) participe à leur pollution. De même, **le mélange des déchets en cours de dégradation avec l'eau de pluie** peut créer une réaction provoquant des **pluies acides**, qui polluent ensuite les différentes sources d'eau (rivières, fleuves, océans, nappes phréatiques).

L'eau polluée et contaminée, peut également avoir un impact néfaste sur la santé des Hommes. **L'Homme peut être directement affecté par l'eau contaminée qu'il boit, qu'il utilise pour laver ses aliments ou pour se laver** (ex. : *le choléra, la typhoïde, la polio, la méningite, les hépatites A et E, et la diarrhée*), ou indirectement via des **maladies dites vectorielles, transmises par des insectes** (moustiques, vers...) **et par certains animaux** qui vivent et/ou se reproduisent près de points d'eau pollués (ex. : *la schistosomiase, la fièvre jaune, la dengue, la maladie du sommeil, la filariose et le paludisme (malaria)*).

APPRENDRE LES ECO-GESTES POUR SE PROTEGER ET LIMITER SON IMPACT

Gestion des énergies

L'Homme a tendance à **gaspiller les énergies** qu'il utilise (voiture, appareils électroniques et électroménagers, climatisation, éclairage des maisons et des villes) et à **exploiter des énergies fossiles** (le pétrole, le gaz, le charbon, le nucléaire) **très polluantes** qui rejettent dans l'atmosphère une grande quantité de **gaz carbonique** (CO₂) augmentant **l'effet de serre** et donc le réchauffement climatique.

Il s'agit donc d'un double défi : **utiliser des énergies moins polluantes**, et mieux gérer la **consommation d'énergie**. On peut par exemple :

- **Utiliser des énergies renouvelables** qui utilisent des ressources naturelles considérées comme inépuisables : du vent pour des éoliennes, le soleil pour des panneaux photovoltaïques, l'eau pour des barrages, la terre pour la géothermie, la matière organique pour la biomasse etc.
- **Faire des économies d'énergie** à l'échelle individuelle ou collective : penser à éteindre les lumières et la climatisation, marcher plutôt que prendre la voiture, fermer les volets la journée pour garder la fraîcheur etc.

Gestion de l'eau

Bien que nous vivions sur « la planète bleue » composée à 72% d'eau, **seulement 0.7% de toute l'eau terrestre** est disponible pour la **consommation de l'Homme**. Voici quelques gestes simples :

- **Pour économiser l'eau et éviter le gaspillage** : réparer les fuites d'eau ; récupérer l'eau de pluie ; couper l'eau du robinet quand on se lave ; diminuer sa consommation de viande (il faut 15 000L d'eau pour produire 1kg de viande de bœuf).
- **Pour préserver la qualité des eaux** : ne pas jeter de produits chimiques (type solvants, peintures) dans la nature ou les évier (mais les apporter dans les centres de tri) ; ne pas abandonner les emballages et les déchets dans la nature et près des cours d'eau ; ne pas faire ses lessives ou sa vaisselle dans les rivières.
- **A Mayotte, pour se protéger des maladies vectorielles liées à l'eau** : se protéger des moustiques ; supprimer les gîtes larvaires à l'intérieur et autour des habitats ; éviter les eaux stagnantes autour de chez soi.

Gestion des déchets

Chacun, dans sa vie quotidienne, peut participer par des gestes simples à la gestion des déchets.

- **Consommation raisonnable et gaspillage alimentaire** : acheter seulement ce qui est essentiel en se posant la question « en ai-je vraiment besoin ? » avant chaque achat ; choisir des produits avec le moins d'emballage possible ; choisir des produits frais, locaux et de saison ; réutiliser les sacs en toile pour faire les courses ; acheter des produits d'occasion plutôt que neufs.
- **Les « trois R », Réduire, Réutiliser, Recycler** : bricoler ou réparer ; donner, vendre ou réutiliser ses vêtements ; détourner et réutiliser les objets ; ne pas gaspiller le papier ; réutiliser certains emballages.
- **Tri et compostage** : le tri des déchets (poubelles de tri) permet, par le recyclage, de valoriser le déchet qui redevient une ressource exploitable. Il est essentiel d'en faire une utilisation maximale pour éviter le plus possible l'enfouissement des déchets. Voici quelques ordres de grandeur du temps de dégradation des déchets les plus courants : *pelures de fruits, moins de 2 mois ; papier ou mouchoir, quelques mois ; chewing-gum, papier de bonbon, 5 ans ; canette et bouteille en plastique, plusieurs centaines d'années ; filet de pêche, 600 ans ; bouteille en verre, 4 000 ans ; pneus, non-biodégradable.*



CE QUE DIT LA LOI

Plan National Santé Environnement (PNSE) 2015-2019 : une feuille de route gouvernementale pour réduire l'impact des altérations de notre environnement sur notre santé.

Code de l'environnement : selon son article L216-6 (8 août 2016), il est interdit de déverser des substances nuisibles dans les eaux souterraines, superficielles ou de la mer. C'est un délit puni de 2 ans de prison et de 75 000 euros d'amende.

Accord de Paris sur le Climat : le 12 décembre 2015, la COP21 s'est conclu sur un accord prévoyant plusieurs engagements, notamment celui de limiter l'augmentation de la température à 2° voire d'aller vers l'objectif de 1,5° par rapport à l'ère pré-industrielle. Cet accord a été signé par 195 pays.

La **Conférence mondiale sur l'environnement** a abouti à la **Déclaration de Stockholm** le 16 juin 1972 selon laquelle: « L'homme a un droit fondamental à la liberté, à l'égalité et à des conditions de vie satisfaisantes, dans un environnement dont la qualité lui permettra de vivre dans la dignité et le bien-être. Il a le devoir solennel de protéger et d'améliorer l'environnement pour les générations présentes et futures ».

Aborder la thématique avec les élèves

La thématique de **l'éducation à l'environnement** peut-être complexe et parfois difficilement assimilable dans la vie de tous les jours. Le vocabulaire technique utilisé par les scientifiques sur la question rend difficile la compréhension de l'enjeu et de ses concepts. Il s'agit donc pour les enseignants **d'expliciter** le plus simplement et visuellement possible chaque **terme évoqué** et de **faire réfléchir les élèves aux gestes simples** à réaliser dans la vie quotidienne.

Différents travaux ou **activités de classes complémentaires** peuvent par ailleurs nourrir le travail amorcé ou traité grâce aux séances de **Playdagogie**.

BIEN DÉFINIR LES TERMES ET CONCEPTS UTILISÉS AVEC LES ÉLÈVES

- Reformuler les définitions importantes **en utilisant les mots des enfants** (ex. : reformuler « l'environnement » par « la nature »).
- **Imager les concepts** par des dessins, des représentations en 3D ou à l'aide de vidéos explicatives (ex. : illustrer « l'effet de serre » en prenant un globe terrestre et une balle de tennis).
- Matérialiser certaines notions **en allant sur le terrain environnant quand cela est possible** (ex. : visite d'une mangrove).

RÉFLÉCHIR À DES RÈGLES ÉCO-CITOYENNES À ADOPTER A L'ÉCOLE

- Etablir **des règles d'or écologiques propre à la classe ou à l'école** (ex. : nommer un éco-délégué qui veille à éteindre les climatiseurs à chaque sortie de classe).
- Proposer **des actions éco-citoyennes à réaliser au sein de l'école** (ex. : pour nettoyer l'école, animer un éco-jogging ; créer un compost dans la cour de récréation ; inscrire sa classe dans un projet d'Éco-École).

LISTER AVEC LES ÉLÈVES DES GESTES SIMPLES À EFFECTUER

- Utiliser les situations du quotidien des élèves pour **imaginer des actions qu'ils peuvent réaliser facilement eux-mêmes** (ex. : sur le chemin de l'école, ils peuvent ramasser au moins 3 déchets par jour).
- Stimuler la créativité des élèves en leur proposant **d'imaginer des inventions technologiques plus écologiques** (ex. : créer un système de ventilation zéro pollution dans la classe).

RAPPELER QUE LA LOI PROTÈGE ET SANCTIONNE TOUTE ATTEINTE À L'ENVIRONNEMENT

- **Enoncer les textes de lois** qui se réfèrent à la thématique (ex. : citer des lois du Code de l'Environnement et les expliquer en classe).
- Travailler autour **de la prévention des atteintes à l'environnement et de la réparation** (sanctions, punitions... ex. : évoquer le crime d'éco-cide).
- **Présenter les initiatives internationales** qui consacrent la thématique comme un enjeu prioritaire (ex. : la COP 21 ; le Programme des Nations Unies pour l'Environnement)

Intérêt de la séquence dans les textes officiels du Ministère de l'Éducation nationale

La séquence de **Playdagogie** sur la thématique de **l'éducation à l'environnement** est composée de six séances et est destinée à des élèves de cycle 3. Ces six séances suivent un ordre croissant et logique de la séance 1 à la séance 6. La méthode **Playdagogie** s'appuie essentiellement sur le jeu sportif et le débat pour sensibiliser les élèves à la thématique développée. Cette séquence est l'une des réponses possibles pour aborder certaines compétences attendues des programmes de l'Éducation nationale.

SOCLE COMMUN DES CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

En exploitant cette séquence de six séances, les enseignants pourront aborder et développer avec leurs élèves des compétences transversales du « socle commun des connaissances, de compétences et de culture » :

- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
 - Apprendre à différencier son intérêt particulier de l'intérêt général
 - Apprentissage des notions de droits et de devoirs, de protection et de respect
 - Acquérir une conscience citoyenne en apprenant le respect des engagements envers soi et autrui
 - ✓ Adopter une attitude raisonnée fondée sur la connaissance
 - ✓ Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé
 - Développement de la responsabilité, du sens de l'engagement et de l'initiative
- Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
 - Apprendre à adopter un comportement éthique et responsable et à utiliser ses connaissances pour expliquer les impacts de l'activités humaine sur la santé et l'environnement

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE (EMC)

La méthode **Playdagogie** et la thématique développée dans cette séquence permettent **d'aborder certains éléments du programme d'EMC du cycle 3, s'intégrant par la même occasion dans l'éducation à la citoyenneté de l'élève** :

- Sensibilité :
 - Se sentir membre d'une collectivité
 - Coopérer
- Droit et règle :
 - Comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique
 - Comprendre les notions de droits et devoirs, les accepter et les appliquer
- Jugement :
 - Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d'autrui dans une discussion ou un débat argumenté
 - Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général
 - ✓ La notion de bien commun dans la classe, l'école et la société
- Engagement :
 - S'engager et assumer des responsabilités dans l'école et dans l'établissement
 - Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l'environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique
 - Pouvoir expliquer ses choix et ses actes
 - ✓ La responsabilité de l'individu et du citoyen dans le domaine de l'environnement, de la santé

Tableau de présentation de la séquence

Ordre de la séquence	Nom de la séance	Objectif	Attendus de fin de séance	Activité support de séance
1	Pyramide écologique	Être capable de distinguer les relations entre les différents éléments d'un écosystème pour comprendre que l'équilibre est maintenu par la présence de chacun.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre les notions de biodiversité et d'écosystèmes. Réaliser que lorsqu'un seul élément d'un écosystème est affecté, tous les autres peuvent en subir les conséquences. 	Acrosport
2	Élémen-Terre	Être capable de distinguer les besoins essentiels de l'Homme liés à la biodiversité pour comprendre l'importance de la préserver et de la protéger.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre que la biodiversité permet à l'Homme de satisfaire des besoins essentiels (ex. : manger, s'hydrater, s'abriter, se vêtir...). Comprendre que pour vivre en harmonie avec son environnement, aujourd'hui et demain, l'Homme doit l'exploiter avec soin et raison. 	Jeu traditionnel
3	Irréversible	Être capable d'identifier les effets des activités humaines sur l'environnement pour comprendre que leurs conséquences peuvent être irréversibles.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre que la notion "d'empreinte écologique" représente la pression exercée par l'Homme sur les ressources naturelles. Identifier comment certaines activités humaines déséquilibrent les écosystèmes et menacent leur équilibre (ex. : déforestation, industrialisation, agriculture intensive, consommation d'énergie...). Comprendre que les conséquences des activités humaines peuvent avoir un impact environnemental irréversible. 	Jeux traditionnels
4	Majikavu	Être capable de mesurer les conséquences de la pollution de l'eau pour comprendre qu'il est essentiel de la préserver.	<ul style="list-style-type: none"> Identifier les principaux facteurs de pollution de l'eau (ex. : déchets domestiques, liés à l'industrie, liés à l'agriculture). Prendre conscience que la pollution de l'eau peut avoir des conséquences néfastes sur la santé de l'Homme. Comprendre que l'eau potable est une ressource rare. 	Course de relais et d'évitement
5	Besoin de rien, envie de tout	Être capable de modifier ses habitudes pour consommer de façon plus durable.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre que les modes de consommation actuels dépassent les besoins et épuisent les ressources naturelles. Identifier des gestes simples à adopter au quotidien pour limiter la surconsommation (ex. : réduire ses achats à ce qui est nécessaire, choisir des produits locaux et de saison, choisir des produits avec moins d'emballages...). 	Jeu collectif
6	Le recyclage, ça m'emballe	Être capable d'adopter des comportements écoresponsables dans la gestion des déchets pour participer activement à la protection de la biodiversité.	<ul style="list-style-type: none"> Comprendre que les déchets rejetés dans la nature polluent l'air, l'eau et les sols, et contaminent les êtres vivants. Identifier les bonnes façons de trier les déchets par familles (ex. : à la maison, dans son quartier, dans sa ville). Prendre conscience que certains objets peuvent être réutilisés ou recyclés plutôt que jetés. 	Jeu collectif

Ressources pour aller plus loin

POUR LES ADULTES

Ministère de l'Ecologie, du Développement durable et de l'Energie
www.developpement-durable.gouv.fr

Environnement et santé sur le site de l'InVS :
<http://www.invs.sante.fr/Dossiers-thematiques/Environnement-et-sante>

Réseau Environnement Santé (RES) :
<http://reseau-environnement-sante.fr>

Programme international d'éducation au développement durable de la maternelle au lycée :
<https://www.eco-ecole.org/>

Pistes et ressources pour l'éducation au développement durable :
<http://eduscol.education.fr/pid23360/education-au-developpement-durable.html>



AVEC LES ÉLÈVES

Films courts sur l'écologie :
<https://films-pour-enfants.com/films-enfants-ecologie.html>

Expérience interactive documentaire pour se mettre aux commandes du récit climatique et du destin de 6 individus à travers le monde :
<http://climatsoustension.com/>

Effets du changement climatique sur la biodiversité (vidéo):
<https://www.youtube.com/watch?v=cP5VoBuEL18>

Site d'informations et d'activités pour mieux découvrir les énergies :
<http://www.explorateurs-energie.ch>

Les élèves enquêtent sur les objectifs de développement durable – Carte interactive Ici et Là-Bas (Teagir) :
<https://www.eco-ecole.org/carte-ici-la-bas/>

PYRAMIDE ÉCOLOGIQUE

Séance 1

Objectif

Être capable de distinguer les relations entre les différents éléments d'un écosystème pour comprendre que l'équilibre est maintenu par la présence de chacun.




Attendus de fin de séance :

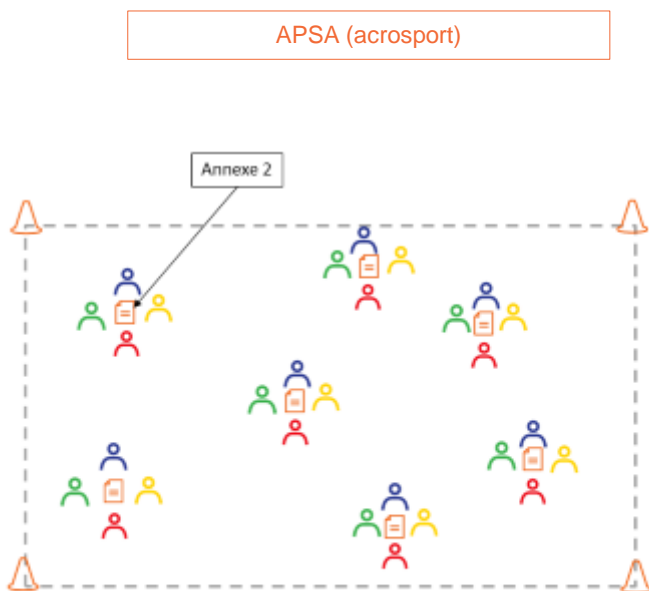
- Comprendre les notions de biodiversité et d'écosystèmes.
- Réaliser que lorsqu'un seul élément d'un écosystème est affecté, tous les autres peuvent en subir les conséquences.

S'ORGANISER

- 4 groupes
- 1 espace de pratique

MATÉRIEL

-  4 plots
-  4 jeux de chasubles
-  Annexes



But : Réaliser et maintenir l'équilibre des figures/pyramides.

Consignes :

Composer 4 groupes de 7 élèves et distribuer des chasubles de couleurs différentes à chaque groupe. Chaque groupe a un nom et un rôle définis :

- **Les bases (B)** : Ils sont les premiers à être positionnés dans l'espace. Les autres vont se joindre à eux pour former la pyramide.
- **Les porteurs (P)** : Ils ont au moins 2 appuis au sol et aident au maintien d'un ou plusieurs voltigeurs.
- **Les voltigeurs (V)** : Ils prennent appui sur les porteurs ou les bases pour composer la pyramide.
- **Les pareurs** : Ils aident à composer, décomposer et équilibrer la pyramide.

Présenter aux élèves les consignes de sécurité d'une pyramide et d'une figure (**annexe 1**). Puis, disposer sur le terrain de façon espacée les sept fiches de l'**annexe 2**.

Au signal de l'enseignant, les élèves de la base (B) se placent dans l'espace, chacun devant une fiche. Ils se positionnent comme indiqué sur la première figure de la fiche pendant que les autres élèves observent en dehors du terrain en continuant de s'échauffer. Aux signaux suivants, les élèves pareurs rejoignent chacun une base, puis les élèves porteurs (P) et enfin les élèves voltigeurs (V). Une fois tous les rôles répartis sur le terrain, demander aux élèves de composer la pyramide ou la figure n°1. La figure ou la pyramide doit être réalisée devant l'enseignant et doit être stable pendant 3 secondes pour être réussie. Une fois la figure/pyramide décomposée, tous les élèves sortent du terrain.

Réaliser le maximum de figures en veillant à changer les rôles des élèves après chaque figure.

La partie s'arrête lorsque : plusieurs figures/pyramides de la fiche ont été réalisées par les élèves.

RÈGLES

- Il est interdit d'occuper le rôle de base (B) deux fois de suite.
- Il est obligatoire de respecter les règles de sécurité énoncées dans l'**annexe 1**.
- Il est obligatoire de réaliser la pyramide/figure devant l'enseignant.

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté, proposer des pyramides ou des figures dynamiques.
- Pour diminuer la difficulté, autoriser les groupes à choisir la figure/pyramide qu'ils souhaitent réaliser.



À partir de cette étape, le terrain représente la **planète Terre**. Les groupes d'élèves deviennent des **éléments** qui composent des « **écosystèmes** ». Le groupe des bases (B) représente désormais les « **éléments non-vivants** » : ils sont renommés **eau, terre** ou **air**. Les autres groupes composent la « **biodiversité** » : les voltigeurs (V) deviennent les « **végétaux** », les porteurs (P) deviennent les « **animaux** » et les pareurs sont renommés les « **champignons** ».

But : Maintenir l'équilibre de l'**écosystème** qui conditionne la survie de tous les **éléments**.

Consignes :

Le dispositif et les règles restent identiques à la première étape. Pour cette partie, chaque figure/pyramide réalisée avec succès fait remporter 1 point à la classe.

L'enseignant explique que des événements liés à des activités humaines vont endommager certains éléments qui composent les « écosystèmes ». Utiliser la fiche en **annexe 3** pour **conter ces événements un à un** et demander aux élèves de reproduire les six figures/pyramides de l'**annexe 2** en **prenant en compte les contraintes imposées**.

Si un groupe d'élève ne parvient pas à **maintenir l'équilibre** de son « écosystème », c'est-à-dire à tenir les 3 secondes réglementaires avec la contrainte, **alors ils « disparaissent » de la planète Terre. Ils réintègrent la planète Terre pour la prochaine figure.** À chaque figure/pyramide, **compter le nombre de figures réalisées avec succès** et donner le score à chaque fois (ex. : *pour la figure n°1, 5 groupes d'élèves ont réussi à reproduire les figures ce qui fait 5 points*). Faire les six figures/pyramides de la fiche et comparer les points obtenus par la classe lors de chaque figure.

La partie s'arrête lorsque toutes les figures/pyramides de la fiche ont été réalisées par les élèves. Changer régulièrement les rôles pour que tout le monde passe dans les différents rôles.

CONSEILS



- Rappeler régulièrement les consignes de sécurité.
- Au préalable, rappeler les rôles et l'utilité de chaque élément (non-vivant et vivant) dans un écosystème (ex. : *le champignon aide à la décomposition*).

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer les interactions entre les élèves et leur coopération pour réaliser puis maintenir la figure/pyramide.
- Observer les réactions des élèves lorsque les « écosystèmes » sont trop affectés ou lorsque le total des points annoncé à la fin de la réalisation d'une figure est très bas.

QUESTIONS

Émotions et ressentis

Avez-vous aimé le jeu ?
Qu'est-ce qui était difficile ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Pourquoi le jeu avec thème était difficile ?

Avez-vous des exemples d'espèces qui dépendent les unes des autres ?

Connaissances et représentations

Quels sont les éléments qui composent un écosystème ?

Qu'est-ce que la biodiversité ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Pour réussir, il fallait que **les éléments de la « biodiversité »** (les « **animaux** », les « **végétaux** » et les « **champignons** ») **interagissent entre eux, ainsi qu'avec les « éléments non-vivants »** de l'écosystème et créent un équilibre. Par exemple, la terre (**élément non vivant**) maintenait l'arbre (**végétal**), qui permettait aux oiseaux (**animaux**) de se poser et aux **champignons** de proliférer. Si la terre était affectée, alors il était plus difficile de **maintenir l'équilibre** de la pyramide.

Parfois **vous avez pu vous adapter** et l'équilibre de « l'écosystème » a pu être maintenu. D'autres fois les contraintes étaient trop nombreuses, « **l'écosystème** » et **sa « biodiversité » ont été mis en péril**.

Dans le jeu comme dans la vie, des événements liés à des activités humaines affectent parfois un élément de l'écosystème. Puisque ces éléments sont **interdépendants, tous les éléments qui interagissent avec l'élément affecté doivent s'adapter pour répondre aux contraintes imposées**.

Par exemple, on assiste à une **disparition progressive des abeilles** à cause des pesticides rejetés par l'agriculture. Or de nombreux végétaux sont **dépendants** de la pollinisation des abeilles. **Sans elles, les végétaux disparaissent à leur tour et l'écosystème entier peut être affecté**.

Un écosystème est composé **d'éléments vivants** (animaux, végétaux, champignons, microorganismes etc.) **et d'éléments non-vivants composant le milieu** (air, terre, eau, minéraux, etc.). De nombreuses relations et rapports existent entre ces différentes espèces, souvent représentés sous formes de **pyramides écologiques**. La **biodiversité** c'est **l'ensemble de toutes les variétés d'espèces vivantes** présentes dans un **écosystème donné**.



PISTE POUR MENER LE DÉBAT

- Reprendre chaque événement conté de l'**annexe 3** et demander aux élèves d'expliquer les conséquences de chacune des contraintes sur les éléments et les conséquences sur l'équilibre de l'écosystème en général.

ANNEXE 1 (JEU SANS THÈME)

Conseil: réaliser une séance d'acrosport avec les élèves en amont de la séance de Playdagogie et répéter plusieurs fois les consignes de sécurité avant, durant et après la séance.

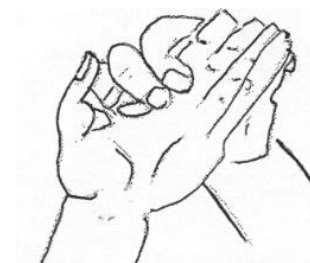
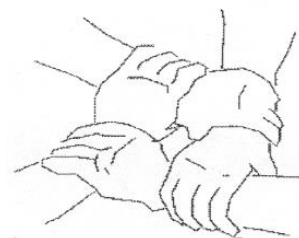
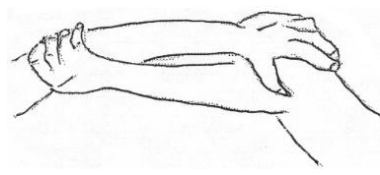
Définition et règles de sécurité :

Une **pyramide** en acrosport :

- C'est une figure à plusieurs, tenue pendant 3 secondes (stable et immobile)
- Dès qu'il y a au moins 1 **porteur/porteuse** (celui ou celle qui touche le sol) et 1 **voltigeur/voltigeuse** (celui ou celle qui ne touche pas le sol)
- *Si tous les participants touchent le sol, on ne parle pas de pyramide mais de figure*

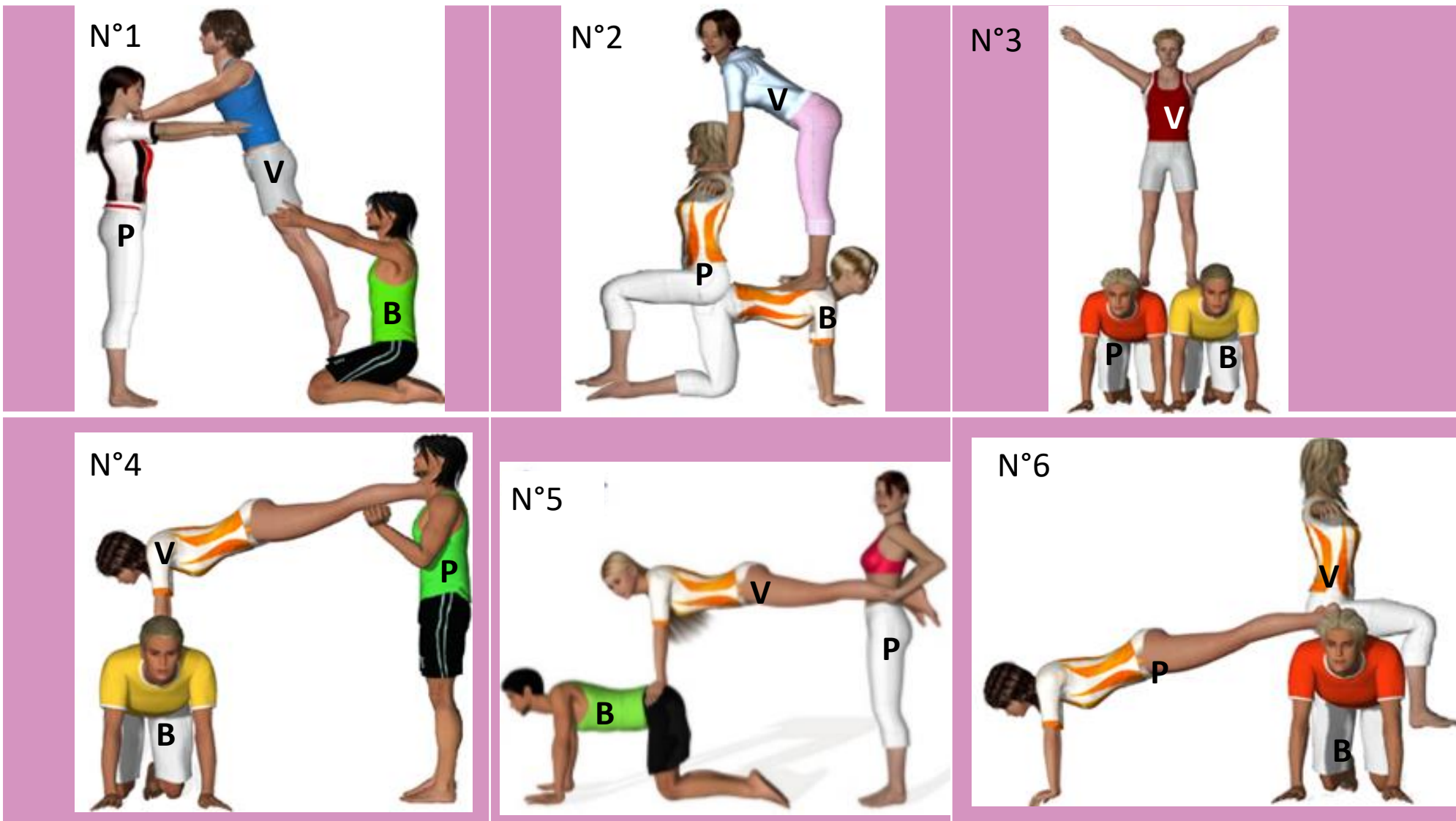
Lorsque l'on réalise une figure ou une pyramide à plusieurs, il faut respecter des **règles essentielles de sécurité :**

- Prendre suffisamment d'espace pour ne pas gêner les autres groupes et risquer d'être en contact
- Zones interdites (où il est interdit de s'appuyer ou de charger) : le milieu du dos du partenaire, la tête du partenaire, le milieu de la cuisse du partenaire, le cou du partenaire
- Le porteur ou la porteuse doit rester stable tout le temps et écarter ses appuis pour s'équilibrer
- Le voltigeur ou la voltigeuse doit contrôler sa montée et sa descente (jamais en sautant)
- Toujours avoir le dos droit, le ventre et les fesses serrées : le corps est tonique, « dur »
- Prises de mains standards :



ANNEXE 2 (JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Expliquer en amont aux élèves qu'ils doivent être positionnés de la même façon que le modèle, en fonction de leur rôle (**B = Base**; **P = Porteur**; **V= Voltigeur**). Le **pareur** aide à réaliser et à déconstruire la figure/pyramide.



ANNEXE 3 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Conter les évènements sous forme de mini récits pour imaginer la partie.

Figure/pyramide	Evènements	Contraintes
Figure n°1	Des chasseurs ont mis des pièges pour les animaux.	Les animaux (P) ne tiennent désormais plus que sur une jambe.
Figure n°2	Des pesticides ont été dispersés dans les champs, les abeilles ne pollinisent plus les fleurs.	Les végétaux (V) ne peuvent plus se tenir aux animaux (P).
Figure n°3	Des autoroutes ont été construites.	Les animaux (P) et l' air (B) n'ont plus qu'un genou au sol chacun.
Figure n°4	Des arbres ont été coupés, les oiseaux se sont enfuis.	Les animaux (P) ne font plus partie des écosystèmes.
Figure n°5	De l'agriculture sur brûlis a été réalisée dans les forêts.	Les champignons (pareurs) n'aident plus à la création, ni à la décomposition de l'écosystème.
Figure n°6	Des déchets sont jetés dans les océans.	L' eau (B) n'a plus que deux appuis au sol (une main et un genou).

ÉLÉMEN-TERRE

Séance 2

Objectif

Être capable de distinguer les besoins essentiels de l'Homme liés à la biodiversité pour comprendre l'importance de la préserver et de la protéger.





Attendus de fin de séance :

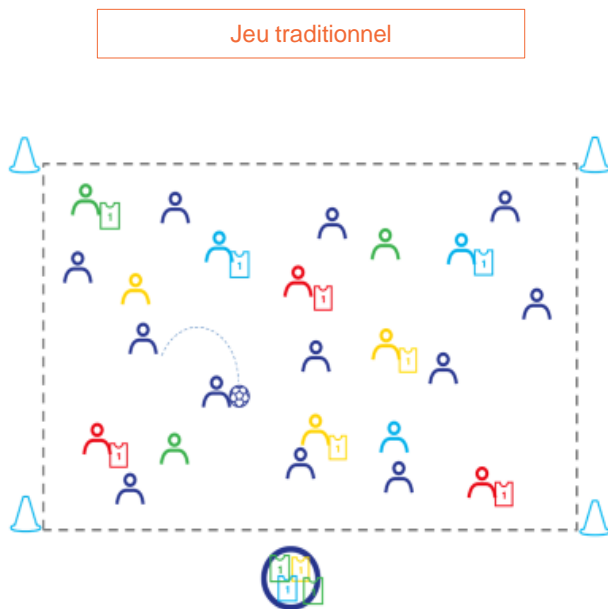
- Comprendre que l'environnement permet à l'Homme de satisfaire des besoins essentiels (ex. : manger, s'hydrater, s'abriter, se vêtir...).
- Comprendre que pour sa survie, l'Homme doit exploiter son environnement avec raison.

S'ORGANISER

- 2 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  4 plots
-  4 jeux de chasubles
-  1 ou 2 ballons en mousse
-  1 cerceau



But : Pour les chasseurs, toucher un maximum de lapins de couleurs différentes pour remporter un maximum de points. Pour les lapins, éviter d'être touché par les chasseurs.

Consignes :

Le jeu est inspiré d'une balle aux chasseurs. Composer 2 équipes mixtes et équilibrées de 12 joueurs qui auront soit le rôle de lapin, soit le rôle de chasseur. Les autres élèves resteront à l'extérieur du terrain et auront les rôles d'arbitres et de ramasseurs de balles.

Distribuer 2 chasubles identiques à chaque joueur de l'équipe des lapins qu'ils porteront l'une sur le corps et l'autre en flag, accrochée à la taille. Équilibrer le nombre de joueurs pour chaque couleur (pour une équipe de 12 joueurs : il y aura 3 joueurs bleus, 3 joueurs rouges, 3 joueurs jaunes et 3 joueurs verts).

A l'aide d'un ballon, les élèves de l'équipe des chasseurs doivent tirer et toucher un maximum d'élèves de l'équipe des lapins. Lorsqu'un lapin est touché, il reste en jeu mais doit donner son flag à l'équipe des chasseurs qui remporte 2 points. Les flags sont déposés dans un cerceau placé à l'extérieur du terrain comme indiqué sur le schéma. Les chasseurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon en main.

La partie s'arrête lorsque : Tous les lapins ont été touchés ou lorsque le temps imparti de 4 minutes est écoulé. L'équipe gagnante est celle qui remporte le plus de points lorsqu'elle est dans le rôle de chasseur.

Faire plusieurs parties en changeant les rôles des lapins, des chasseurs et des arbitres.

RÈGLES

- Pour les chasseurs, il est interdit de se déplacer avec le ballon.
- Les chasseurs sont autorisés à se faire des passes avec le ballon.
- Si le ballon est gobé ou s'il rebondit au sol avant de toucher un lapin, la touche n'est pas comptabilisée.
- Il est interdit de viser la tête d'un adversaire avec le ballon (la touche ne compte pas).
- Lorsqu'un tir est manqué, ce sont toujours les chasseurs qui récupèrent le ballon.

VARIABLES

- Pour diminuer la difficulté des chasseurs, autoriser 3 pas en possession du ballon.
- Pour diminuer la difficulté des lapins, augmenter l'espace de jeu.
- Pour augmenter la difficulté des lapins, jouer avec 2 ballons.



À partir de cette étape, les équipes sont renommées comme suit : les chasseurs représentent les « **Hommes** » et les lapins « **l'environnement** ». Les chasubles portées en flag par les joueurs de l'équipe de « **l'environnement** » représentent les « **ressources naturelles** ».

But : Pour les « **Hommes** », obtenir suffisamment de « **ressources naturelles** » afin de répondre à leurs **besoins**. Pour « **l'environnement** », protéger les « **ressources naturelles** » de l'exploitation des « **Hommes** ».

Consignes :

Le dispositif et les règles sont identiques à l'étape précédente. Dans cette partie, **chaque couleur de flag représente une « ressource naturelle »** et vaut un nombre de points défini comme suit :

Couleur du flag	Ressource représentée	Nombre de points
Rouge	Animaux	1 point
Jaune	Terre	2 points
Vert	Végétaux	5 points
Bleu	Eau	10 points

L'objectif des « **Hommes** » est de satisfaire leurs besoins en **obtenant des « ressources naturelles » correspondant à un total entre 20 et 30 points**, en touchant avec le ballon les élèves de « **l'environnement** ». Attention si un « **Homme** » **touche une seconde fois** un « **environnement** » il est pénalisé pour sa **surexploitation** et fait prendre 1 point de plus à son équipe. Dans cette partie, les « **Hommes** » ne doivent PAS dépasser le nombre total de ressources nécessaires à leurs besoins. S'ils dépassent ce total (PLUS de 30 points), ils perdent immédiatement la partie.

*La partie s'arrête lorsque le temps imparti de 4 minutes est écoulé ou lorsque l'équipe des « **Hommes** » dépasse les 30 points maximum autorisés. Faire plusieurs parties en changeant les rôles.*

CONSEILS



- Faire plusieurs parties en changeant les rôles.
- Comptabiliser les points sur un carnet et les énoncer à voix haute au fur et à mesure pour aider les élèves.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer la réaction des « **Hommes** » et des élèves de « **l'environnement** » lorsqu'une ressource est touchée plusieurs fois.
- Observer si les « **Hommes** » établissent des stratégies pour obtenir le nombre de points suffisant pour satisfaire leurs besoins (minimum 20 points) et ne pas les dépasser (maximum 30 points).

QUESTIONS

Émotions et ressentis

Quel rôle vous a davantage plu dans le jeu avec thème ?

Qu'est-ce qui pouvait être difficile dans chacun des rôles ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans le jeu, quelles étaient les différentes ressources dont vous aviez besoin ? Pourquoi sont-elles essentielles à la vie de l'Homme ?

Pourquoi certaines ressources valaient-elles plus de points ?

Connaissances et représentations

Dans le jeu comme dans la vie, que faut-il faire pour exploiter les ressources de façon raisonnable ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans le rôle de « **l'environnement** », il était plus difficile de se défendre contre les « **Hommes** » car vous ne pouviez qu'essayer d'**éviter d'être exploité** par eux. Pour les « **Hommes** » il pouvait être difficile de s'arrêter à temps dans l'exploitation de l'environnement pour ne pas dépasser ses besoins et donc éviter de perdre.

Pour répondre aux besoins des « **Hommes** », vous deviez récupérer des **ressources animales, végétales** mais aussi de l'**eau** et de la **terre**. Ces ressources sont **indispensables à la survie de l'Homme** car elles permettent de **satisfaire ses besoins essentiels**. Par exemple, l'eau nous permet **de boire et de se laver**. Les animaux nous permettent de **se nourrir et de réguler la vie sur Terre** avec les insectes pollinisateurs. La terre nous permet de **construire des maisons, de cultiver les sols**. Les végétaux nous permettent **de se nourrir** mais aussi **de respirer** par leur production d'oxygène, de **fabriquer des médicaments ou des vêtements**. Toutefois, toutes les ressources ne valaient pas autant de points. **Certaines ressources sont plus indispensables à l'Homme que d'autres**. L'eau et l'oxygène produits par les végétaux sont indispensables à **la survie de l'Homme**. L'exploitation de la terre (**l'agriculture**) et l'exploitation des animaux (**l'élevage**) sont plutôt utiles **au bien-être de l'Homme**.

Pour que la nature continue de nous offrir tous ces services et de répondre à nos besoins essentiels, il est nécessaire **d'exploiter les ressources naturelles avec soin et raison**. Pour cela, il est important **d'établir des stratégies pour ne pas exploiter plus que nos besoins**. Il faut aussi apprendre à **diversifier les ressources que nous utilisons** pour laisser le temps à la nature d'en reproduire de nouvelles.

RITE POUR MENER LE DÉBAT



- Si les conditions le permettent, réaliser un schéma ou un tableau récapitulatif des services que l'environnement apporte à l'Homme.

IRRÉVERSIBLE

Séance 3

Objectif

Être capable d'identifier les effets des activités humaines sur l'environnement pour comprendre que leurs conséquences peuvent être irréversibles.

Attendus de fin de séance :

- Comprendre que la notion « d'empreinte écologique » représente la pression exercée par l'Homme sur les ressources naturelles.
- Identifier comment certaines activités humaines déséquilibrent les écosystèmes (ex. : *surpêche, agriculture intensive, émission de déchets toxiques...*).
- Comprendre que les conséquences des activités humaines peuvent avoir un impact environnemental irréversible.

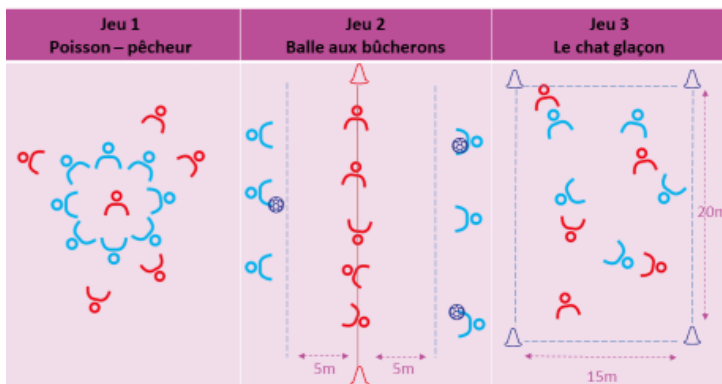
S'ORGANISER

- 2 à 4 équipes
- 1 à 2 terrains

Jeux traditionnels

MATÉRIEL

- 🚧 4 plots
- 📁 2 jeux de chasubles
- 🏀 3 ballons en mousse
- 📄 Annexes



But : Gagner un maximum de parties dans chacun des jeux.

Consignes :

Selon l'espace disponible et le nombre d'élèves, faire deux terrains en parallèle et 4 équipes. Organiser consécutivement les 3 jeux suivants en utilisant les règles en [annexes 1 et 2](#).

- Le poisson-pêcheur
- La balle aux bûcherons
- Le chat glaçon

La partie s'arrête lorsque : le temps imparti de 4 minutes par jeu est écoulé ou lorsqu'il ne reste plus qu'un défenseur en jeu. Si le temps le permet, faire plusieurs parties pour chaque jeu et changer les rôles des élèves.

RÈGLES

- Les règles sont expliquées en [annexes 1 et 2](#).
- Il est interdit de pousser, bousculer ou heurter un autre élève.
- Il est interdit de tirer sur la tête d'un élève (la touche ne compte pas).

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants : obliger les poissons à rentrer régulièrement dans la ronde (jeu 1), augmenter la distance entre les bûcherons et les arbres (jeu 2), augmenter la taille du terrain (jeu 3).



À partir de cette étape, les trois jeux représentent trois **écosystèmes** différents avec leurs « **ressources naturelles** » : l'**océan** avec ses « **poissons** » (jeu 1), la **forêt** avec ses « **arbres** » (Jeu 2) et la **montagne** avec ses « **glaciers** » (Jeu 3). Dans le jeu 3, les chats sont renommés « **gaz à effet de serre** » et les souris sont des « **glaciers** » qui commencent à fondre dès que les « **gaz à effet de serre** » les touchent.

But : Gagner un maximum de parties.

Consignes :

Le dispositif et les règles de chaque jeu restent identiques à l'étape précédente. Désormais, pour chaque jeu, **2 parties sont systématiquement réalisées**. Les premières parties correspondent à un **écosystème normal**. Les secondes parties correspondent à un **écosystème en danger**.

Jeu 1 : L'océan

Partie 1 : Mêmes règles que dans l'étape précédente, Démarrer le jeu avec **6 pêcheurs**, les autres seront les poissons.

Partie 2 : Idem que dans la partie précédente. **Démarrer le jeu avec 14 pêcheurs.**

Jeu 2: La forêt

Partie 1 : Mêmes règles que dans l'étape précédente. Démarrer le jeu avec **6 bûcherons et 1 ballon**, les autres seront les arbres.

Partie 2 : Idem que dans la partie précédente. **Démarrer le jeu avec 14 bûcherons et 3 ballons.**

Jeu 3 : La montagne

Partie 1 : Mêmes règles que dans l'étape précédente. Démarrer le jeu avec **6 « gaz à effet de serre »**, les autres seront des « **glaciers** ».

Partie 2 : Idem que dans la partie précédente. **Démarrer le jeu avec 14 « gaz à effet de serre ».**

La parties s'arrêtent lorsque le temps d'une minute est écoulée ou lorsque tous les défenseurs sont devenus attaquants.



CONSEILS

- Avant chaque début de partie, demander aux élèves s'ils pensent qu'il restera des ressources naturelles à la fin de la partie.
- Pour accentuer la symbolique, énoncer à voix haute le nom des écosystèmes représentés par chacun des jeux et le nom de chaque partie.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Compter le nombre de ressources naturelles restantes à chaque fin de partie, et observer notamment s'il en reste à l'issu des parties 2.
- Observer la réaction des élèves lors des parties 2.

QUESTIONS

Émotions et ressentis

- Avez-vous aimé le jeu ?
- Qu'avez-vous préféré dans les jeux?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

- Dans le jeu, pourquoi les ressources naturelles disparaissaient très rapidement ?
- Dans la vie, à quoi cela correspond ?

Connaissances et représentations

- Qu'est-ce que l'empreinte écologique ?
- Quelles sont les conséquences ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Au sein de chaque écosystème, vous avez vécu deux parties. Les parties avec le **cycle normal** étaient plus agréables et plaisantes car elles duraient et vous aviez plus de chance de gagner si vous étiez les défenseurs. Les parties avec le **cycle en danger** étaient bien plus courtes et donc plus frustrantes.

Dans les deuxièmes parties, lorsqu'il y avait **trop de pêcheurs, trop de bûcherons** ou encore **trop de gaz à effet de serre**, les ressources naturelles de l'écosystème disparaissaient bien plus rapidement. Cela correspond au fait que **les activités humaines, lorsqu'elles sont en excès, mettent en danger le cycle naturel de la Terre**. Ces excès peuvent avoir de **graves conséquences**. Si l'Homme pêche de façon excessive, alors la quantité de poisson va diminuer et **une grande partie de l'alimentation de l'Homme risquerait de disparaître**. Si l'Homme coupe des arbres en excès, il y aura moins d'arbres pour absorber le CO2. Si l'Homme pollue en émettant trop de gaz à effet de serre, le **réchauffement climatique** s'accroît et les glaciers fondent plus vite.

L'empreinte écologique représente la **pression exercée par l'Homme sur les ressources naturelles**. Plus il exploite les ressources, **plus la pression sur le cycle de la Terre sera élevée et les ressources plus difficilement renouvelées**. On parle « **d'empreinte** » car les **conséquences de cette pression** peuvent être **irréversibles**. Par exemple, la fonte des glaces peut provoquer des crues importantes et inonder des territoires. L'agriculture intensive peut détériorer les sols et les rendre infertiles. Pour éviter ce type de catastrophes naturelles, l'Homme doit **réduire sa consommation** en ressources naturelles de sorte qu'elle ne dépasse jamais la **capacité de la planète à les reconstituer**.



PISTE POUR MENER LE DÉBAT

- Demander aux enfants s'ils connaissent d'autres activités humaines qui nuisent aux écosystèmes et les lister.

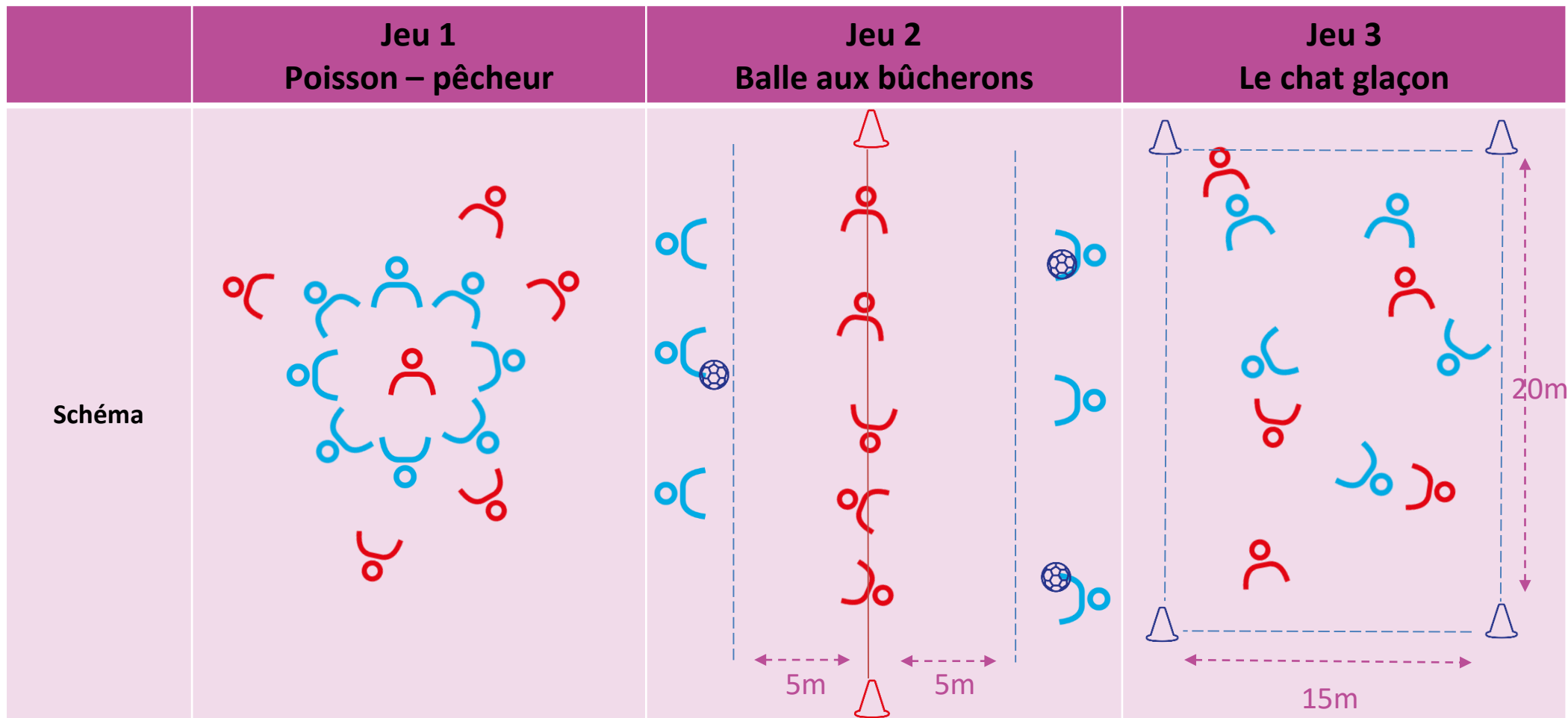
ANNEXE 1 (JEU SANS THÈME)

CONSEIL : Refaire les jeux autant de fois que nécessaire pour que tous les élèves maîtrisent les règles et le but des jeux.

	Jeu 1 Poisson – pêcheur	Jeu 2 Balle aux bûcherons	Jeu 3 Le chat glaçon
Organisation	Nommer 6 pêcheurs, les autres seront les poissons	Nommer 6 bûcherons, les autres seront les arbres	Nommer 6 chats, les autres seront les souris
But du jeu	<p>Pour les pêcheurs (attaquants) : attraper le plus de poissons possible.</p> <p>Pour les poissons (défenseurs) : éviter d'être attrapés dans le filet des pêcheurs.</p>	<p>Pour les bûcherons (attaquants) : par l'intermédiaire d'un ballon, toucher les arbres.</p> <p>Pour les arbres (défenseurs) : éviter d'être touchés par les ballons lancés par les bûcherons.</p>	<p>Pour les chats (attaquants) : toucher un maximum de souris.</p> <p>Pour les souris (défenseurs) : éviter d'être touchées par les chats.</p>
Déroulement et règles	Les pêcheurs décident d'un nombre (8 par exemple) sans le dire aux poissons. Ils se positionnent en ronde, en se tenant les mains et en levant les bras, puis comptent à voix haute en fermant les yeux pendant que les poissons vont et viennent entre l'intérieur et l'extérieur de la ronde librement. Arrivés au nombre décidé (8 dans notre exemple), les pêcheurs s'accroupissent en baissant les bras pour capturer les poissons restés à l'intérieur de la ronde. Ils font ensuite le compte du nombre de poissons qu'ils ont pris au piège. Les poissons attrapés deviennent alors pêcheurs et rejoignent la ronde. Ainsi de suite jusqu'au dernier poisson libre qui gagne la partie.	Tous les arbres se positionnent sur une seule ligne centrale les uns à côté des autres. Les bûcherons sont répartis de part et d'autre de la ligne centrale à une distance obligatoire de 5 mètres. Une fois placés sur la ligne centrale, les arbres ne peuvent plus se déplacer. Les bûcherons s'organisent alors pour toucher les arbres en lançant les ballons sur eux tout en respectant la distance imposée de 5m. Les arbres peuvent uniquement esquiver la balle, sauter sur place ou gober la balle. Les arbres touchés quittent la ligne centrale et deviennent bûcherons. Si le ballon rebondit au sol avant de toucher un arbre ou si l'arbre attrape le ballon, alors la touche ne compte pas. Il est interdit de lancer les ballons sur la tête.	Les chats et les souris sont placés sur un terrain. Les chats doivent courir après les souris et les toucher à deux mains. Lorsqu'un chat touche une souris, cette dernière se transforme en glaçon qui fond en 5 secondes en s'accroupissant progressivement vers le sol. Pour délivrer une souris devenue glaçon, une autre souris peut venir lui taper dans la main. La souris-glaçon peut revenir dans le jeu. En revanche, si la souris devenue glaçon n'est pas libérée par une autre souris avant les cinq secondes où elle fond, alors elle devient chat elle aussi.

ANNEXE 2
(JEU SANS THÈME ET JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : Ajuster la taille du terrain en fonction de chaque jeu et du nombre d'élèves.



MAJIKAVU

Séance 4

Objectif

Être capable de mesurer les conséquences de la pollution de l'eau pour comprendre qu'il est essentiel de la préserver.

Attendus de fin de séance :

- Identifier les principaux facteurs de pollution de l'eau (ex. : *déchets domestiques, liés à l'industrie, liés à l'agriculture...*).
- Prendre conscience que la pollution de l'eau peut avoir des conséquences néfastes sur la santé de l'Homme.
- Comprendre que l'eau potable est une ressource rare.

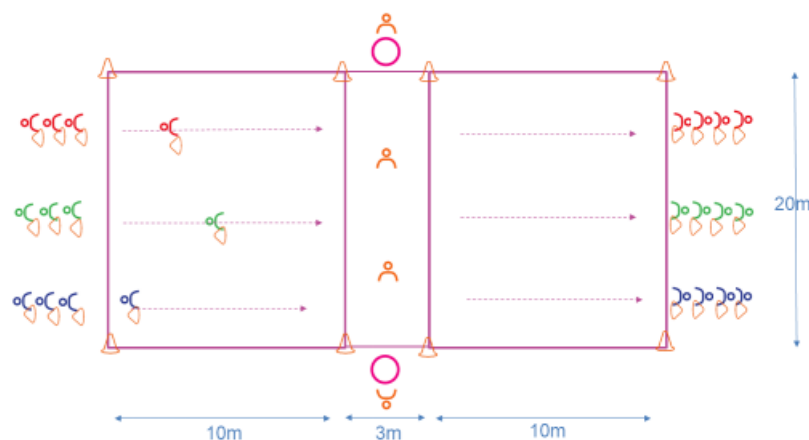
S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

Course de relais et d'évitement

MATÉRIEL

-  8 plots
-  2 cerceaux
-  24 coupelles
-  4 jeux de chasubles



JEU SANS THÈME



But : Avoir le plus de points à l'issue de la partie.

Consignes :

Composer **3 équipes** de 8 élèves qui auront le rôle d'attaquants. Les 4 élèves restants seront défenseurs (2 élèves) et arbitres (2 élèves). Les 3 équipes d'attaquants se placent de part et d'autre du terrain comme sur le schéma. Chaque attaquant reçoit une coupelle au début de la partie. Les deux défenseurs se placent dans la zone centrale. Les deux arbitres se placent derrière chacun des cerceaux.

Au signal de l'enseignant, le premier attaquant de chaque équipe s'élance en courant sur le terrain avec sa coupelle à la main, traverse la zone centrale sans se faire toucher par les défenseurs, puis court jusqu'à l'autre extrémité du terrain. Une fois le terrain traversé, l'attaquant transmet sa coupelle à son coéquipier et va se placer en bout de file en s'asseyant. Le coéquipier s'élance à son tour avec sa coupelle ainsi que la coupelle transmise par son coéquipier. Le relais se poursuit ainsi de suite dans chaque équipe en accumulant les coupelles à chaque nouveau relais. Les défenseurs placés dans la zone centrale doivent toucher à deux mains les attaquants.

Si un attaquant se fait toucher dans la zone centrale, il est pénalisé **et perd une coupelle qu'il doit déposer dans l'un des deux cerceaux situé en dehors du terrain**. L'attaquant peut ensuite reprendre sa traversée avec le reste des coupelles.

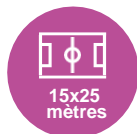
La partie s'arrête lorsque : tous les joueurs d'une équipe sont passés une fois dans le parcours (et sont par conséquent tous assis). La première équipe remporte 3 points, la deuxième 2 points et la dernière 1 point. Ajouter à ces points le nombre de coupelles accumulées à la fin du relais (1 coupelle = 1 point). Faire plusieurs parties en changeant les rôles.

RÈGLES

- Il est interdit de partir avant d'avoir reçu le relais du joueur précédent.
- Il est interdit pour les défenseurs de sortir de leur zone de défense et pour les attaquants de sortir des zones du terrain.
- Il est interdit de se pousser ou de se bousculer.
- Il est obligatoire de s'asseoir à la fin de son passage dans le parcours.

VARIABLES

- Pour faire varier les motricités mises en jeu, ajouter des obstacles dans le parcours (des plots, des barres à sauter, des lignes à franchir etc.)
- Pour augmenter la difficulté des attaquants, augmenter les distances du parcours.
- Pour augmenter la difficulté des défenseurs, augmenter la largeur de la zone à défendre.



À partir de cette étape, le relais représente désormais un « **cours d'eau** » que les attaquants doivent parcourir en préservant le plus possible les « **gouttes d'eau propre** » représentées par les coupelles. Les défenseurs sont renommés les « **activités humaines** » qui peuvent « **polluer** » les « **gouttes d'eau** » si un attaquant se fait toucher.

But : Parcourir le cours d'eau en préservant les « **gouttes d'eau** » des « **activités humaines polluantes** ».

Consignes :

Le dispositif et les règles sont identiques à l'étape précédente. En relais, les attaquants doivent traverser le cours d'eau sans se faire contaminer par les « **activités humaines polluantes** » afin de transmettre leur « **goutte d'eau propre** » à leur coéquipier. Chaque équipe doit cumuler un maximum de « **gouttes d'eau propre** », représentant le stock d'eau propre disponible pour les besoins de l'Homme. Si une « **activité humaine polluante** » touche un attaquant et « **contamine** » sa « **goutte d'eau propre** », elle est gaspillée et par conséquent mise de côté dans les cerceaux.

Partie 1 : demander aux défenseurs **de choisir une activité humaine qui impacte l'environnement**. Dans cette partie, lorsqu'un attaquant est « **contaminé** » par une « **activité humaine polluante** », l'enseignant **rajoute un obstacle à franchir** dans le parcours de l'équipe (ex. : *un plot autour duquel il faut effectuer un tour à chaque passage*). Tous les membres de l'équipe devront dorénavant franchir l'obstacle lors de leur passage.

Partie 2 : demander aux défenseurs **de choisir une activité humaine qui impacte la santé des Hommes**. Dans cette partie, lorsqu'un attaquant est « **contaminé** » par une « **activité humaine polluante** », **le joueur se déplace à cloche pied pour le reste du parcours**.

*La partie s'arrête lorsque tous les joueurs d'une équipe sont passés une fois dans le « **cours d'eau** ». La première équipe remporte 3 points, la deuxième 2 points et la dernière 1 point. Ajouter à ces points le nombre de « **gouttes d'eau propre** » accumulées à la fin du relais (1 goutte d'eau = 1 point). Faire plusieurs parties en changeant les rôles.*

CONSEILS



- Refaire plusieurs fois chaque partie en changeant les rôles des élèves.
- Demander aux défenseurs d'annoncer à chaque début de partie à voix haute l'activité humaine polluante qu'ils représentent. Veiller à ce que les activités varient.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer la réaction des élèves lorsque les gouttes d'eau propre se font polluer.

QUESTIONS

Émotions et ressentis

Était-il facile ou difficile de préserver les « **gouttes d'eau propre** » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans le jeu, quelles étaient les conséquences des activités humaines sur l'eau ?

Dans le jeu, comme dans la vie, quels sont les effets de la pollution sur l'environnement et la santé de l'Homme ?

Connaissances et bonnes pratiques

Quels sont les principaux facteurs humains de pollution de l'eau ?

Quelles sont les activités humaines liées à l'eau qui ne polluent pas ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Il était difficile de parcourir le « **cours d'eau** » avec la même **quantité d'eau saine que celle du départ**. Vous deviez, d'une part, parcourir le « **cours d'eau** » le plus rapidement possible, et d'autre part, **éviter les « activités humaines polluantes »** qui pouvaient **contaminer l'eau transportée**. Plus les activités humaines polluaient l'eau disponible, **plus il était difficile de conserver la quantité d'eau saine de départ** car cela avait des conséquences néfastes, ralentissant le cours d'eau naturel.

Dans le jeu, la pollution de l'eau par les activités humaines entraînait **une double conséquence** : (1) **vous perdiez une partie de votre stock** d'eau propre disponible car l'eau polluée était jetée et gaspillée, et (2) **vous subissiez un impact sur votre santé ou sur votre environnement**. Dans la vie c'est la même chose, la pollution de l'eau **réduit considérablement le stock d'eau propre disponible**. La **pollution** a aussi des effets néfastes sur l'**environnement**, comme la destruction de la faune et de la flore locales, et sur la **santé de l'Homme** par la transmission de maladies vectorielles comme la dengue, la malaria, la typhoïde ou le choléra.

La pollution de l'eau est liée à des **facteurs humains multiples**. [Reprenez les activités humaines données par les enfants]. Elle peut être liée aux **activités industrielles** (ex. : *rejets de déchets chimiques*), à l'**agriculture** (ex. : *utilisation d'engrais et de pesticides*) et aussi **aux activités quotidiennes domestiques** (ex. : *utilisation de produits nettoyants toxiques, rejet des déchets dans la nature, lessive en rivière...*).

Toutes les activités humaines liées à l'eau ne sont pas polluantes. Pratiquer des activités sportives nautiques (nage, voile, surf...), utiliser l'eau comme source d'énergie (moulin, barrage...) n'ont pas de conséquences néfastes sur la qualité ou la quantité d'eau.

PISTES POUR MENER LE DÉBAT



- Exploiter les exemples d'activités humaines données par les élèves pour décrire les différentes formes de pollution et évaluer le type d'impact que cela peut avoir.
- Utiliser une boîte à idées pour la dernière question.

BESOIN DE RIEN, ENVIE DE TOUT

Séance 5

Objectif

Être capable de modifier ses habitudes pour consommer de façon plus durable.

Attendus de fin de séance :

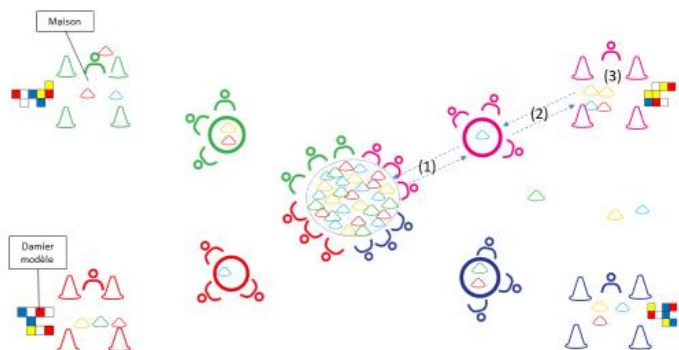
- Comprendre que les modes de consommation actuels dépassent les besoins et épuisent les ressources naturelles.
- Identifier des gestes simples à adopter au quotidien pour limiter la surconsommation (ex. : réduire ses achats à ce qui est nécessaire, réutiliser plutôt que jeter, échanger, vendre ou donner ce qui n'est plus utilisé...).

S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

- 16 plots
- 40 coupelles
- 4 jeux de chasubles
- 4 cerceaux
- Annexes



Jeu collectif

But : Être la première équipe qui reproduit correctement son damier.

Consignes :

Constituer 4 équipes de 7 élèves qui se placent comme indiqué sur le schéma. Dans chaque équipe, trois joueurs sont positionnés autour de la zone centrale (1), trois joueurs autour du cerceau de leur équipe (2) et un joueur dans la maison (3).

Faire piocher à chaque joueur, positionné dans la maison, un damier modèle (annexe 1). Seul l'élève placé dans la maison est autorisé à regarder le damier modèle et ne peut pas communiquer avec les autres élèves de son équipe.

Au sein de chaque équipe, les trois joueurs placés au centre du terrain doivent aller chercher les coupelles de la zone centrale et les déposer dans le cerceau de leur équipe (1) ; les trois joueurs placés autour du cerceau récupèrent les coupelles déposées par leurs coéquipiers et les ramènent à la maison (2) ; les joueurs positionnés avec leur damier restent à l'intérieur de la maison et attendent de disposer de coupelles pour commencer à reproduire le damier (3).

Au signal de l'enseignant, les élèves s'élancent sur le terrain pour transporter les coupelles d'un point à un autre en fonction des rôles de chacun.

À la fin de la partie, toutes les coupelles sont remises dans la zone centrale.

La partie s'arrête lorsque : une équipe a réussi à remplir son damier. Faire plusieurs parties en changeant les rôles et les damiers modèles des équipes.

RÈGLES

- Il est interdit de regarder le damier modèle avant le signal de l'enseignant.
- Il est interdit pour l'élève en charge du damier de communiquer avec le reste de son équipe.
- Il est interdit de prendre des coupelles dans les cerceaux adverses.
- Il est interdit de prendre plus d'une coupelle à la fois.
- Il est interdit de lancer ou de se passer les coupelles.
- Il est interdit de changer de rôle pendant une même partie.

VARIABLES

- Pour faire varier les motricités mises en jeu, changer les modes de déplacement (pas chassés, cloche pied, course arrière...) et/ou rajouter un parcours d'obstacle dans les zones de jeu.
- Pour augmenter la difficulté des joueurs, augmenter la taille des zones de jeu.



À partir de cette étape, les éléments suivants sont renommés : les joueurs deviennent les « **consommateurs** », les coupelles sont des « **ressources naturelles** », la zone centrale devient « **l'écosystème** », les cerceaux sont les « **marchés** » et les damiers représentent « **les besoins des Hommes** ».

But : Remplir les « **besoins** » de son équipe en « **ressources naturelles** ».

Consignes : Le dispositif et les règles sont identiques à l'étape précédente. Utiliser de nouveaux modèles de damier en [annexe 2](#).

Partie 1 : L'objectif est d'être la première équipe qui remplit ses « **besoins** ».

*La partie s'arrête lorsqu'une équipe de « **consommateurs** » a satisfait ses « **besoins** » ou lorsqu'il n'y a plus de « **ressources naturelles** » dans « **l'écosystème** ».*

À la fin de cette partie, annoncer aux élèves **que toutes les « ressources naturelles » sorties de « l'écosystème » et non utilisées pour remplir « les besoins » sont « gaspillées »**. Refaire une partie sans utiliser ces « **ressources naturelles** » gaspillées.

Partie 2 : L'objectif est que toutes les équipes remplissent leurs « besoins » **en ne gaspillant aucune « ressource naturelle »**.

Pour cette partie, afin que les élèves remplissent leur objectif commun, demander leur **de réfléchir à de nouvelles règles et/ou stratégies** (exemple de règles en [annexe 3](#) pour les guider si besoin). Réaliser plusieurs parties en testant à chaque fois l'une des règles proposées par les enfants et en comptant et comparant le nombre de « **ressources naturelles** » gaspillées à chaque partie.

*Les parties s'arrêtent lorsque tous les « **consommateurs** » ont satisfait leurs « **besoins** » ou lorsqu'il n'y a plus de « **ressources naturelles** » dans « **l'écosystème** ».*

CONSEILS



- Comparer le nombre de ressources gaspillées dans la partie 1 avec le nombre de ressources gaspillées dans la partie 2.
- Guider les élèves dans l'élaboration des règles pour qu'elles soient en lien avec un comportement éco-citoyen.

COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER



- Observer la réaction des élèves lorsqu'ils se rendent compte qu'il y a moins de « ressources naturelles » pour remplir leurs « besoins ».
- Observer si les règles proposées permettent de satisfaire les besoins de tous, tout en préservant le maximum de « ressources naturelles ».

QUESTIONS

Émotions et ressentis

Dans le jeu avec thème, quelle partie avez-vous préférée ?

Qu'avez-vous ressenti lorsque les « besoins » de tous ont pu être satisfaits en limitant le gaspillage ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans la 1^{ère} partie du jeu avec thème, pourquoi des « ressources naturelles » ont été gaspillées ?

Dans la vie, est-ce la même chose ?

Bonnes Pratiques

Quels gestes simples peut-on adopter dans notre vie quotidienne pour avoir une consommation plus raisonnable ?

ÉLÉMENTS CLÉS

La première partie était très courte et frustrante car il était difficile de satisfaire ses besoins avant les autres. De plus, on pouvait ressentir de la colère de voir autant de « **ressources naturelles** » gaspillées pour rien. Dans la deuxième partie, en **évitant le gaspillage**, les besoins de tous ont pu être satisfaits. Vous avez donc pu ressentir de la joie d'avoir pu contribuer au bien-être de tous, tout en préservant les « **ressources naturelles** » du gaspillage.

L'objectif de la première partie était **de remplir vos besoins avant les autres consommateurs** et par conséquent vous avez consommé beaucoup **sans vous soucier de ce dont vous aviez réellement besoin, ni de ce que les autres avaient besoin**. Cette **surconsommation** a entraîné du gaspillage et a rendu encore plus difficile ensuite la satisfaction des besoins de tous. Dans la vie on a aussi souvent **l'impression d'avoir besoin de beaucoup de choses** et plus les marchés sont fournis, **plus on a tendance à consommer**. Pour finalement, en rentrant à la maison, se rendre compte qu'il y a des choses que l'on avait déjà ou **dont on n'avait pas forcément besoin**.

Comme dans le jeu, certains **gestes simples** permettent de **préserver les ressources naturelles à plus long terme**. Par exemple, vous pouvez vous demander avant d'acheter si cela **répond vraiment à un besoin**. Vous pouvez **réutiliser** certains produits: un vieux t-shirt en serpillère, un pot de moutarde en verre, des palettes en sommier de lit etc. Dans une démarche solidaire, vous pouvez **vendre ou donner ce qui n'est plus utilisé** pour éviter de jeter tout en permettant à quelqu'un de bénéficier d'un bien. Aussi, en **participant au recyclage des déchets** organisé par votre commune, vous permettez aux objets d'avoir une seconde vie. Enfin, en partageant ses biens, comme sa voiture (co-voiturage) ou ses outils de bricolage, on agit dans une démarche de **consommation collective**.

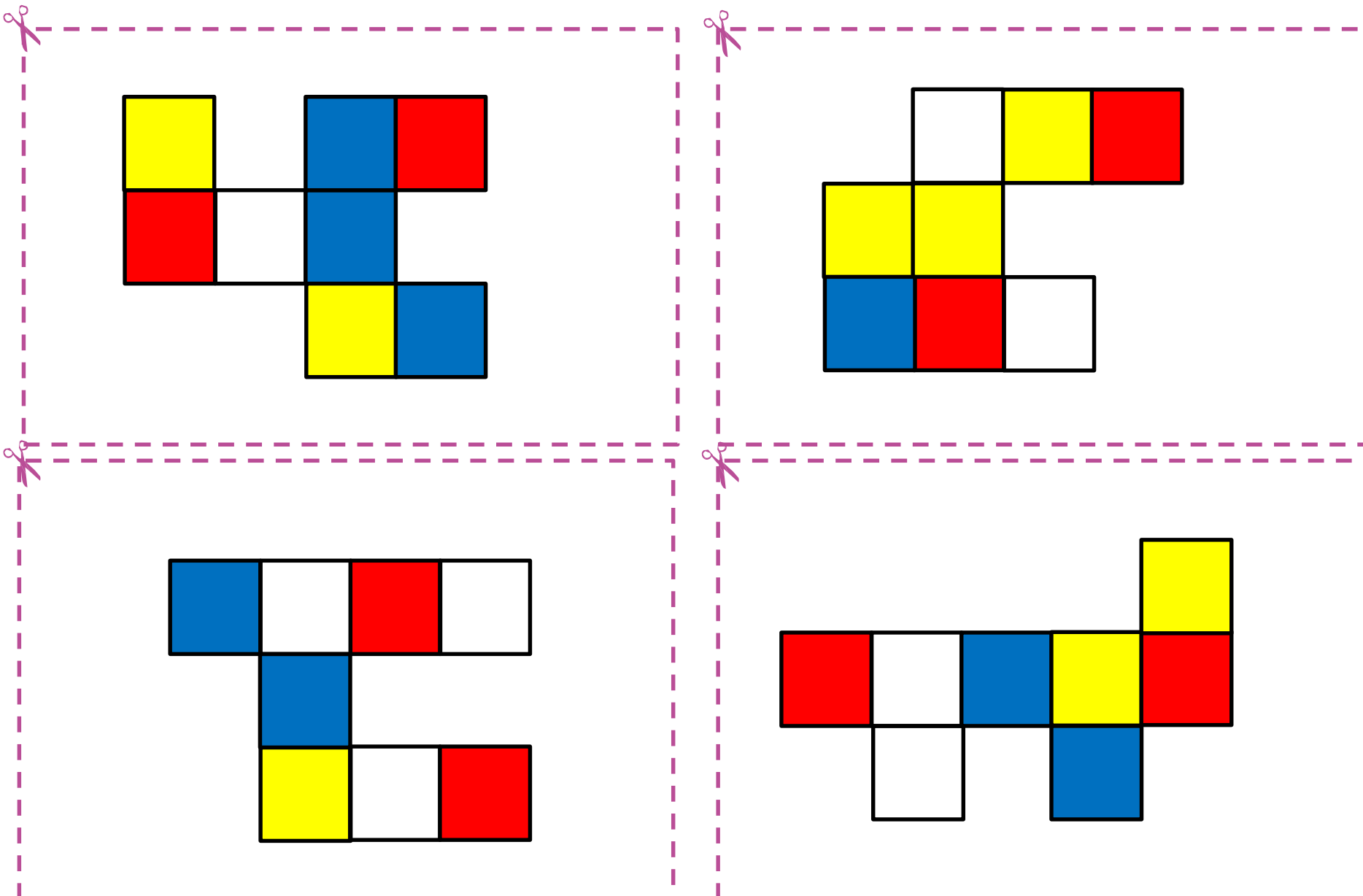
PISTE POUR MENER LE DÉBAT



- Exploiter les règles inventées dans la partie 2 pour faire réfléchir les élèves aux évolutions des comportements dans la vie réelle.

ANNEXE 1 (JEU SANS THÈME)

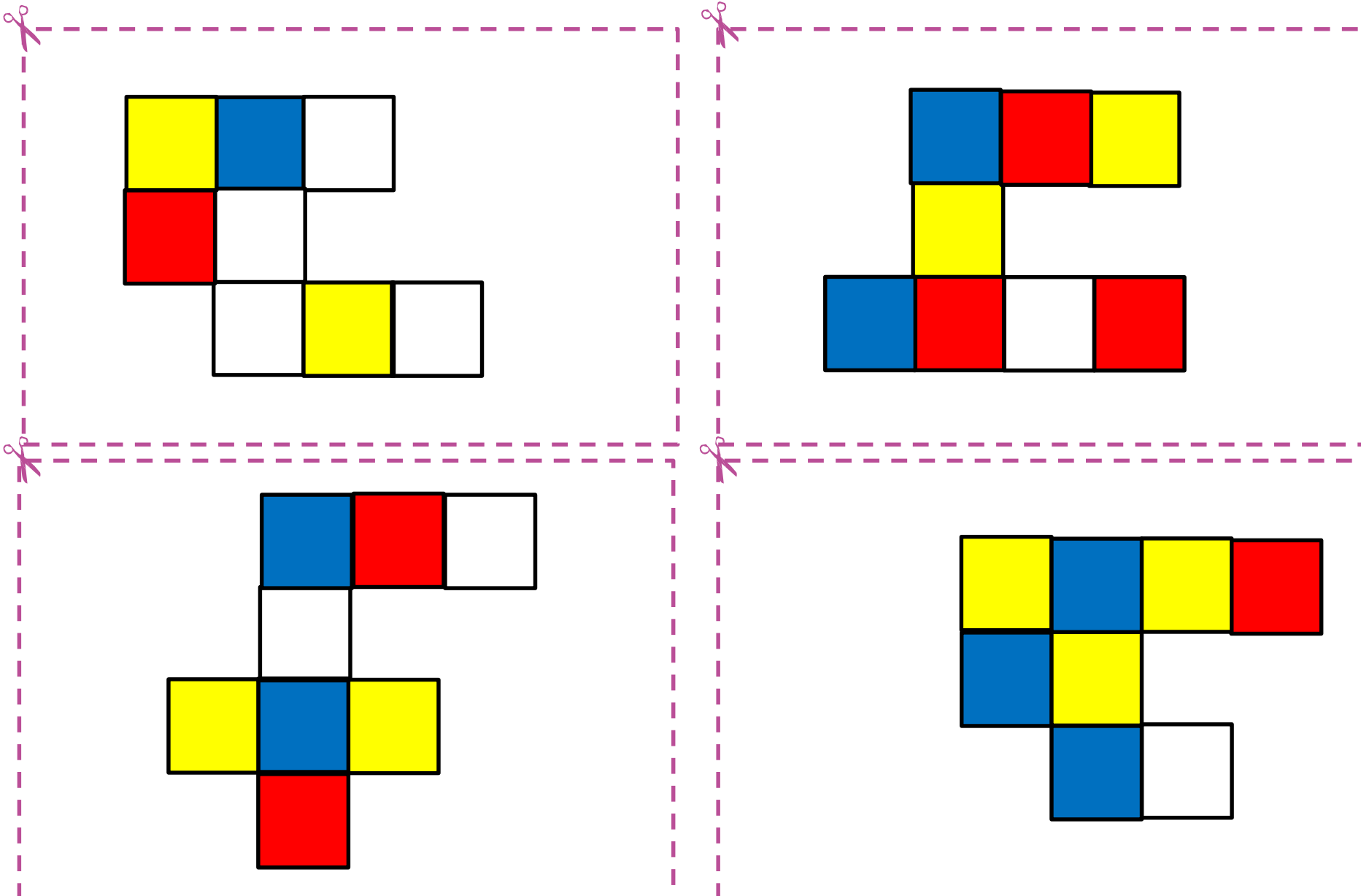
CONSEIL : A la fin de chaque partie, mélanger et redistribuer les modèles au joueur compositeur de chaque équipe



(À découper et distribuer à 1 joueur de chaque équipe qui composera le damier avec les coupelles)

ANNEXE 2 (JEU AVEC THÈME)

CONSEIL : A la fin de chaque partie mélanger et redistribuer les modèles au joueur compositeur de chaque équipe



(À découper et distribuer à 1 joueur de chaque équipe qui composera le damier avec les coupelles)

ANNEXE 3 (JEU AVEC THEME, PARTIE 2)

CONSEIL : Guider les élèves dans l'élaboration des règles afin qu'elles soient en lien avec un comportement éco-citoyen

	Exemples de règles pour guider les élèves
Connaître ses besoins	Règle : Les « consommateurs » peuvent communiquer avec leurs coéquipiers pour leur indiquer le type de « ressources naturelles » dont ils ont besoin (bleu/jaune/rouge/blanche).
Échanger/ Vendre/ Donner	Règle : Les « consommateurs » d'une équipe sont autorisés à échanger leurs « ressources » avec celles d'une autre équipe de « consommateurs ».
Réutiliser	Règle : Autoriser les « consommateurs » à réutiliser une fois les « ressources naturelles » non utilisées dans les « marchés ».
Autre...	(Inventer une nouvelle règle/stratégie)

LE RECYCLAGE, ÇA M'EMBALLE

Séance 6

Objectif

Être capable d'adopter des comportements écoresponsables dans la gestion des déchets pour participer activement à la protection de l'environnement.







Attendus de fin de séance :

- Comprendre que les déchets rejetés dans la nature polluent l'air, l'eau et les sols, et contaminent les êtres vivants.
- Identifier les bonnes façons de trier les déchets par famille.
- Prendre conscience que certains objets peuvent être réutilisés ou recyclés plutôt que jetés.

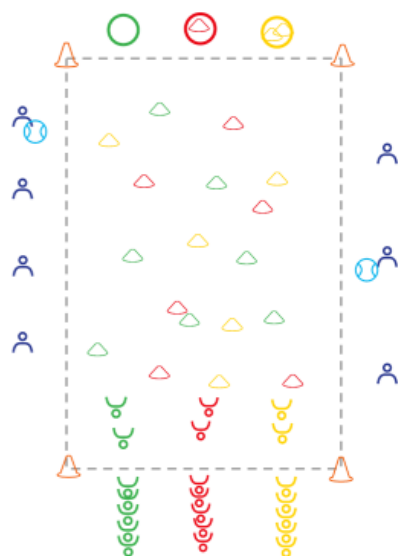
S'ORGANISER

- 4 équipes
- 1 terrain

MATÉRIEL

-  4 plots
-  40 coupelles
-  4 jeux de chasubles
-  2 ou 3 ballons en mousse
-  3 cerceaux
-  Annexes

Jeu collectif



But : Être la première équipe à avoir récupéré toutes ses coupelles.

Consignes :

Composer 4 équipes de 7 joueurs. Une équipe se place en défense le long des bords longs. Les trois autres équipes se placent en attaque et en colonnes comme sur le schéma.

Les équipes en attaque doivent ramasser toutes les coupelles de la couleur de leur équipe le plus rapidement possible et les placer dans leur cerceau au fond du terrain. L'équipe en défense détient deux ballons avec lesquels elle doit toucher le plus d'attaquants possible en leur lançant les ballons dessus.

Au signal de l'enseignant, deux attaquants de chaque équipe s'élancent en courant sur le terrain pour récupérer une coupelle chacun de la couleur de leur équipe, et traversent le terrain sans se faire toucher. Une fois arrivés au bout du terrain et après avoir déposé leur coupelle dans leur cerceau, les joueurs viennent se replacer en bout de colonne de leur équipe en faisant le tour du terrain en courant. Si un attaquant se fait toucher par un ballon, qu'il ait une coupelle ou pas en sa possession, il se fait immédiatement sortir du terrain. Il doit alors traverser le terrain jusqu'au cerceau, puis revenir se placer derrière son équipe en faisant le tour du terrain en courant. S'il avait une coupelle en sa possession il pose la coupelle au sol à l'endroit où il s'est fait toucher, et procède comme indiqué. Chaque équipe d'attaquant ne peut avoir que deux joueurs sur le terrain en même temps. Les autres attaquants doivent attendre qu'un des deux joueurs soit sorti du terrain pour s'élaner à leur tour.

La partie s'arrête lorsque : une équipe a ramassé toutes les coupelles de son équipe et les a placées correctement dans le cerceau de son équipe. Faire plusieurs parties en changeant les rôles des équipes à chaque fois.

RÈGLES

- Il est interdit d'avoir plus de deux joueurs de son équipe sur le terrain en même temps.
- Il est interdit de toucher la tête avec le ballon (le tir n'est pas compté si cela arrive).
- Un attaquant est touché dès lors qu'il y a contact entre lui et le ballon (même si le ballon touche le sol avant, qu'il roule, ou que l'attaquant tape dedans).

VARIABLES

- Pour augmenter la difficulté des attaquants, augmenter le nombre de ballons à disposition des défenseurs.
- Pour diminuer la difficulté des attaquants, autoriser plus de deux joueurs sur le terrain en même temps.
- Pour varier les motricités, demander aux défenseurs de tirer avec leur main « faible » ou aux attaquants de se déplacer autrement (à cloche-pied, pieds-joints, en marchant, etc.)
- Pour diminuer la difficulté des défenseurs, réduire les dimensions du terrain.



À partir de cette étape, les attaquants sont renommés « **éco-citoyens** » et les défenseurs sont désormais les « **pollueurs** ». Dans les coupelles sont placés des « **déchets** » (annexe 1) qui doivent être retirés de « **l'environnement** » et triés dans les bonnes « **poubelles** » (annexe 2).

But : Pour les « **éco-citoyens** », être la première équipe à **avoir nettoyé** « **l'environnement** » des « **déchets** » de son équipe en les ayant **correctement triés dans les « poubelles »**.

Consignes :

Le dispositif est identique à l'étape précédente. Placer les annexes correspondant aux différentes « **poubelles** » (annexe 2) en bout de terrain à la place des cerceaux. Disposer les coupelles dans « **l'environnement** » et placer un « **déchet** » (annexe 1) dans chacune d'elle.

Partie 1 : Lorsqu'un « **pollueur** » touche un « **éco-citoyen** » celui-ci est contaminé et doit par conséquent continuer de se déplacer uniquement à cloche-pied pour le reste de la partie.

Partie 2 : Idem que dans la partie 1. Cette fois, les « **éco-citoyens** » peuvent « **sensibiliser** » les pollueurs à leur démarche de tri. Pour cela, s'ils gobent ou ramassent la balle et touchent à leur tour un « **pollueur** » alors ce dernier devient un « éco-citoyen » et rejoint la colonne de l'équipe d'attaquants qui l'a touché.

*Les parties s'arrêtent lorsqu'une équipe a retiré tous ses « **déchets** » de l'environnement et les a triés dans les poubelles de tri correspondantes. À la fin de chaque partie, vérifier rapidement les déchets triés dans chaque poubelle, et demander d'expliquer en quoi les déchets placés dans la poubelle « **à réutiliser** » sont réutilisables et de quelle façon.*



CONSEILS

- Pour faciliter la réflexion des élèves lors du tri, rappeler aux défenseurs qu'ils ne peuvent pas toucher un attaquant qui est arrivé en bout de terrain.
- Si possible, remplacer les étiquettes par des déchets ramassés en début de séance avec les élèves près du terrain de pratique.



COMPORTEMENTS ET INDICES À RELEVER

- Observer les réactions des élèves quand ils ramassent un déchet et lorsqu'ils trient.
- Observer les types de déchets que les enfants ont le plus de mal à trier.

QUESTIONS

Émotions et ressentis

Quelle partie avez-vous préféré dans le jeu avec thème?

Était-ce facile ou difficile de nettoyer « l'environnement » ?

Lien entre le jeu avec thème et le quotidien des élèves

Dans le jeu, comment avez-vous fait pour nettoyer « l'environnement » efficacement ?

Quels comportements écoresponsables avez-vous dans votre vie quotidienne ?

Connaissances et bonnes pratiques

Pourquoi est-ce important de bien trier ses déchets ?

Comment peut-on réduire le nombre de déchets ?

ÉLÉMENTS CLÉS

Dans la 1^{ère} partie, si un « éco-citoyen » se faisait contaminé par un « pollueur » il était mis en difficulté pour le reste de la partie. L'équipe avec des joueurs contaminés avait donc moins de chance de réussir. La 2^{ème} partie **était plus facile** car les « éco-citoyens » avaient la possibilité de « **sensibiliser** » les « **pollueurs** » qui devenaient « éco-citoyens ». Plus vous étiez « d'éco-citoyens », plus le **travail devenait collectif et facile, et le jeu plaisant.**

Dans le jeu comme dans la vie, vous pouvez participer par des **gestes simples** à la protection de l'environnement. **Ramasser des déchets** autour de vous, les **trier** et les **jeter dans la bonne poubelle, réutiliser** certains objets plutôt que les jeter, **convaincre les « pollueurs »** de vous aider : ce sont tout autant de comportements écoresponsables que vous pouvez **intégrer à votre quotidien.** [Demander aux enfants des exemples d'actions qu'ils font ou pourraient faire dans leur vie de tous les jours - ex. : convaincre ses parents ou des amis de jeter les déchets à la poubelle ; faire le tri ; donner ses vieux vêtements ; réparer sa sandale plutôt que la jeter...].

Le **tri des déchets** est un **bon geste pour l'environnement** car il permet, par le recyclage, de **transformer le déchet en une nouvelle ressource.** Il est essentiel de trier au maximum pour **éviter l'enfouissement des déchets** sous terre, qui **impacte fortement l'environnement** et donc la **santé de l'Homme.** En effet, les déchets mettent de **nombreuses années à se dégrader** et en attendant, **polluent l'eau, les sols et l'air consommé par les humains.**

Réduire le nombre de déchets permet de limiter cet impact. Pour cela il est possible **d'agir sur sa consommation** en achetant par exemple seulement **l'essentiel** ou en choisissant **des produits avec le moins d'emballage** possible. Vous pouvez également avec l'aide d'un adulte, **créer un compost chez vous ou à l'école.**



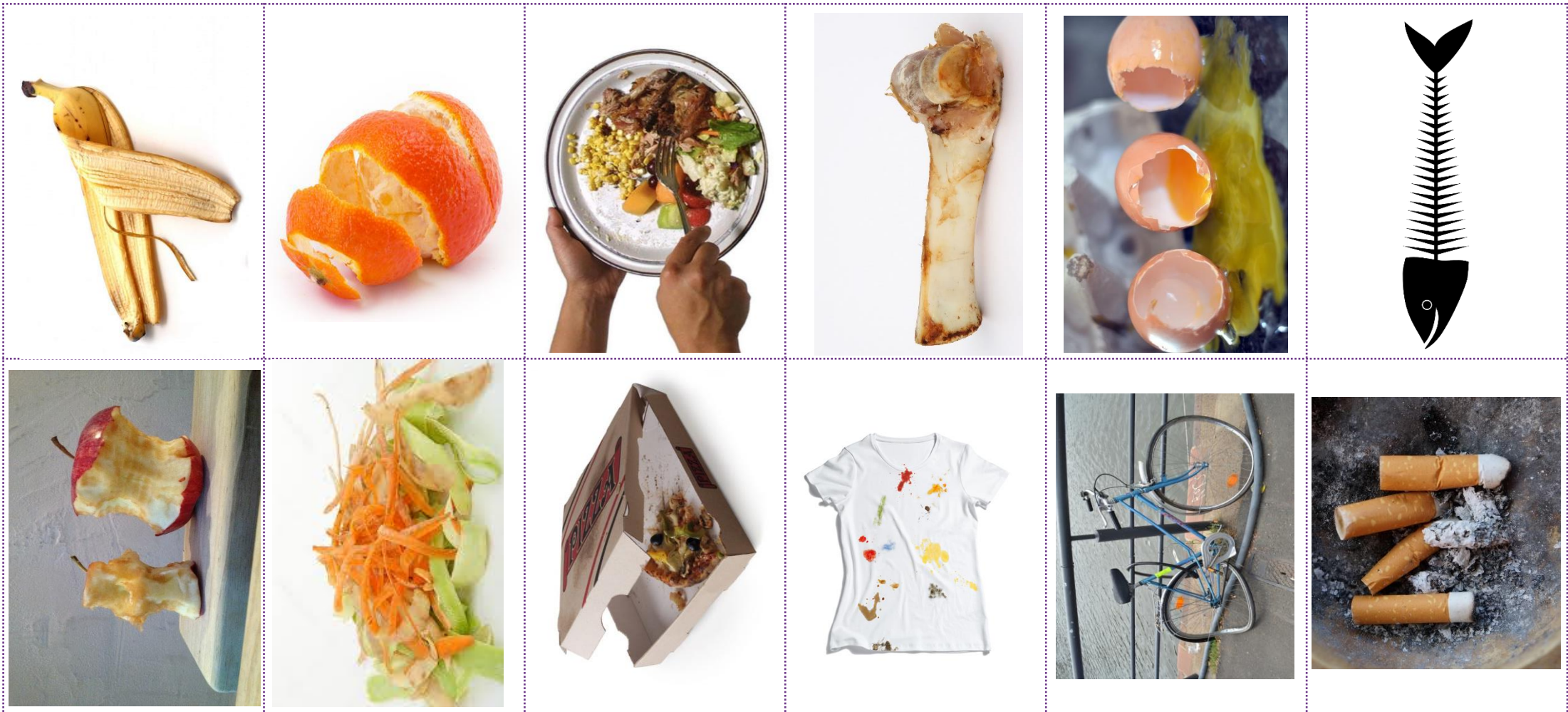
PISTE POUR MENER LE DÉBAT

- Reprendre les étiquettes annexes et discuter de leur placement dans les poubelles de tri pour initier le débat.

LE RECYCLAGE, ÇA M'EMBALLE

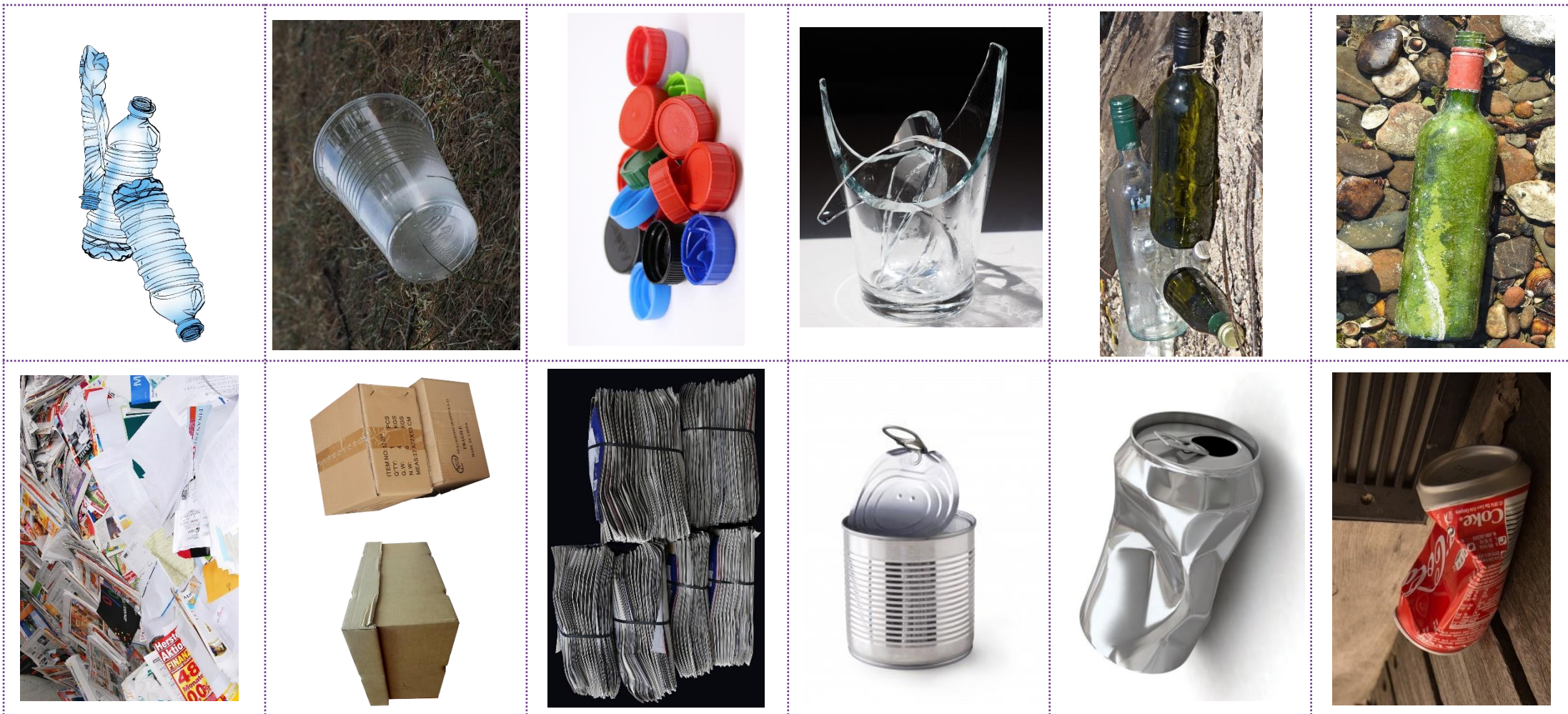
ANNEXE 1 (JEU AVEC THEME)

(À découper et à répartir sur le terrain)



ANNEXE 1 (JEU AVEC THEME)

(À découper et à répartir sur le terrain)



ANNEXE 1 (JEU AVEC THEME)

(À découper et à répartir sur le terrain)



ANNEXE 2 (JEU AVEC THEME)

(À placer à l'intérieur d'un cerceau)

Verre



(À placer à l'intérieur d'un cerceau)

Bouteilles et flacons en plastique



(À placer à l'intérieur d'un cerceau)

Emballages métalliques



(À placer à l'intérieur d'un cerceau)

Emballages en carton et papiers, journaux, magazines



(À placer à côté des 4 cerceaux)

Poubelle ménagère



Jeu collectif

LE RECYCLAGE, ÇA M'EMBALLE



ANNEXE 2 (JEU AVEC THEME)

(À placer à côté des 4 cerceaux)

A réutiliser