

FAISONS DES
MERVEILLES
Pour les tortues marines



LIVRET ANIMATEUR



ABELBLEU



Cepralmar



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU JEU

Temps nécessaire : 30 mn à 2h
Nombre de joueurs min/max : 4 à 30 personnes
Tranches d'âge : à partir de 6 ans (cycle 2)

Savoirs être :

- Apprendre à jouer dans un but collectif et non compétitif, car l'environnement appartient à tous et chacun peut changer les choses à son niveau
- Favoriser le « vivre ensemble » en développant des valeurs (respect, solidarité, coopération) et des comportements adaptés (entraide, écoute, esprit d'équipe, cohésion du groupe, interactions)
- Apprendre à communiquer dans un but commun / collectif)

Savoirs :

- Acquérir des connaissances relatives à la provenance, au devenir et à l'impact des déchets sur l'environnement et les êtres vivants
- Prendre connaissance des initiatives locales et innovations bénéfiques à l'environnement pour s'en emparer et les faire connaître

Savoirs faire :

- Réaliser des défis à son échelle pour réduire son impact sur l'environnement
- Apprendre à respecter et à appliquer des règles du jeu...



BUTS DU JEU

Introduction pouvant être lue en début de partie. Vous pouvez également vous appuyer sur le cycle de vie de la tortue pour introduire le jeu.

Nos océans sont pollués.
Chacun a déjà constaté des déchets présents sur nos plages, dans nos rivières, et en mer. Cela provoque beaucoup de mal aux animaux et aux habitats marins.

Mais connaît-on vraiment l'ampleur de ces pollutions ?

Que faire pour enrayer ce fléau ?

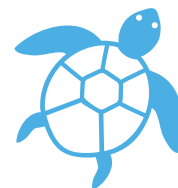


Ce jeu pédagogique « Faisons des MERveilles, pour sauver les tortues marines » a pour objectif :

- de mieux comprendre cette pollution et l'impact des déchets sur l'environnement
- de vous faire réfléchir aux impacts de vos comportements et vos choix de consommation.

Chacun peut agir pour faire des MERveilles et diminuer les déchets polluants de nos mers.

En répondant à des questions et défis, vous pouvez sauver cette tortue marine en retirant les déchets qui l'entourent en mer et sur la plage (pour éviter qu'elle ne les avale ou qu'elle s'y emmêle). Mais vous apprendrez aussi que des gestes simples (comme le tri des déchets ou l'utilisation d'alternatives au plastique) peuvent réellement changer les choses.



Un plateau de jeu composé de :

- **La tortue dans son environnement naturel**, à la fois la mer (où elle est présente tout au long de sa vie) et sur la plage (où elle vient pondre). On positionne sur ce plateau les pions « déchets », en mer et sur la plage. Ce support « plateau tortue » permet un comptage de point collaboratif : à chaque fois qu'un joueur / une équipe répond correctement à une question ou à un défi, on enlève un ou plusieurs déchets du plateau. Des informations sur le cycle biologique d'une tortue marine et les enjeux de la faune marine sont fournies sur le chevalet complémentaire. Il peut être utilisé pour introduire le jeu.
- **Les « poubelles »** à utiliser pour le tri des déchets ramassés : Une fois que les pions déchets sont retirés du plateau de jeu (*en cas de bonne réponse*), et dans l'optique d'aller jusqu'au bout de l'engagement, on place chaque pion déchet dans la poubelle de tri correspondant. Ces poubelles sont matérialisées par des cases avec l'indicatif et la couleur correspondants aux poubelles que l'on retrouve dans nos foyers :
 - La poubelle de recyclables - emballages (jaune) :
 - La poubelle pour le verre (verte)
 - La poubelle du non recyclable - ordures ménagères (grise)
- **Les cases « jeu » à parcourir :**
 - 24 cases questions (bleu)
 - 3 cases défi (orange)
 - 3 cases qu'est ce que c'est (vert)



Tous les déchets ne vont pas dans ces poubelles. Certains déchets nécessitent des circuits de tri spécifiques comme par exemple les piles et batteries.

Vous trouverez dans le livret réponses les consignes de tri correspondantes aux pions déchets de ce jeu.

Les éléments fournis

- Défis 11 : Carte mondiale des océans pour repérer la localisation des continents de plastique
- Défi 12 : Cartes avec des images de déchets et des temps de dégradation
À NOTER : Le poster « Faisons des MERveilles » peut être utilisé pour illustrer ce défi car il présente 8 déchets et leur temps de dégradation :
[A télécharger sur la page laregion.fr/faisons-des-merveilles](http://laregion.fr/faisons-des-merveilles)
- Défi 13 : Chaînes alimentaires marines composées de différentes cartes à positionner (*avec possibilité d'y ajouter un maillon « plastique » et « homme »*)
- Défi 14 : Cartes représentant les différentes étapes du cycle de vie du déchet

Les éléments non fournis (optionnels) :

- Gants
 - Exemple d'un pot « reseaclons » (*disponible auprès de l'association www.reseaclons.org ; contact@reseaclons.org*)
 - Planche tawashi, mode d'emploi, ciseaux, chaussettes
 - Kit zéro déchet : couverts en bioplastiques, pailles en inox, coton tige avec une tige en carton, tawashi, beewrap, sacs réutilisables en coton pour le vrac, coton à démaquiller lavable, écocup et ou gobelet biodégradable, brosses à dent en bambou et ou brosse à dent avec tête interchangeable, gourde, sac à course en tissu et ou sac cabas réutilisable, stylo à cartouche amovible, bloc-notes en feuilles de récup. *L'ensemble de ces éléments peuvent être remplacés par des photos représentant ces objets*
 - Kit full déchet : couverts jetables en plastiques, pailles en plastiques, coton tige avec tige en plastique, éponge synthétique, papier film plastique, sac plastique, coton jetable, gobelet en plastique jetable, brosse à dent en plastique jetable, bouteille en plastique, grand sac à course en plastique, stylo jetable (*style bic*), bloc note de feuilles non recyclées. *L'ensemble de ces éléments peuvent être remplacés par des photos représentant ces objets*
 - Panel de déchets des différentes poubelles (*propres, avec consignes de tri visible, recyclables et non recyclables*) + consignes de tri de la ville + poubelles assorties. *L'ensemble de ces éléments peuvent être remplacés par des photos représentant ces objets*
 - Chaîne de production du plastique (*1 pot avec du pétrole ou liquide noir, un pot avec des paillettes de plastique, un pot avec un grand bout de plastique*)
- À construire et à compléter par chacun...

VARIANTE DU JEU

Il est possible de procéder au retrait des déchets du plateau de jeu en deux temps :

1 Enlever les déchets qui flottent autour de la tortue
(en mettre 15 à 20)

2 Enlever les déchets qui se trouvent sur la plage où la tortue veut pondre
(en mettre 20)

 Dans cette variante, il y a donc plusieurs degrés de victoire :

• **Les déchets dans l'environnement marin de la tortue**

- Les participants ont réussi à retirer tous les déchets présents autour de la tortue : c'est super, elle ne risquera plus d'en avaler ! mais les déchets de la plage risquent de l'atteindre, il faut donc les enlever ! *(poursuivre le jeu)*
- Les participants n'ont pas réussi à tous les retirer : c'est déjà du bon travail ! quel moyen pourrait-on mettre en œuvre pour ramasser les autres ? *(prendre exemple d'initiatives locales puis clôturer le jeu)*

• **Les déchets sur la plage :**

- Les participants ont réussi à retirer tous les déchets de la plage : aucun danger pour la tortue actuellement, même pour sa nidification ! le jeu est totalement gagné, bravo !
- Si vous souhaitez poursuivre le jeu : expliquez aux participants qu'au-delà de cette victoire, toutes les choses qu'ils ont appris à l'aide de ce jeu pourront être transmises à leurs proches et éviter que cela ne se reproduise.



Des cartes questions (à découper et à disposer à proximité du plateau tortue en tas qu'il est possible de classées par thématique et/ou par niveau si vous décidez de ne pas aborder une thématique et /ou de ne jouer qu'avec le niveau facile) :

Ces cartes contiennent soit des questions, soit des défis, soit des photos pour « qu'est-ce que c'est ». En fonction de la couleur de la case sur laquelle arrive le pion (après avoir lancé le dé), les participants (ou l'animateur) tirent une carte qu'est ce que c'est (case verte), une carte défi (case orange) ou tirent une carte questions (case bleue).

Les 68 cartes questions. Elles regroupent 7 thématiques. Sur chaque carte il est rappelé la thématique de la question et le niveau de difficulté (1 étoile = facile, 2 étoiles = difficile).

« **Déchets sauvages** » associées à des questions sur la nature des déchets que l'on retrouve dans la nature, leur dégradation et leur dispersion (9 cartes faciles, 7 cartes difficiles).

« **Tri et collecte** » associées à des questions sur les bons gestes du quotidien (6 cartes faciles, 3 cartes difficiles).

« **Valorisation** » associées à des questions sur le recyclage et ses performances (6 cartes faciles, 3 cartes difficiles).

« **Impact** » associées à des questions sur les conséquences de la pollution sur la faune, la flore et les écosystèmes (6 cartes faciles, 3 cartes difficile).

« **Innovation** » associées à des questions sur des solutions pour éviter que les déchets se retrouvent dans la nature et qu'ils soient mieux revalorisés (6 cartes faciles, 2 cartes difficiles).

« **Zéro déchets** » associées à des questions sur nos gestes et des habitudes à changer pour réduire notre production de déchets (6 cartes faciles, 3 cartes difficiles).

« **Réglementation** » associées à des questions réglementaires - les lois fixées pour lutter contre la pollution sauvage (2 cartes faciles, 6 cartes difficiles).

Les 19 cartes Défi (12 cartes « défi facile » et 7 cartes « défi difficile ») : à trier selon votre matériel complémentaire disponible.

Les défis diffèrent des questions thématiques car ils demandent souvent une manipulation ou font appel à un ensemble de connaissances logiques pour y répondre ou encore font appel à la créativité.

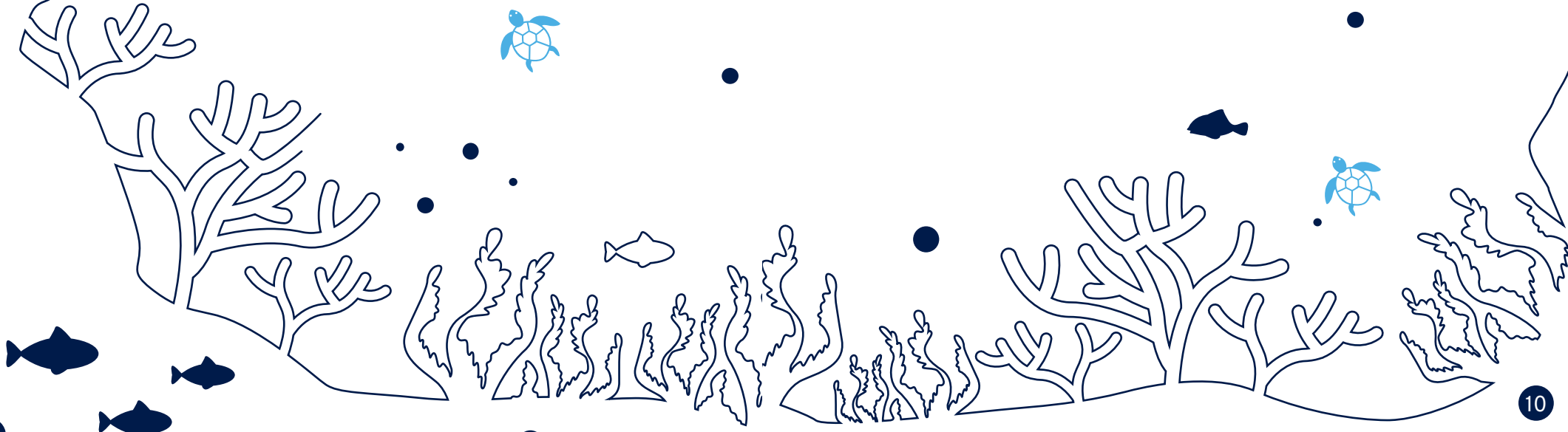
Les 7 cartes Qu'est-ce que c'est : les participants doivent déterminer ce qui est représenté sur l'image. Il s'agit d'images d'innovations ou d'actions qui permettent de mieux gérer les déchets et le recyclage pour éviter leur dispersion dans la nature. Ces cartes font appel à l'interprétation d'images et son analyse pour décrire ce que c'est.

Chevalet cycle de vie de la tortue : pour sauver la tortue, il faut connaître son cycle de vie. Ce chevalet est à déposer à proximité du plateau. Il permet à l'animateur de rappeler tout au long du jeu l'enjeu de la sauvegarde des tortues marines.

L'animateur du jeu gère le temps en fonction du nombre de déchets qu'il positionnera sur le plateau tortue et du choix des cartes questions.

Il est possible de donner un temps imparti avec comme objectif de supprimer un maximum de déchets. A la fin du temps de jeu défini, on dénombre les déchets récupérés, de ceux non récupérés, on évalue collectivement si on a réussi à sauver la tortue marine. Dans cette configuration de but du jeu, il est possible de le refaire plusieurs fois avec les mêmes participants et d'évaluer les améliorations (donc meilleures connaissances et attitudes pour réduire l'impact des déchets sauvages).

Pour clôturer le jeu, l'animateur peut donner un défi commun en annonçant que c'est le défi ultime qui mettra un terme au jeu.



MISE EN PLACE DU JEU

Le jeu est modulable en fonction des thématiques que l'on souhaite aborder, du temps dont on dispose, de l'âge des participants. Pour cela on peut choisir de ne pas utiliser l'ensemble des « cartes questions », « défis » et « qu'est-ce que c'est ? ».

Ainsi, il est possible de retirer les cartes difficiles ou retirer certaines questions thématiques pour s'adapter aux jeunes publics.



La mise en place de certains défis nécessite du matériel optionnel à ajouter par l'animateur. Par exemple, le défi « réaliser une éponge Tawashi » nécessite des vêtements de récupération, une planche à Tawashi et un mode d'emploi et des paires de ciseaux,... Toutes les infos sont dans le livret réponses.

Vous pouvez choisir de ne pas proposer ces défis qui demandent un ajout de matériel. Dans ce cas, retirez du jeu les cartes défi correspondantes.



Quarante pions déchets *(pions déchets à découper) :*

À positionner sur le plateau autour de la tortue (en mer et sur la plage). On peut choisir de tous les mettre ou seulement certains en fonction de la durée de jeu souhaitée. Ces pions déchets illustrent les déchets les plus communément ramassés sur les plages.

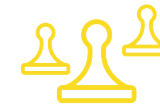


Un livret réponses pour l'animateur

L'animateur doit également se munir en complément de :



Un dé



Un ou plusieurs pions



Un sablier

RÈGLES DU JEU

Les joueurs peuvent jouer en équipe ou de manière collaborative (tous dans la même équipe de lutte contre les pollutions !).

L'animateur est maître du jeu : il vérifie l'avancée des pions sur les cases du jeu et vérifie le nombre de déchets à enlever sur le plateau tortue. En fonction des groupes, il peut également lire les questions si besoin.

Le joueur le plus jeune commence et jette le dé et avance du nombre de cases indiqué.

- 1 Si c'est une case « question »,** les joueurs piochent une carte question et lisent la question à l'ensemble du groupe. Les joueurs de l'équipe doivent se concerter les uns les autres pendant le temps imparti (1 sablier).
 - a** Le joueur / l'équipe qui a lancé le dé peut proposer sa réponse. Si celle-ci est juste, le joueur / l'équipe peut retirer un déchet du plateau « tortue » et venir le placer dans la bonne poubelle de tri.
 - b** Si la réponse est fausse (et que la question est ouverte ou à choix multiple), le joueur / l'équipe suivante (dans le sens des aiguilles d'une montre) peut tenter d'y répondre à son tour. Si la réponse est bonne, ils retirent un déchet, sinon, le maître du jeu lit la réponse à haute voix (et peut bien sûr apporter des informations complémentaires). C'est au tour de l'équipe suivante de lancer le dé.
- 2 Si les joueurs sont tombés sur une case « qu'est-ce que c'est »,** ils piochent une carte dans le tas de cartes « qu'est-ce que c'est ». Ils regardent l'image et doivent expliquer ce qu'ils voient sur l'image.
- 3 Si les joueurs tombent sur une case « défi »,** ils doivent piocher une carte du tas « défi » et le réaliser dans le temps imparti (indiqué sur le livret réponses). Même système que précédemment en cas d'échec ou de victoire.



Une bonne réponse à une question « facile » ☆ permet de retirer un pion « déchet » du plateau tortue.

Une bonne réponse à une question « difficile » ☆☆ permet de retirer 2 pions « déchets » du plateau tortue.



A NOTER : Une mauvaise réponse ne fait pas perdre de point (ni ne rajoute de déchet !) et donne l'opportunité à l'équipe suivante d'y répondre à son tour.

Ce jeu est collaboratif : à chaque bonne réponse ou défi validé par une équipe, cette équipe peut retirer un déchet du plateau tortue. Il n'y a donc ni gagnant ni perdant, mais un système commun qui avance.

