

Coût :   
Difficulté :   
Temps : 

croix-rouge française



# Tri attitude

Un jeu de sensibilisation aux gestes de tri responsable

Thématique : environnement



Ce jeu a pour but d'informer sur la constitution des principaux déchets et leurs cycles de vie, sensibiliser au tri et au recyclage et diffuser les bonnes pratiques pour lutter contre la pollution.

Le public cible correspond principalement à des enfants mais le jeu est adaptable et peut viser une population plus large.

## Éléments à prendre en compte

### Avant :

Télécharger le jeu sur intranet au lien suivant dans l'activité jeunesse : [https://intranet.croix-rouge.fr/icms/p1\\_433127/mon-activite/jeunesse/offre-educative-et-supports-pedagogiques/les-programmes-et-supports-pedagogiques/sensibiliser-a-la-responsabilite-environnementale](https://intranet.croix-rouge.fr/icms/p1_433127/mon-activite/jeunesse/offre-educative-et-supports-pedagogiques/les-programmes-et-supports-pedagogiques/sensibiliser-a-la-responsabilite-environnementale)

Cibler une classe d'âge à partir de 8 ans

Prendre contact avec la structure accueillante et l'UL de la Croix-Rouge française la plus proche

Préparer le matériel (penser à récupérer certains déchets par exemple)

### Après :

**Bilan de l'action en équipe** : Il vous permettra d'identifier les points positifs et négatifs de votre projet, les compétences mises en œuvre etc....

**Valorisation du projet auprès des partenaires** : Cela vous permettra de mettre en avant ce que le partenariat vous a apporté et peut-être de pouvoir le renouveler sur d'autres projets.



## Déroulé de l'activité

Les animateurs peuvent être des enfants volontaires pour lire les questions et donner les réponses. Pour 4 équipes, 2 animateurs sont nécessaires.

Le but du jeu est d'avoir le moins d'ordures dans sa poubelle à la fin du mois.

Les équipes : ne pas dépasser 4 équipes de joueurs (2-3 enfants par équipe est idéal) + 1 équipe d'animateurs.

Le déroulé du jeu : Le plateau suit la logique d'un calendrier, les enfants avance donc de jour en jour suivant le chiffre qu'ils ont fait avec le dé.

L'équipe d'animateurs du jeu gèrent les cartes à piocher, lisent les questions et donnent la réponse. Celles-ci peuvent être complétées de petits commentaires présents dans le guide de jeu. En fonction des réponses et du poids inscrit sur chaque carte, vous réduirez ou augmenterez le poids de la poubelle avec le curseur.

Accessoires : Vous pouvez utiliser des échantillons de plastiques, des posters, des vidéos pour illustrer ou faire toucher certains matériaux.

Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque toutes les équipes sont arrivées au 31 du mois. Pour faire patienter les équipes déjà arrivées, il est possible de proposer la découverte d'une vidéo et des échantillons de plastiques.

Rangement

Départ

### Liste matériel

#### Matériel :

- Le guide du maitre du jeu, pour les enfants
- Le guide de l'animateur : comment mettre en place le jeu ?
- Le plateau
- Les cartes
- La poubelle avec curseur à imprimer
- Un dé
- Des pions
- Des échantillons de plastiques (l'équipe à l'origine du jeu a sollicité une entreprise qui a créé un package « Croix-Rouge », permettant d'avoir 4 échantillons de plastiques broyés/recyclés gratuitement). Niamey TRAORE, de Valorplast, avec qui j'ai convenu de la création du pack d'échantillons [G.traore@valorplast.com](mailto:G.traore@valorplast.com)

VALORPLAST – 14 rue de la République –  
92800 PUTEAUX

Tél. +33 (0)1.46.53.10.95

### A ne pas oublier :

Pour une meilleure lisibilité sur votre action, il est utile de **transmettre aux participants, partenaires et autres organisateurs** le nom du porteur de projet, celui du contact Croix Rouge sur place s'il est différent, le lieu de l'action ainsi que celui du briefing et enfin le nombre de participants à l'activité. Pensez également à noter le nombre de bénéficiaires. Cette donnée vous sera demandée pour le bilan de l'action.

Par ailleurs si un déplacement est prévu, pensez à transmettre le type de transport ainsi que l'heure du départ.

Vous pouvez également préciser si d'autres activités sont prévues ce même jour à cet endroit.

## Petits conseils d'animation

Au début de l'activité, n'hésitez pas à utiliser la technique du « icebreaker » (15min) pour permettre aux participants de se connaître et de se mettre à l'aide.

Ex : Jeu de la ligne imaginaire : chacun dit son nom, un loisir qu'il aime et un animal auquel il s'identifie. Puis on refait un tour et chacun dit ce que le voisin a présenté.

Avant toute chose, bien penser à rendre le stand attrayant, il doit attirer un maximum de monde ! Pensez à décorer le stand de banderoles, panneaux, utiliser le matériel mis à votre disposition !

De façon générale, n'hésitez pas à responsabiliser les participants en nommant des responsables de groupes si vous dispatchez les jeunes, ou bien en donnant une mission différente à chaque participant.

Il est également utile de bien penser à nettoyer/ramasser le matériel utilisé à la fin de l'activité, et de le dire dès le début (cela évitera les saletés supplémentaires !).

### **Pôle jeunesse et volontariat :**

[Jeunesse@croix-rouge.fr](mailto:Jeunesse@croix-rouge.fr) / 01 44 43 58 79

**Si votre idée d'action ne correspond pas ou pas totalement au projet décrit ci-dessus, ce n'est pas grave. Il ne s'agit ici que d'une proposition d'action. Celle-ci peut être adaptée ou prendre une toute autre forme. N'hésitez pas à vous tourner vers le service jeunesse ! N'attendez plus et lancez-vous !**