



MALLE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Bienvenue dans l'univers du Développement Durable.

Dans cette malle, tu trouveras des jeux de société, des activités de sensibilisation, des trucs et astuces pour vivre le développement durable dans ton patro... autour de thématiques diverses comme l'énergie, la gestion des déchets, l'alimentation, l'eau, la démocratie, la publicité ou encore l'environnement!

Bonne réflexion, bon amusement!

PATRO

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION ET DÉFINITION

4

Qu'est-ce que c'est ?

4

Une approche globale, à 360°

4

Et au Patro ?

5

GRILLE DE RECHERCHE

6

Je veux jouer

8

Je veux créer

8

Je veux faire réfléchir

9

Je veux m'informer

9



| | |
|--|-----------|
| DESCRIPTION DES OUTILS | 10 |
| ALIMENTATION | 10 |
| Alimen'Terre | 10 |
| A table! | 11 |
| DEVELOPPEMENT DURABLE | 12 |
| Eco-enquête : les jeunes prennent la planète en main! | 12 |
| Quel développement durable voulons-nous? | 13 |
| Terrabilis | 13 |
| Le développement durable : produire pour tous, protéger la planète | 14 |
| EAU | 15 |
| Ricochets | 15 |
| Troubled waters | 16 |
| ÉNERGIE | 17 |
| Kids 4 Energy | 17 |
| L'énergie | 17 |
| Energ'hic! | 18 |
| ENVIRONNEMENT | 19 |
| Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain | 19 |
| Ecologis | 19 |
| Eduquer à l'environnement | 20 |
| L'empreinte écologique | 20 |
| Environnement & écologie | 21 |
| GESTION DES DÉCHETS | 22 |
| L'art de la récup | 22 |
| Composter les déchets organiques | 23 |
| Gérer les déchets ménagers | 23 |
| Le grand ménage | 24 |
| Ordures = vie | 25 |
| NORD / SUD | 26 |
| Riche, pauvre... ça veut dire quoi? | 26 |
| PARTICIPATION CITOYENNE | 27 |
| Du je au nous | 27 |
| Ma commune : j'y habite... j'y prends place! | 28 |
| Ma ville en jeu | 29 |
| PUBLICITÉ | 30 |
| La pub? On s'en démarque! | 30 |

INTRODUCTION ET DÉFINITION DU DÉVELOPPEMENT DURABLE

■ Qu'est-ce que c'est ?

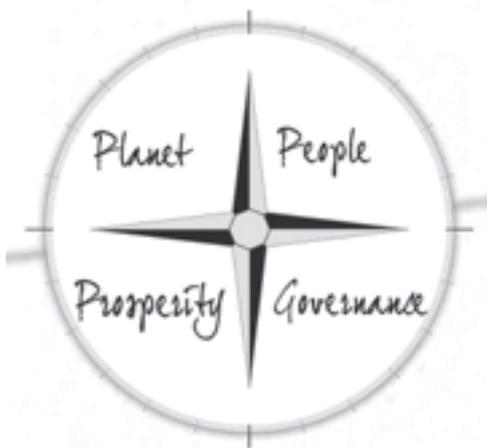
Le développement durable consiste à « **assurer le bien-être des générations présentes sans compromettre l'avenir des générations futures** ».

Cela implique de pouvoir tenir compte dans les actes que l'on pose, tant de ce qui se passe **ici et maintenant** que de ce qui se passe **ailleurs et dans l'avenir**. Cela nous force à considérer et à intégrer dans nos projets beaucoup **plus de dimensions qu'habituellement**.

Traditionnellement et de manière pragmatique, on parle de 4 grandes dimensions dont il faut tenir compte en matière de développement durable :

- Ce qui concerne le **bien-être des gens** (People)
- Ce qui concerne le **bien-être de l'environnement** (Planet)
- Ce qui concerne le **bien-être de l'économie** (Prosperity)
- Ce qui concerne la **bonne gouvernance et la participation** (Participatory governance)

■ Une approche globale, à 360°



Pour pouvoir tenir compte de ces 4 dimensions dans son projet, il faut avant tout prendre de la hauteur pour en avoir une vue panoramique à 360°.

Source: Premiers secours en développement durable, Kit d'aide à la préparation et à l'auto-évaluation des aspects du développement durable d'un projet, Fondation pour les Générations Futures

■ Et au Patro?

Dans un projet, au quotidien, veillons à être attentifs au maximum à ces quatre aspects. Par exemple, pour l'achat du goûter, il s'agira de tenir compte du budget, des déchets d'emballages, de la provenance des produits, de la qualité nutritionnelle... Le choix ne sera pas guidé par un critère unique.

Le développement durable, c'est une attention, des petits gestes au quotidien en fonction de nos moyens!

Depuis septembre 2012, un groupe de travail explore la thématique et met en place des actions: formation du personnel du Centre Fédéral et du Conseil d'Administration, création d'une malle développement durable, soutien aux groupes... et d'autres à venir!

Pour plus d'infos: info@patro.be



GRILLE DE RECHERCHE PAR THÉMATIQUE, UTILITÉ

| | JOUER | CRÉER |
|-------------------------|--|---|
| ALIMENTATION | Alimen'Terre | |
| DÉVELOPPEMENT DURABLE | Terrabilis Eco-enquête : les jeunes prennent la planète en main! | Eco-enquête : les jeunes prennent la planète en main! |
| EAU | Ricochets | Ricochets |
| ENERGIE | Energ'hic! Kids 4 Energy | L'énergie |
| ENVIRONNEMENT | Ecologis Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain | Environnement & écologie |
| GESTION DES DÉCHETS | | Le grand ménage L'art de la récup |
| NORD / SUD | | |
| PARTICIPATION CITOYENNE | Ma ville en jeu Ma commune : j'y habite... j'y prends place! | |
| PUBLICITÉ | | |

É OU TRANCHE D'ÂGE

| FAIRE RÉFLÉCHIR | S'INFORMER |
|--|--|
| A table! | Alimen'Terre |
| Quel développement durable voulons-nous ? | Le développement durable : produire pour tous, protéger la planète Eco-enquête : les jeunes prennent la planète en main! Quel développement durable voulons-nous ? |
| Troubled Waters | |
| Kids 4 Energy | L'énergie |
| Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain | Eduquer à l'environnement Environnement & écologie L'empreinte écologique |
| Ordures = vie | Composter les déchets organiques Gérer les déchets ménagers |
| Riche, pauvre... ça veut dire quoi ? | |
| | Ma commune : j'y habite... j'y prends place! Du je au nous |
| La pub ? On s'en démarque ! | |

■ Je veux jouer

| | 4-9 | 9-14 | 14-... |
|--------------------------------|--|--|--|
| ALIMENTATION | | Alimen'Terre | Alimen'Terre |
| DÉVELOPPEMENT DURABLE | Eco-enquête: les jeunes prennent la planète en main! | Terrabilis Eco-enquête: les jeunes prennent la planète en main! | Terrabilis Eco-enquête: les jeunes prennent la planète en main! |
| EAU | Ricochets | Ricochets | |
| ENERGIE | Energ'hic! Kids 4 Energy | Kids 4 Energy Energ'hic! | |
| ENVIRONNEMENT | Ecologis Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain | Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain | Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain |
| PARTICIPATION CITOYENNE | | Ma ville en jeu | Ma commune: j'y habite... j'y prends place! |

■ Je veux créer

| | 4-9 | 9-14 | 14-... |
|------------------------------|--|--|-----------------|
| DÉVELOPPEMENT DURABLE | Eco-enquête: les jeunes prennent la planète en main! | Eco-enquête: les jeunes prennent la planète en main! | |
| EAU | Ricochets | Ricochets | |
| ENERGIE | L'énergie | L'énergie | |
| ENVIRONNEMENT | | Environnement & écologie | |
| GESTION DES DÉCHETS | Le grand ménage L'art de la récup | Le grand ménage L'art de la récup | Le grand ménage |

■ Je veux faire réfléchir

| | 9-14 | 14-... |
|------------------------------|--|--|
| ALIMENTATION | A table! | A table! |
| DÉVELOPPEMENT DURABLE | | Quel développement durable voulons-nous ? |
| EAU | | Troubled Waters |
| ENERGIE | Kids 4 Energy | |
| ENVIRONNEMENT | Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain | Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain |
| GESTION DES DÉCHETS | Ordures = vie | Ordures = vie |
| NORD / SUD | Riche, pauvre... | Riche, pauvre... |
| PUBLICITÉ | La pub ? On s'en démarque! | La pub ? On s'en démarque! |

■ Je veux m'informer

| | 14-... |
|--------------------------------|---|
| ALIMENTATION | Alimen'Terre |
| DÉVELOPPEMENT DURABLE | Le développement durable : produire pour tous, protéger la planète Eco-enquête: les jeunes prennent la planète en main! Quel développement durable voulons-nous ? |
| ENERGIE | L'énergie |
| ENVIRONNEMENT | Éduquer à l'environnement Environnement & écologie L'empreinte écologique |
| GESTION DES DÉCHETS | Composter les déchets organiques Gérer les déchets ménagers |
| PARTICIPATION CITOYENNE | Ma commune: j'y habite... j'y prends place! Du je au nous |

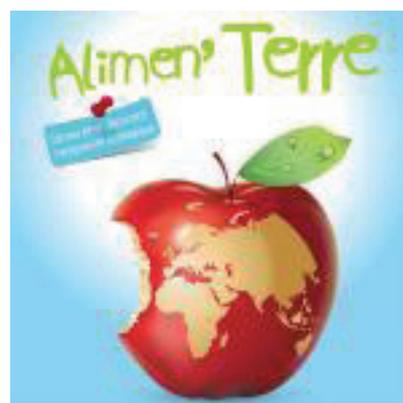
DESCRIPTION DES OUTILS

ALIMENTATION

■ Alimen'Terre

■ Description :

Le but de ce jeu est de composer un menu original (entrée, plat, dessert, boisson) à partir de différents aliments tout en respectant un contexte de repas déterminé. Mais attention à ne pas dépasser l'empreinte écologique supportable pour la planète!



Alimen'Terre est un jeu de société dont le but est d'amener les participants à :

- Tisser un lien entre leurs choix alimentaires et leur impact sur l'environnement ;
- Identifier les éléments qui influencent l'empreinte écologique ;
- Modifier leurs choix alimentaires (diminuer le gaspillage, choisir des aliments moins polluants).

Une partie d'Alimen'Terre dure entre 45 et 90 minutes.

■ Utilité : Jouer

■ Age : à partir de 9 ans

■ Exploitation :

Ce jeu peut servir d'introduction aux thématiques de l'empreinte écologique et de l'alimentation.

Avec un peu d'imagination, tu peux facilement réutiliser le principe dans un grand jeu d'une après-midi.

■ A table!

■ Description:

Comment mange le monde, de Calcutta à Tokyo, de Paris à New York, de Mexico à Ouagadougou... ? On observe des habitudes d'achat, de conservation et de cuisine bien différentes d'un bout à l'autre du globe, en fonction des coutumes, des conditions de vie, des disponibilités en nourriture... Les impacts sur l'environnement, l'économie et la société varient dans des proportions importantes. La mondialisation instaure-t-elle un « goût mondial » et uniformise-t-elle l'alimentation ?

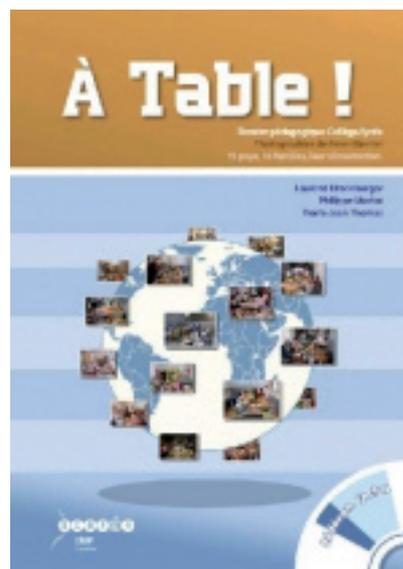
■ Utilité: Faire réfléchir

■ Age: à partir de 9 ans

■ Exploitation:

La thématique de l'alimentation abordée sous cette forme est très intéressante pour développer toute une série d'autres thématiques (consommation durable, eau, énergie pour produire et transporter les biens de consommation, environnement, déchets alimentaires mais aussi les emballages).

Attention au manuel d'activité, il est très scolaire! Néanmoins, il peut te donner des pistes d'animation avec tes patronnés. N'hésite donc pas à y jeter un coup d'œil.

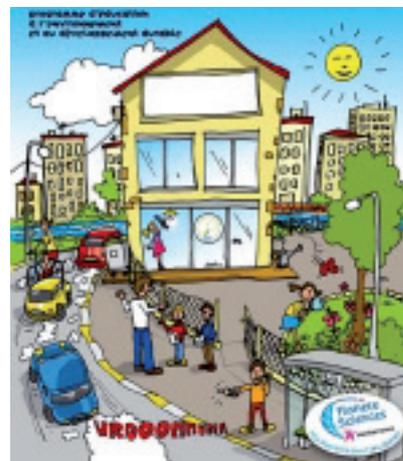


DEVELOPPEMENT DURABLE

Eco-enquête : les jeunes prennent la planète en main!

■ Description :

Ce document permet la mise en place de projets d'éducation à travers 6 thèmes : Energie, Eau, Déchets, Cadre de vie, Bruit et Transports. Il propose une démarche active de diagnostic et de recherche aboutissant à un programme d'actions. Les éco-enquêteurs prennent la planète en main. Par la compréhension du fonctionnement de leur environnement proche et à travers le programme, ce livret vise à sensibiliser les jeunes aux principaux enjeux liés à l'environnement et à les initier à l'éco-citoyenneté en leur permettant de mener des actions concrètes destinées à améliorer la situation locale.



■ Utilité : Créer, s'informer

■ Age : 4-14 ans

■ Exploitation :

Ces fiches d'animation te permettront d'aborder des thématiques en lien avec le développement durable.

L'outil te fournira des supports ainsi que des pistes d'animation pour aborder de manière très concrète plusieurs thématiques selon une méthodologie en 4 phases :

- Le constat
- La découverte, le diagnostic d'une situation (par une activité, un bricolage)
- L'action
- Le bilan

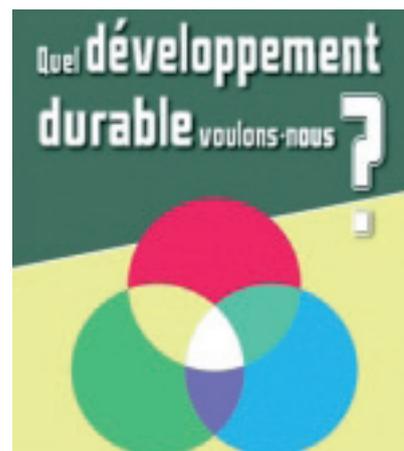
■ Quel développement durable voulons-nous ?

■ Description :

Cette farde comprend 6 animations et leurs supports pour aborder le concept de développement durable avec des exemples concrets de la vie de tous les jours.

- **Utilité : Faire réfléchir**
- **Age : à partir de 14 ans**
- **Exploitation :**

Ces fiches d'animation peuvent être utilisées lors d'une activité de sens. Elles fournissent des supports et des démarches toutes prêtes. N'hésite évidemment pas à te les approprier et à les mettre à ta sauce.



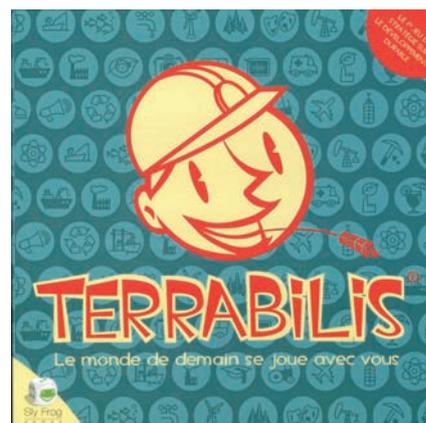
■ Terrabilis

■ Description :

Terrabilis est un jeu de gestion et de stratégie dédié au développement durable. Chaque participant est à la tête d'un pays avec un capital d'argent, d'énergie et de ressources sociales et environnementales donné. Pour développer son pays, chaque joueur va devoir essayer d'être le premier à installer 12 infrastructures, tout en gérant le plus intelligemment possible son capital de départ. Les infrastructures proposées sont divisées en trois catégories : économiques (agriculture, pêche, usine, aéroport, mine etc.), sociales et écologiques (tri sélectif, école, parc naturel, traitement de l'eau, transports en commun etc.) et énergétiques (fossiles ou renouvelables). Chaque infrastructure nécessite un investissement de départ, engendre un impact ou génère un bénéfice énergétique, social et environnemental, et rapporte plus ou moins à son propriétaire. Comme dans la réalité, des embûches (aléas, conflits armés, catastrophes naturelles, crises énergétiques) se dresseront sur le parcours des joueurs. Des cases quiz permettent aux joueurs de répondre à des questions liées au développement durable.

- **Utilité : Jouer**
- **Age : à partir de 9 ans**
- **Exploitation :**

Ce jeu peut être utilisé comme tel, par exemple dans une veillée avec différents jeu de société, mais il peut aussi être adapté pour un grand jeu, voire comme un fil rouge sur toute la durée d'un camp.



Le développement durable : produire pour tous, protéger la planète

■ Description :

Un tour d'horizon rapide mais complet des enjeux du développement durable et de leur évolution, expliqués et retracés dans cette « petite encyclopédie Larousse ». Chaque enjeu fait l'objet d'une double page, et ce durant une bonne centaine de pages, faites le compte... C'est une cinquantaine de défis pour l'avenir de la planète et de ses habitants...

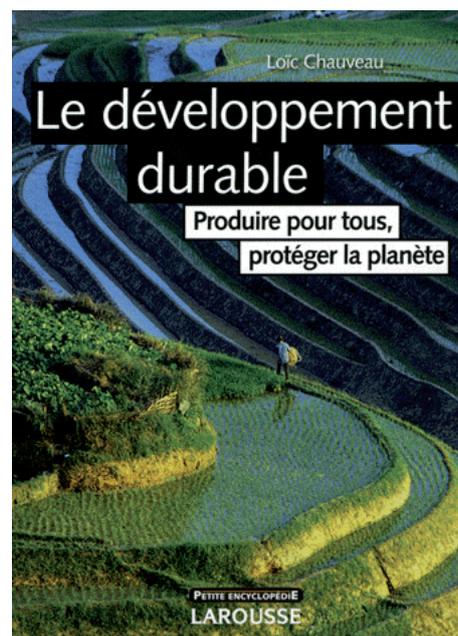
■ Utilité : S'informer

■ Age : à partir de 14 ans

■ Exploitation :

Cet ouvrage permettra à l'animateur de s'informer et de découvrir, d'approfondir ses connaissances sur la thématique du développement durable.

Il ne donne pas de pistes d'animation, mais sert à mieux maîtriser les concepts au cas où ils devraient être abordés de manière plus approfondie.



■ Ricochets

■ Description:

Ce dossier propose environ une centaine de fiches pédagogiques autour du thème de l'eau, tirées de la malle pédagogique Ricochets. L'approche est variée, faisant appel à l'observation, la créativité, l'imagination, l'émotion, l'interrogation, le débat, la manipulation, la communication, l'expression, l'engagement,...

Une foule d'idées d'activités pour découvrir l'eau: ses usages, ses propriétés, l'eau dans la pub, les métiers, la rivière, la pollution, ...

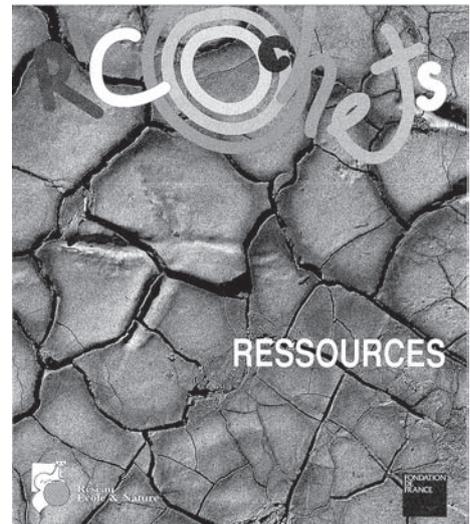
Chaque fiche aborde le thème de la même façon: type d'activité, lieu approprié, durée, objectifs, déroulement, matériel, compléments.

■ Utilité: Jouer, créer

■ Age: 4-14 ans

■ Exploitation:

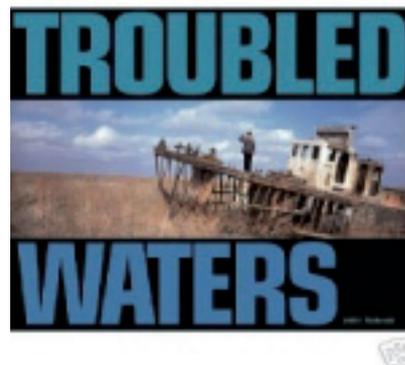
A priori très scolaires, les activités proposées dans cet outil peuvent être adaptées. Si ton camp a lieu près d'une rivière, l'outil te propose plusieurs fiches que tu peux utiliser comme animation. Il y a également des expériences sensorielles pour découvrir «l'eau» et son monde.



■ Troubled waters

■ Description:

Troubled Waters est un projet des ASBL GREEN et PROTOS, qui comprend une exposition et un livre de photos de Dieter Telemans, qui a mis en image notre rapport à l'eau dans le monde. A la différence d'une analyse chiffrée, ses photos sont des témoignages de l'importance de l'eau et de la souffrance des hommes confrontés aux pénuries d'eau.



L'expo et le livre ont ensuite été enrichis d'un dossier pédagogique sur ce thème. Il permet d'aborder la problématique de l'eau de manière ludique et active. Grâce à la diversité des activités proposées, le dossier peut être utilisé dans différentes situations. Le dossier, contenu dans une petite boîte en carton, contient un manuel, un livret 'Toute l'eau du monde', des feuilles de travail, un dvd avec deux petits films, 48 photos et 5 posters.

- **Utilité: Faire réfléchir**
- **Age: à partir de 14 ans**
- **Exploitation:**

Le matériel proposé peut servir de base à une activité de sens sur le thème de l'eau. Les activités proposées dans le carnet doivent néanmoins être adaptées à la pédagogie Patro.

Une autre piste d'exploitation avec des Grands pourrait être de monter un projet sur cette thématique pendant l'année qui pourrait aboutir, pourquoi pas, à un camp à l'étranger.

ÉNERGIE

Kids 4 Energy

■ Description :

Ce set de 4 fois 5 cartes illustrées met en scène différents personnages issus de 4 familles aux comportements énergétiques différents (Gaspi, Haute-Tech, Econome et Renouvelle), et il permet une douzaine de jeux et activités autour du thème de la consommation d'énergie, développées dans le livret d'accompagnement : jeu de rôle, memory, comparaison avec sa propre famille, débat...

■ Utilité : Faire réfléchir

■ Age : 12 à 16 ans

■ Exploitation :

Le livret fourni avec les images peut donner quelques pistes d'activités sur l'énergie pour des enfants à partir de 12 ans, mais après une sensibilisation préalable à la problématique. Cela nécessite de toute façon de s'approprier préalablement (memoriser et comprendre) toute la logique du jeu : nom des familles, illustrations...

Attention au ton parfois culpabilisant utilisé dans l'outil.



L'énergie

■ Description :

Ce petit livre évoque la problématique de l'énergie sous ses divers aspects : utilisations de l'énergie (électricité, chauffage, transport...), types d'énergie (fossiles, renouvelables), pollution, épuisement des ressources, économies d'énergie (changements de comportement, transport, éco-consommation, maison écologique...). Chaque aspect fait l'objet d'une double page comprenant des textes explicatifs et des expériences pratiques à réaliser par les enfants (exemples : fabriquer une mini-éolienne, fabriquer un petit chauffe-eau solaire).

■ Utilité : S'informer, créer

■ Age : à partir de 4 ans

■ Exploitation :

L'ouvrage en lui-même est destiné à un animateur qui souhaite en savoir plus sur la thématique de l'énergie lorsqu'il l'aborde dans une animation.

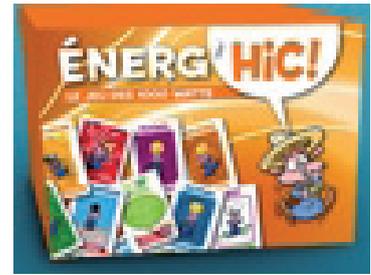
A l'intérieur, tu pourras trouver quelques expériences que tu peux faire par exemple pendant un camp pour le rendre énergétiquement indépendant.



■ Energ'hic!

■ Description:

Le but du jeu est d'économiser un maximum de kilo-Watt-heures, en faisant la chasse au gaspi (grâce à des éco-conseils) et en utilisant les énergies renouvelables. Pour freiner l'avancée des autres, les joueurs peuvent déposer des cartes « attaque » qui ralentissent la production d'énergie renouvelable (la nuit, la sécheresse, la déforestation... contre le soleil, l'énergie hydraulique ou la biomasse).



Ce jeu de cartes, dont le principe est inspiré du Mille bornes, se joue de 2 à 5 joueurs.

■ Utilité: Jouer

■ Age: à partir de 9 ans

■ Exploitation:

Ce jeu peut être utilisé tel quel, mais peut aussi être adapté dans un grand jeu.

ENVIRONNEMENT

■ Des découvertes concrètes de notre environnement naturel et humain

■ Description:

La farde rassemble des activités concrètes, actives et interactives sur le thème de la nature, de l'environnement, de l'écosystème. Ludiques et dynamiques, elles favorisent le développement personnel et collectif. Elles amènent le questionnement et l'esprit critique par des mises en situation, des recherches et de la collaboration. Dans l'ensemble, le matériel peut être trouvé ou créé facilement

■ Utilité: Jouer, faire réfléchir

■ Age: à partir de 4 ans

■ Exploitation:

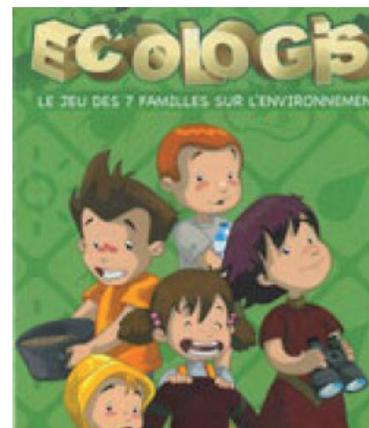
Cet outil permet de découvrir autrement son environnement, pour l'appivoiser et le respecter, que ce soit autour du local patro ou à l'endroit de camp.

■ Ecologis

■ Description:

Jeu des 7 familles avec quiz sur l'environnement

Les familles sont des p'tites bêtes, transports, recyclage, énergie, écolo, éco d'eau, éco-citoyen. Chaque carte comporte une question à choix multiple sur le thème de sa famille et une petite explication. Pour obtenir la carte demandée, le joueur doit répondre correctement à la question.



■ Utilité: Jouer

■ Age: 4-9 ans

■ Exploitation:

Ce jeu est parfait pour combler un temps libre. Tu peux également l'utiliser pour introduire la thématique par exemple.

■ Eduquer à l'environnement

■ Description :

Ce petit livre de vulgarisation fait le tour des réflexions et pratiques en éducation à l'environnement. Il présente, entre autres :

- les concepts de façon simple
- des activités adaptées au développement de l'enfant
- des thèmes à explorer
- des activités, outils et lieux pour passer à l'action selon le temps dont on dispose
- les étapes de la pédagogie de projet

On trouve aussi des références bibliographiques, des exemples d'activités, quelques témoignages et un index pour faciliter la recherche.

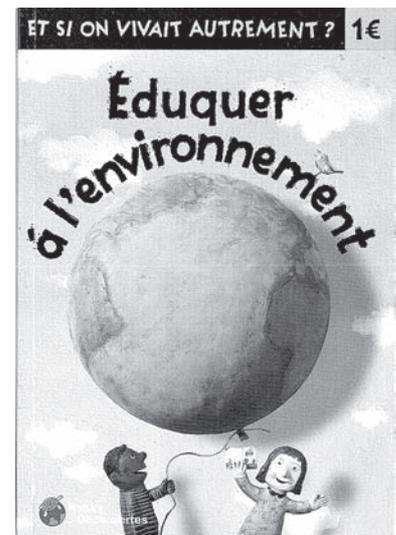
Ce livre permet au non spécialiste de sensibiliser à l'environnement avec les enfants, quel que soit leur âge.

■ Utilité : S'informer

■ Age : à partir de 4 ans

■ Exploitation :

Ce livre permet d'approfondir la thématique.



■ L'empreinte écologique

■ Description :

Ce dossier pédagogique fournit une base d'informations nécessaire sur les grands problèmes environnementaux pour initier une activité de réflexion sur le mode de vie en vigueur dans nos sociétés, ses conséquences sociales et environnementales, en comparaison avec d'autres pays.

Il reprend un descriptif détaillé de l'animation sur ce thème ainsi que des pistes de suivi et expériences vécues.

Le matériel nécessaire à l'animation est disponible en prêt auprès de Bruxelles environnement.

■ Utilité : S'informer

■ Age : à partir de 14 ans

■ Exploitation :

Sans le matériel, ce dossier constitue une source d'approfondissement de la thématique.

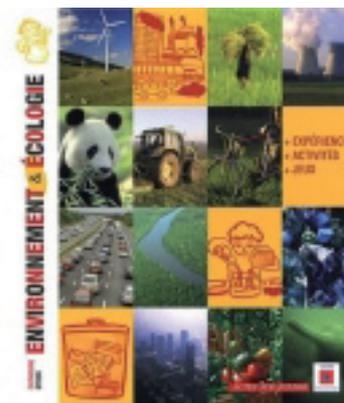


■ Environnement & écologie

■ Description :

Cet ouvrage fait le tour des phénomènes d'origine naturelle (eau, biodiversité, climat, énergies, cycles...) et humaine (démographie, pauvreté, réchauffement, pollution, agriculture...).

Une approche didactique fait la distinction entre le « savoir » et le « comprendre » au travers d'expériences, d'activités ou d'enquêtes ; il propose dans un second temps de passer aux solutions.



Possédant un lexique et illustré de nombreuses photos couleurs, ce classique propose de « devenir un éco-citoyen expert et responsable ».

■ Utilité : Créer, s'informer

■ Age : à partir de 9 ans

■ Exploitation :

Grâce à cet outil, tu pourras t'informer sur les grandes thématiques qui touchent l'environnement et l'écologie.

Dans l'ouvrage, tu trouveras plusieurs expériences qui sont intéressantes à réaliser avec des chevaliers/étincelles et conquérants/alpines.

GESTION DES DÉCHETS

■ L'art de la récup

■ Description:

Guide d'animation en musique environnementale.

Ce dossier propose une première partie consacrée à la musique environnementale. Après une introduction sur les différentes façons d'obtenir un son et sur le rythme, le guide explique comment fabriquer différentes mailloches.

Suivent des fiches sur les manières de transformer et d'utiliser comme instruments de musique de nombreux objets de la vie quotidienne (bouteilles, sac de course, pots de yaourt, boîtes de conserve, couvercles, noix, coquillages...).

La deuxième partie est une introduction à la thématique des déchets et de leur gestion. Sont présentées les grandes catégories de matières ainsi que les déchets générés, les manières de les trier, récupérer et transformer.

■ Utilité: Créer

■ Age: à partir de 4 ans

■ Exploitation:

Cet outil est idéal pour construire des instruments de musique que tu pourras ensuite utiliser lors d'une veillée par exemple.



Composter les déchets organiques

■ Description :

Guide de bonnes pratiques pour la transformation des déchets de cuisine et de jardin.

Cette brochure fournit conseils, adresses utiles et aborde, entre autres, les questions suivantes :

- Pourquoi composter ?
- Le compost, qu'est-ce que c'est ?
- Quels déchets composter ?
- Les avantages du compost
- Comment utiliser votre compost ?

■ Utilité : S'informer

■ Age : à partir de 14 ans

■ Exploitation :

Si tu as l'intention de réaliser un compost près de ton local ou d'en initier un au camp en accord avec le propriétaire, alors cet ouvrage t'est destiné.



Gérer les déchets ménagers

■ Description :

Cette brochure aborde la question des déchets en mettant l'accent sur la prévention. Elle propose un abécédaire passant en revue les produits de la vie quotidienne, leur composition, usage, inconvénients et alternatives... de «A comme aérosols» à «V comme vaisselle en plastique ou carton» !

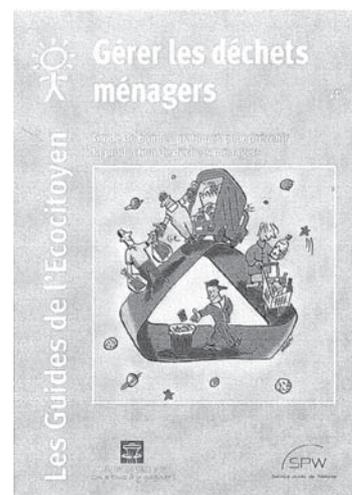
Suivent des conseils pratiques pour sélectionner ses achats et un topo sur les possibilités actuelles du tri-recyclage.

■ Utilité : S'informer

■ Age : à partir de 14 ans

■ Exploitation :

Cet outil est utile pour sensibiliser tes patronnés au tri des déchets et pour mettre en place des actions pour le tri et réduire la quantité des déchets, dans ton local ou au camp.



■ Le grand ménage

■ Description :

Comment composer soi-même facilement ses produits d'entretien ? Ce livret propose des recettes sympas pour la planète et pour le portefeuille !



En plus de l'entretien quotidien des sanitaires ou encore de la cuisine, vous dégraissez vos casseroles en un instant, ôtez en un tournemain le calcaire des robinets et redonnez une seconde vie à vos ustensiles, appareils et autres poubelles !

■ Utilité : Créer

■ Age : à partir de 4 ans

■ Exploitation :

Voilà un outil qui allie l'utile à l'agréable. Lors d'un week-end ou d'un camp, nous sommes tous amenés à faire des tâches ménagères pour que le lieu reste agréable à vivre pour tous. Grâce à cet outil, tu pourras donner vie et sens à ces tâches qui paraissent parfois fastidieuses pour les enfants. En créant avec eux les produits qui serviront à leur ménage, tu leur donneras sans aucun doute de la motivation supplémentaire pour se mettre à la tâche.

■ Ordures = vie

■ Description:

Ce kit pédagogique est né de l'envie de l'artiste Jorgen Rasmussen de mettre à profit son travail artistique sur les déchets. Aux aspects de tri et de recyclage des déchets vient s'ajouter l'observation des contextes social et économique du monde des ordures. Elaboré sur base du matériel du projet artistique, il comprend :



- un jeu d'images qui rend compte de la réalité des déchets sur 3 continents. Chaque image est légendée au verso par un texte qui propose un point de vue décalé, subversif, voire provocateur
- un livret de témoignages de personnes vivant du tri des déchets
- un CD-Rom avec :
 - ★ 3 séquences vidéo sur le cycle de vie d'un produit de consommation
 - ★ un documentaire présentant la démarche artistique à la base du kit (expositions de l'artiste)
 - ★ le kit en version digitale
- Un cahier d'activités structuré en 4 étapes permettant de progresser dans l'ordre méthodologique : découvrir, s'interroger, comprendre, s'engager.

■ Utilité: Faire réfléchir

■ Age: à partir de 9 ans

■ Exploitation:

Idéal pour réaliser une activité de sens, cet outil te permettra de mettre en évidence les éléments suivants :

- comprendre le processus de la société de consommation
- découvrir d'autres réalités
- prendre conscience de la valeur personnelle et collective que chacun accorde à un objet
- inventer et mettre en œuvre un système de solidarité

■ Riche, pauvre... ça veut dire quoi?

■ Description:

Des enfants de pays du Sud et du Nord s'expriment sur les notions de richesse, pauvreté et avenir à travers de photos qu'ils ont eux-mêmes prises et légendées.

Un guide pédagogique propose, à partir de ces images, diverses activités pour travailler ces notions. 15 textes commentés (fables, témoignages, chansons...) avec des pistes d'exploitation au verso invitent à dépasser les premières impressions, à poursuivre et élargir la réflexion.

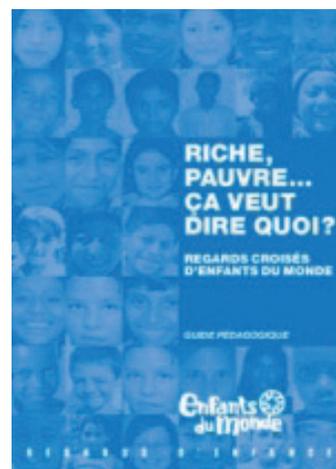
■ Utilité: Faire réfléchir

■ Age: à partir de 9 ans

■ Exploitation:

Tu souhaites mener une activité de sens sur la pauvreté et la richesse, alors tu as entre les mains l'outil idéal pour introduire le sujet et trouver des pistes d'exploitation.

Cet outil part de visions d'enfants du monde entier sur cette thématique. Cela parlera d'autant plus à tes patronnés.



PARTICIPATION CITOYENNE

■ Du je au nous

■ Description:

Parcours, outils et perspective pour stimuler la participation citoyenne dans un groupe.

Cet outil stimule les responsables de projets à se lancer avec un groupe dans un réel processus participatif. Le groupe élabore, lui-même et avec le soutien de l'outil, une réflexion sur la participation citoyenne et définit un projet collectif citoyen.



L'outil est composé de 3 parties :

- Perspective et support théorique
- Matériel didactique et exemples
- 9 modules d'animation

La carte des modules et le mode d'emploi aident les responsables à accompagner leur groupe dans la conception d'un parcours participatif propre.

L'ASBL Flora organise des formations à l'utilisation de l'outil et met à disposition une plateforme d'échanges d'expériences, de pratiques.

■ Utilité: S'informer

■ Age: à partir de 14 ans

■ Exploitation:

Cet outil constitue un document de référence pour la création d'un projet avec des plus grands. Il peut être utile pour les animateurs en recherche de méthodologie pour soutenir leur groupe dans le choix et la réalisation d'un projet collectif citoyen.

■ Ma commune : j'y habite... j'y prends place!

■ Description:

Ce cahier a pour objectif d'amener chaque groupe qui le souhaite à aller à la rencontre de sa commune, de ses élus, de ses habitants, de ses acteurs de terrain pour découvrir les différents aspects de la politique communale. Il s'organise en 2 parties:

- La première partie propose des outils d'animation qui permettent de mieux connaître et comprendre sa commune. Elle lie activités ludiques et apports théoriques.
- La seconde partie envisage le passage à l'interpellation citoyenne. Elle aide les groupes à définir un thème d'action propre à la réalité de leur commune et à construire et porter des revendications.

Chaque animation dispose d'une fiche pédagogique et des outils nécessaires pour la réaliser (fiches de jeu, diaporama, carnet de bord...).

■ Utilité: Jouer, s'informer

■ Age: à partir de 14 ans

■ Exploitation:

Cet outil te donnera des bases solides si tu souhaites par exemple mener un projet avec tes grands au sein de ta commune.

Il te permettra de mener des animations pour qu'ils découvrent un environnement plus large que celui du patro. Il peut ouvrir la porte à des projets différents nés au gré des contacts formels et informels qui seront pris avec les mandataires communaux.



■ Ma ville en jeu

■ Description

Ce jeu éducatif vise à faire acquérir des connaissances sur les ressources de la ville. Il se compose de cartes :

- «services» représentant les ressources de la ville
- «objets» représentant les besoins de tous les jours (nourriture, électricité, timbres, poubelle...)
- «questions» portant sur les informations que l'on doit maîtriser pour «vivre sa ville»

■ Utilité: Jouer

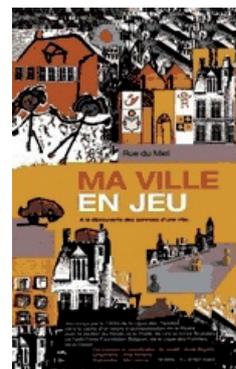
■ Age: 9-14 ans

■ Exploitation:

Ce jeu peut être la base d'un grand jeu ou d'un jeu de l'oie amélioré par exemple.

La variante n°2 propose un objectif plus motivant et intéressant. Tu peux également facilement en inventer de nouvelles en fonction du public et du thème que tu désires approfondir (gestion d'un budget, ville idéale pour les piétons/les enfants...).

La présence d'un animateur ayant une connaissance suffisante des services cités est essentielle pour mener ce jeu à vocation éducative. Les cartes «questions» ne comportant pas la réponse, il est utile d'en établir la liste avant de jouer, voire de ne garder que les questions adaptées au public ciblé ou même d'en inventer d'autres. Une bonne préparation préalable par l'animateur est donc indispensable avant de jouer.



PUBLICITÉ

■ La pub? On s'en démarque!

■ Description:

Ce recueil propose 9 animations avec des approches variées: expériences pratiques, jeu de rôle, travail d'enquête, grille d'analyse, projet d'action... Des animations se basent sur l'analyse et la réflexion, tandis que d'autres sont plus créatives et invitent à l'action.

■ Utilité: Faire réfléchir

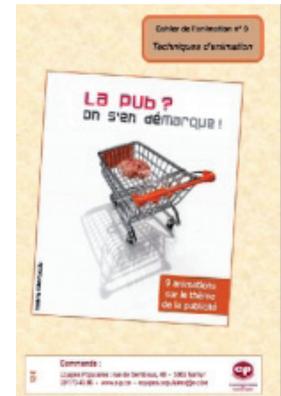
■ Age: à partir de 9 ans

■ Exploitation:

La publicité est omniprésente dans nos vies et influence qu'on le veuille ou non les choix que nous faisons. Si tu souhaites sensibiliser tes patronnés à cette thématique, alors cet outil te sera d'une grande utilité dans une activité de sens par exemple.

L'idéal est de t'approprier les activités proposées et de les adapter en fonction des attentes précises du groupe.

L'outil «Quel développement durable voulons-nous?» propose aussi une animation sur la publicité, plus précisément sur le greenwashing.



Merci aux bénévoles du groupe développement durable qui ont participé à la recherche des outils, à leur sélection et à la rédaction de ce livret, à savoir :

Guillaume, Julien, Xavier, Aude, Adèle, Christophe et Marie

Merci également à François Beckers de l'ASBL Réseau Idée de nous avoir guidés dans la jungle des outils qui touchent aux thématiques en lien avec le développement durable.

MATTE DÉVELOPPEMENT DURABLE



Fédération Nationale des Patros
rue de l'Hôpital, 15-17 • 6060 Gilly
071/28.69.50 • 071/42.04.53
fnp@patro.be • www.patro.be

