

Temps de préparation : environ 3 heures  
Durée de l'action : environ 3 heures

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.

### CIBLES

- > Enfants à partir de 8 ans
- > Tous types de publics désireux de se sensibiliser aux enjeux environnementaux (jeu adaptable pour des adultes)

### OBJECTIFS

- > Informer sur la constitution des principaux déchets et leurs cycles de vie
- > Sensibiliser au tri au recyclage
- > Diffuser les bonnes pratiques pour lutter contre la pollution

### COMMENT PROCEDER ?

#### En amont :

- > **Fixer la date idéale** pour la structure d'accueil : s'assurer de la disponibilité des publics accueillis et des bénévoles encadrants.
- > **Récupérer les supports (plateau, règles, etc.) auprès de la Croix-Rouge**

#### Le jour j :

- > **Commencer par faire signer à chaque participant une autorisation de prise de vue disponible en téléchargement ci-dessous**
- > **Les équipes** : ne pas dépasser 4 équipes de joueurs (2-3 personnes par équipe est idéal) + 1 équipe d'animateurs
- > **Le déroulé du jeu** : Le plateau suit la logique d'un calendrier, les participants avancent donc de jour en jour suivant le chiffre qu'ils ont obtenu avec le dé. L'équipe d'animateurs du jeu gère 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.

#### 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 qui l'anime ou un animal auquel il s'identifie. Puis on refait un tour et chacun dit ce que le voisin a présenté.

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 !).



- > **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.

### **Après :**

Pour faire patienter les équipes déjà arrivées, il est possible de proposer la découverte d'une vidéo et des échantillons de plastiques.

## **MOYENS HUMAINS**

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

## **MOYENS MATERIELS ET DEPENSES EVENTUELLES**

- > Le jeu et sa fiche technique à récupérer auprès de l'équipe Croix-Rouge française
- > La poubelle avec curseur à imprimer
- > Un dé
- > Des pions
- > Des échantillons de plastiques
- > Eventuellement de quoi boire et manger pendant le jeu !
- > Appareil photo
- > Autorisations de prise de vue pour mineurs disponibles en téléchargement ci-dessous
- > Autorisations de prise de vue pour majeurs disponibles en téléchargement ci-dessous

## **CONTACT UTILE (INDISPENSABLE POUR CE PROJET)**

Si vous avez une question spécifique concernant la mise en place de cet atelier :

[benevolat@croix-rouge.fr](mailto:benevolat@croix-rouge.fr)