

PRÉVENTION DES DÉCHETS ET ÉDUCATION

ÉDUIQUER
À L'ÉCO
CONSOMMATION



SENSIBILISER
AU GASPILLAGE
ALIMENTAIRE



INITIER
AU RÉEMPLOI



3 thématiques
10 ateliers pour agir !

Un partenariat :



Conception des animations par les associations :
La Paume de Terre, Les Petits Débrouillards Île-de-France, le Temps Presse et GRAINE Île-de-France

Mise en page et édition :
GRAINE Île-de-France

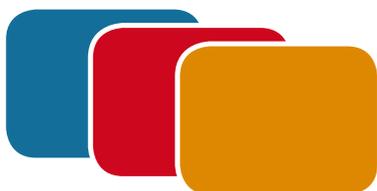
Impression :
Conseil Régional d'Île de France

Document sous Licence Creative Commons



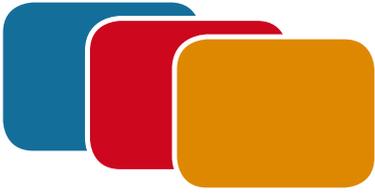
Paternité, Pas d'Utilisation Commerciale, Partage des Conditions Initiales à l'Identique
(détail sur l'autorisation d'utilisation du document : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>)

2^{ème} édition - décembre 2013



AU SOMMAIRE

Fiche : COMMENT ÉDUIQUER À L'ÉCO CONSOMMATION ?	5
Suggestions d'introduction à l'animation	6
Atelier n°1 « Les textiles »	7
Atelier n°2 « L'alimentation »	11
Atelier n°3 « Les Smartphones »	14
Trucs et astuces	17
Ressources sur l'éco consommation	18
Fiche : COMMENT SENSIBILISER À LA LUTTE CONTRE LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE ?	19
Suggestions d'introduction à l'animation	20
Atelier n°4 « Le gaspillage ici et ailleurs »	22
Atelier n°5 « Impact environnemental »	25
Atelier n°6 « Agir au quotidien »	26
Trucs et astuces	29
Ressources sur le gaspillage alimentaire	30
Fiche : COMMENT INITIER AU RÉEMPLOI ?	31
Suggestions d'introduction à l'animation	32
Atelier n°7 « Réparer des objets cassés »	34
Atelier n°8 « Customiser / détourner des objets désuets »	37
Atelier n°9 « Savoir vendre des objets désuets »	39
Atelier n°10 « Connaître les acteurs du réemploi du territoire »	42
Trucs et astuces	43
Ressources sur le réemploi	43
REMERCIEMENTS	47



NOTES

A large rectangular area with a thick black border, containing 25 horizontal dotted lines for writing notes.



COMMENT ÉDUCUER À L'ÉCO CONSOMMATION ?

De quoi s'agit-il ?

Il s'agit d'une animation sous la forme d'ateliers déclinés en 3 sous-thèmes : les textiles, l'alimentation et les smartphones. Après un temps d'introduction du sujet, les participants peuvent s'interroger sur l'origine des produits de consommation courante.



Faisabilité - légende

	facile	intermédiaire	confirmé
Pédagogique			
Technique			



Objectifs pédagogiques de l'animation

- Prendre conscience des impacts environnementaux de la fabrication et de la distribution des produits que nous consommons
- Prendre conscience des impacts sociétaux de la fabrication des produits que nous consommons
- Connaître les différents éco-labels pour favoriser des choix de consommation plus respectueux de l'Homme et de son environnement



Public cible et nombre

Public captif - Jeunes de 13 à 18 ans.
Groupe d'une quinzaine de personnes par atelier.
2 animateurs.



Lieux propices

- Centre de documentation de collèges
- Salles de classe
- MJC (maisons des jeunes et de la culture)
- Centres d'animation
- Maisons de quartier...

Possibilité de proposer l'animation sur des festivals ou salons dédiés aux jeunes (salon de l'éducation...).



Durée

1h30 à 2h pour les 3 ateliers.
Temps de préparation : 1 journée.

Sommaire de la fiche

Suggestions d'introduction à l'animation	6
Atelier n°1 « Les textiles »	7
Atelier n°2 « L'alimentation »	11
Atelier n°3 « Les Smartphones »	14
Trucs et astuces	17
Ressources sur l'éco consommation	18



SUGGESTIONS D'INTRODUCTION À L'ANIMATION

1. Objectifs pédagogiques de l'introduction

- Susciter l'intérêt des participants.
- Évaluer les connaissances des participants sur la thématique.

2. Étapes de l'introduction

L'animateur expose le déroulé de l'animation aux participants :

- Introduction à la thématique via la diffusion d'une vidéo
- Débat autour de la consommation responsable
- Dispersion du groupe en 3 équipes
- Pause d'une dizaine de minutes
- 3 ateliers pratiques sur les textiles, l'alimentation et les smartphones

a) Susciter l'intérêt du participant

Dans un premier temps, il s'agit, pour l'animateur, de susciter l'intérêt des participants. Pour cela, l'introduction se fera via la diffusion d'une vidéo.

Exemples :

- Épisode de « La Kolok » sur la consommation responsable, réalisé par l'association Le Temps Presse. (Episode disponible sur demande à contact@letempspresse.fr).
- L'Île aux fleurs, disponible sur Internet.
- « Cambodge, le salaire de la faim » (version sous-titrée), DVD disponible auprès du collectif « De l'éthique sur l'étiquette ». Une version téléchargeable est disponible à l'adresse suivante: <http://www.ethique-sur-etiquette.org/Cambodge-le-salaire-de-la-faim,132> (à télécharger avant le déroulement de l'animation)

b) Evaluer la sensibilité et le degré de connaissance du public

Identifier les représentations liées à la consommation responsable

Dans un second temps, après visionnage de la vidéo, l'animateur a pour objectif d'évaluer la sensibilité des participants et leur degré de connaissance du sujet. Pour ce faire, un débat est organisé.



A partir de la question : « Pour vous, qu'est ce que la consommation responsable ? », les participants sont invités à écrire leurs réponses sur 3 post-it au maximum. Ces réponses peuvent prendre la forme d'un ou plusieurs mots.

c) Constituer les sous-groupes

En fonction du nombre de participants, il est préconisé de diviser le groupe en 2 ou 3 sous-groupes de 5 à 7 personnes. Ces sous-groupes porteront les noms suivants : textile, alimentation et smartphones.



ATELIER N°1 « LES TEXTILES »

Faisabilité



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Prendre conscience des impacts environnementaux de la fabrication à la distribution des textiles que nous achetons.
- Prendre conscience des impacts sociétaux de la fabrication à la distribution des textiles que nous achetons.
- Savoir identifier les différents écolabels / Imaginer l'écolabel idéal du textile ou de tout autre produit.

2. Étapes de l'animation

Un produit « textile » souvent porté par les adolescents est distribué au sous-groupe « textiles ». Il peut s'agir d'un jean, d'une paire de baskets, d'un sac à dos ou autre selon le choix et les connaissances de l'animateur.

En prenant l'exemple du jean :

a) Répartition géographique des matériaux :

Dans un premier temps, le groupe doit identifier chaque élément composant le produit : plastique, coton, métal... Nous installons sur la table un jean et une carte du monde.

Pour rendre l'animation ludique, l'animateur propose des échantillons de chaque matériau dans des enveloppes.

Chaque enveloppe nous a été expédiée par le pays producteur, nous les sortons au fur et à mesure que le groupe place une punaise sur la carte du pays en question dans l'ordre suivant :



Exemple pour le jean :

- Le Benin : pour la production du coton (nous avons mis du coton dans une enveloppe)
- Le Pakistan : pour le filage du coton (bobine de fil)
- L'Italie : pour la teinture à l'indigo (poudre bleue)
- La Tunisie : pour la découpe et l'assemblage (morceau de jean)
- La Turquie : pour le délavage (sable)
- Le Japon : pour la fibre polyester introduite dans le produit (élasthanne)
- La France : pour la fermeture-éclair (fermeture éclair)
- La Namibie : pour le laiton des boutons et rivets (un bouton ou une pression)
- L'Europe : pour la distribution en points de vente (une carte de fidélité d'une grande marque)

A la fin de l'exercice, le groupe est invité à tracer le parcours du jean et de ses composants en reliant les punaises avec un fil. Il prend alors conscience de la diversité des matériaux qui composent le jean, de la mondialisation et des parcours des matières premières et donc des impacts environnementaux de sa fabrication.

b) Impacts sociétaux de la fabrication à la distribution des textiles

L'animateur distribue une « carte postale » au groupe.

Pour l'exemple du jean :

Il s'agit d'une carte postale qui représente un enfant et sa famille dans un atelier de confection : au dos il témoigne de ses conditions de vie.

Les données chiffrées importantes à retenir sont : la différence entre le coût de fabrication et le coût de vente ; les conditions de vie et les conditions de travail.

On peut également y indiquer :

- l'indice de développement humain (IDH) de chaque pays participant à la fabrication du textile
- le revenu moyen par habitant
- le revenu moyen d'un travailleur de l'usine intervenant sur le textile choisi.

Ces informations sont mises en miroir avec le prix du textile. Ainsi, le groupe prend progressivement conscience des impacts sociétaux et environnementaux de la fabrication et de la distribution du textile. Cette étape permet d'aborder aussi l'inégale répartition des richesses.

Pour un jean qui coûte 35 euros :

- 15,75 euros pour le commerçant
- 14 euros pour la marque
- 1,75 euros pour le transport
- 3,5 euros pour le coût de production
- 1 euro pour les salaires de base des ouvriers

c) Identifier les différents éco-labels

Pour évaluer les connaissances du groupe, l'animateur leur présente trois labels assez répandus :

- AB : Agriculture biologique
- Max Havelaar : Commerce équitable
- FSC (Forest Stewardship Council) certifie les forêts qui sont gérées de façon durable, et exploitées de façon raisonnée

Les connaissez vous ? Les avez vous déjà vu ? Si oui, où ?

En fonction des réponses du groupe, l'animateur rappelle la définition d'un LABEL, quel est son rôle et les pièges à éviter.

Afin de proposer au groupe « d'agir sur son environnement et de devenir un éco-citoyen », nous lui proposons de créer son propre label en utilisant les connaissances qu'il a acquises pendant l'animation.

L'animateur propose des supports pour la création du label.

Par exemple pour le jean, le groupe dispose de petits morceaux de jean sur lequel il peut dessiner au feutre ou coller des images. Ils ont à leur disposition toutes les informations (chiffres/ enjeux environnementaux liés à la fabrication du jean).

Quand les labels sont terminés, ils sont exposés et explicités par les participants.

L'animateur présente différents écolabels au groupe. Cette présentation peut se faire via :

- la distribution du guide des labels de la consommation responsable de l'ADEME : <http://ecocitoyens.ademe.fr/mes-achats>
- le jeu en ligne de l'Ademe : <http://www.ademe.fr/eco-label/>

Conclusion :

A l'issue de cette présentation, le groupe est invité à imaginer son propre label destiné au produit textile selon des critères précis. Ce label doit être représenté par un logo dessiné par le groupe et apposé sur le

textile (sous forme d'étiquette par exemple).

Il s'agit d'évoquer le cycle de vie des produits et en particulier pour cette thématique la fin de vie des textiles : « Que faire de mon jean ? » dépôt en borne, don, ressourcerie ou transformation.

Pour trouver une ressourcerie ou une recyclerie près de chez vous :

- <http://www.ressourcerie.fr/>
- <http://www.emmaus-idf.org/>

Pour trouver un point d'apport textile près de chez vous :

- <http://www.lafibredutri.fr/carton>
- http://www.paris.fr/pratique/ordures-menageres-tri/recyclage/vetements-meubles-objets-usages-mais-en-bon-etat-faites-en-profiler-quelqu-un/rub_5434_stand_72464_port_11682

Pour tout savoir sur les marques éthiques et écologiques de vêtements et pour consommer autrement :

- <http://www.france-bio.fr/vetement/>
- <http://www.lemarchecitoyen.net/index.php>

3. Matériel nécessaire

Pour l'introduction : Débat autour d'un film documentaire

- une télévision + lecteur DVD ou vidéoprojecteur
- le DVD : <http://www.ethique-sur-etiquette.org/Cambodge-le-salaire-de-la-faim,132>
- des post-it
- 20 crayons
- un tableau (type veleda ou noir)
- un feutre veleda ou une craie

Pour la partie 1 : répartition géographique des matériaux

- une grande carte du monde où on identifie les pays
- une tige végétale de coton
- un support en bois ou en liège pour fixer la carte
- des grandes punaises de couleurs
- du fil de coton
- dix enveloppes (récup)
- deux vieux jeans pour faire les échantillons
- des ciseaux

Pour la partie 2 : Prendre conscience des impacts sociétaux

- une image couleur A5 d'une personne qui travaille sur le produit
- 3 à 5 images qui évoquent la fabrication du produit, son impact sur l'environnement, une chaîne de production
- une calculatrice

Pour la partie 3 : Connaître les labels

- pêle-mêle d'images (3 cm de côté) avec des labels, des produits, des matériaux
- des morceaux de jeans (dim. 7 cm x 5 cm)

- des ciseaux
- de la colle blanche liquide
- des feutres de couleur

Les échantillons pour les matériaux de fabrication du jean

- prendre un vieux jean, puis découper aux ciseaux les échantillons : bouton pression, fermeture éclair, poche-élasthanne
- pour l'échantillon Indigo : prendre de la poudre bleue (pigment bleu)
- une carte de fidélité d'une grande enseigne
- une bobine de fil de coton
- une fois collecté, chaque échantillon est glissé dans une enveloppe sur laquelle on inscrit le pays de provenance, l'ordre du déroulé de présentation puis l'Indice de Développement Humain (IDH) de chaque pays.

La carte postale

- Trouver une image forte, emblématique d'une personne qui travaille sur le produit, transforme la matière ou encore une image illustrant l'impact environnemental de l'exploitation de la matière première. À titre d'exemple, pour le jean nous avons pris la photo d'un enfant et de sa famille qui confectionnent un jean dans une maison (source d'un photoreportage qui dénonce le travail des enfants).
<http://ecologie.blog.lemonde.fr/2011/02/28/la-chine-asphyxiee-par-la-pollution-de-lindustrie-textile/>

Suite aux données du reportage ci-dessus, l'animateur imagine un récit au dos de la carte postale à destination du groupe pour l'interpeller sur les conditions de travail et de vie de la personne. Des chiffres peuvent faire partie du récit.

- Une série de 3 à 5 images A4 couleurs (photocopies couleurs) ou photoreportage issu d'un magazine de presse (ex : Reporters sans frontières).

La fabrication des labels

- Préparer les supports pour la création du label.
Par exemple pour le jean, on fait le choix de l'étiquette. On prépare des petits morceaux de jean rectangulaire.
- Création du pêle-mêle* d'images : les images pourront être découpées et reprises pour la création du label.
*Le pêle-mêle peut être réalisé à l'aide de l'application Posterino :
<http://posterino.softonic.fr/mac/telecharger>.
- Pour présenter les trois labels : choisir les trois logos en haute définition puis les disposer sur une feuille A4.





ATELIER N°2 « L'ALIMENTATION »

Faisabilité



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Prendre conscience des impacts environnementaux et sociétaux de la fabrication à la distribution des aliments que nous achetons.
- Savoir identifier les différents écolabels / Imaginer l'écolabel idéal de la pâte à tartiner.

2. Étapes de l'animation

a) Prendre conscience des impacts environnementaux

Un produit « alimentaire » souvent consommé par les adolescents est distribué au sous-groupe « alimentation ». Il peut s'agir d'une barre chocolatée, d'une pâte à tartiner, d'un soda ou autres selon le choix et les connaissances de l'animateur.

Apporter les ingrédients composant l'aliment choisi et faire deviner aux jeunes quel produit « alimentaire » est fabriqué à partir de ça.

Dans un premier temps, le groupe doit identifier chaque élément composant le produit : cacao, biscuit, huile de palme,... Une fois ces composants listés, l'animateur distribue au groupe une carte du monde ainsi que la liste des pays dans lesquels le produit a circulé pour être fabriqué étape par étape.

Exemple pour la pâte à tartiner :

- huile de palme
- sucre
- noisettes en poudre
- cacao maigre
- lait écrémé en poudre
- lactosérum en poudre
- émulsifiants (lécithine de soja, vanilline)

Le groupe doit alors situer chaque pays sur la carte prévue à cet effet et préciser quel composant a été prélevé et/ou fabriqué dans chaque pays.

Huile de palme : originaire d'Afrique de l'ouest. Plus gros producteurs (85%) : Malaisie et Papouasie-Nouvelle Guinée. Réduction de 90% de la forêt tropicale dans les gros pays producteurs

Sucre : Plus gros producteurs de Betterave à sucre : France

Noisettes en poudre : Turquie et Italie, décoquetées sur le lieu de production

Cacao maigre : Afrique de l'Ouest (Côte d'Ivoire, Ghana, Nigeria)

Lait écrémé en poudre : France et Belgique

Lactosérum en poudre : Belgique

Emulsifiants Lécithine de soja : issus de la graine de Soja ou de tournesol pour onctuosité de la pâte, premiers producteurs Etats-Unis, Brésil, Argentine (80%)

Emulsifiants Vanilline : chimique

A la fin de l'exercice, le groupe est invité à tracer le trajet de la pâte à tartiner et de ses composants. Il prend alors conscience du nombre de kilomètres parcourus par la pâte à tartiner et donc des impacts environnementaux liés à sa fabrication.

b) Prendre conscience des impacts sociétaux de la fabrication à la distribution

L'animateur distribue une « carte postale » au groupe. Sur celle-ci sont indiqués :

- l'indice de développement humain de chaque pays participant à la fabrication de la pâte à tartiner
- le revenu national brut (RNB)

A savoir : l'indice de développement humain (IDH) est un indice statistique composite, créé par le Programme des Nations unies pour le développement (PNUD) en 1990 pour évaluer le niveau de développement humain des pays du monde. L'IDH se fonde sur trois critères majeurs : l'espérance de vie à la naissance, le niveau d'éducation et le niveau de vie.

Le revenu national brut (RNB) (Gross national income (GNI) en anglais) est une valeur assez proche du produit national brut (PNB). Il est la somme des revenus (salaires et revenus financiers) perçus, pendant une période donnée, par les agents économiques résidant sur le territoire. Le RNB est la somme du PIB et du solde des flux de revenus primaires avec le reste du monde. Cet indicateur économique permet d'évaluer les revenus d'un pays, et donc sa puissance économique.

Par exemple :

- Italie : classement IDH, 25. RNB par habitant, 26.158 \$
- Nigeria : classement IDH, 153. RNB par habitant, 2.102 \$
- Etats-Unis : classement IDH, 3. RNB par habitant, 43.480 \$

Ces informations sont mises en miroir avec le prix du pot de pâte à tartiner. Un pot de Nutella de 1kg a un coût de production de 30 centimes et est vendu 6,99€. Ainsi, le groupe prend progressivement conscience des impacts sociétaux de la fabrication et de la distribution de la pâte à tartiner. Cette étape permet d'aborder aussi l'inégale répartition des richesses.

c) Savoir identifier les différents écolabels / Imaginer l'écolabel idéal de la pâte à tartiner

L'animateur présente différents écolabels au groupe. Cette présentation peut se faire à l'aide :

- de la distribution du guide des labels de la consommation responsable de l'ADEME : <http://ecocitoyens.ademe.fr/mes-achats>
- du jeu en ligne de l'Ademe : <http://www.ademe.fr/eco-label/>

A l'issue de cette présentation, le groupe est invité à imaginer son propre label destiné au produit alimentaire selon des critères précis. Ce label doit être représenté par un logo dessiné par le groupe et apposé sur le produit (sous forme d'étiquette sur le pot de pâte à tartiner par exemple).

Conclusion :

A l'issue de cette présentation, le groupe est invité à présenter le label imaginé selon les critères qu'il a défini. Ce temps de bilan est nécessaire pour partager les travaux de chacun.

3. Matériel nécessaire

Pour la partie 1: répartition géographique des matériaux

- une grande carte du monde où on identifie les pays
- un support en bois ou en liège pour fixer la carte
- des grandes punaises de couleurs
- de l'huile de palme
- des noisettes
- une bouteille de lait
- du sucre
- du cacao en poudre
- de la pâte à tartiner classique
- de la pâte à tartiner bio
- une petite cuillère
- une assiette
- du sopalin
- des ciseaux



Pour la partie 2 : Prendre conscience des impacts sociétaux.

- une image couleur A5 d'une personne qui travaille sur le produit
- 3 à 5 images qui évoquent la fabrication du produit, son impact sur l'environnement, une chaîne de production
- une carte postale: 1 par pays indiquant IDH + RNB
- une carte du monde
- une carte du monde selon IDH

Pour la partie 3 : Connaître les labels

- pêle-mêle d'images (3 cm de côté) avec des labels, des produits, des matériaux
- un guide des labels de la consommation responsable
- des pots de pâte à tartiner classique vides à customiser
- des ciseaux
- du scotch
- des feuilles blanches
- de la colle blanche liquide
- des feutres de couleur



ATELIER N°3 « LES SMARTPHONES »

Faisabilité



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Prendre conscience des impacts environnementaux de la fabrication à la distribution des smartphones.
- Prendre conscience des impacts sociétaux des smartphones.
- Savoir identifier les différents écolabels / Imaginer l'écolabel idéal des smartphones.

2. Étapes de l'animation

a) Prendre conscience des impacts environnementaux de la fabrication à la distribution des smartphones

Un smartphone démonté partiellement est distribué au sous-groupe « smartphone ». Dans un premier temps, le groupe doit identifier chaque élément composant le produit :

- verre et céramique pour l'écran
- plastique, fer et aluminium pour le boîtier
- cobalt et lithium pour les batteries
- terres rares pour les composants électroniques
- étain pour les soudures des composants...

Une fois ces composants listés, l'animateur distribue au groupe une carte du monde ainsi que la liste des pays de production et d'assemblage de ces composants.

Exemple pour le smartphone :

- terres rares : Chine
- étain : Indonésie
- lithium : Chili
- aluminium : Australie, Chine, Brésil...
- fer : Chine, Australie, Brésil...

Le groupe doit alors situer chaque pays sur la carte prévue à cet effet et préciser quel composant y a été prélevé et/ou fabriqué.

A la fin de l'exercice, le groupe est invité à tracer le trajet des composants du smartphone. Il prend alors conscience du nombre de kilomètres parcourus par ces composants et donc des impacts environnementaux liés à la fabrication du smartphone.

b) Prendre conscience des impacts sociétaux des smartphones

L'animateur distribue une « carte postale » au groupe. Sur cette carte postale sont précisés :

- l'indice de développement humain de chaque pays participant à la fabrication des smartphones
- le revenu moyen par habitant
- le revenu moyen d'un travailleur de l'usine intervenant sur les smartphones.

Ces informations sont mises en miroir avec le prix du smartphone.

A titre d'exemple, l'un des derniers smartphones en vogue coûtait au moment de sa sortie 599 dollars, pour un coût de production de 183 dollars. Ainsi, le groupe prend progressivement conscience des impacts sociétaux de la fabrication et de la distribution des smartphones. Cette étape permet d'aborder aussi l'inégale répartition des richesses.

Par exemple :

- Chine : classement IDH 101, RNB par habitant, 8.390 \$
- Indonésie : classement IDH, 121. RNB par habitant, 4.500 \$
- Chili : classement IDH, 40. RNB par habitant, 16.300 \$

c) Savoir identifier les différents écolabels / Imaginer l'écolabel idéal des smartphones

L'animateur présente différents écolabels au groupe. Cette présentation peut se faire à l'aide :

- de la distribution du guide des labels de la consommation responsable de l'ADEME :
<http://ecocitoyens.ademe.fr/mes-achats>
- du jeu en ligne de l'Ademe : <http://www.ademe.fr/eco-label/>

A l'issue de cette présentation, le groupe est invité à imaginer son propre label destiné au smartphone selon des critères précis. Ce label doit être représenté par un logo dessiné par le groupe et apposé sur le produit (sous forme de coque personnalisée par exemple).

Conclusion

Il s'agit d'évoquer le cycle de vie des produits et en particulier pour cette thématique la fin de vie des smartphones.

Que faire de son smartphone ?

S'il est encore fonctionnel :

- don à votre entourage
- sites Internet de rachat/revente (ex : www.Love2recycle.fr, www.fonebank.fr)

S'il est trop abîmé :

- déchetterie (PAM)
- bac de recyclage en magasin
- Emmaüs.

3. Matériel nécessaire

Pour la partie 1: répartition géographique des matériaux

- une grande carte du monde où on identifie les pays
- un support en bois ou en liège pour fixer la carte
- des grandes punaises de couleurs
- un smartphone ou un téléphone portable hors d'usage que l'on peut démonter

Pour la partie 2 : Prendre conscience des impacts sociétaux.

- une image couleur A5 d'une personne qui travaille sur le produit
- 3 à 5 images qui évoquent la fabrication du produit, son impact sur l'environnement, une chaîne de production
- une carte postale: 1/pays = IDH + RNB
- une carte du monde
- une carte du monde selon IDH

Pour la partie 3 : Connaître les labels

- un pêle-mêle d'images (3 cm de côté) avec des labels, des produits, des matériaux
- un guide des labels de la consommation responsable
- des coques de téléphones portables à customiser
- des ciseaux
- du scotch
- des feuilles blanches
- de la colle blanche liquide
- des feutres de couleur



TRUCS ET ASTUCES

Scénographie des ateliers et besoins logistiques

- L'espace DVD : pour visionner le documentaire, le groupe doit être confortablement installé face à l'écran.
- L'espace Débat : il peut être le même que l'espace DVD, le groupe doit juste disposer d'un support rigide pour écrire sur les post it. Le tableau doit être visible par tous.
- L'espace Atelier doit permettre au groupe d'être autour d'une grande table car les supports sont partagés (la carte mondiale). Des chaises sont à leur disposition. Dans des pots de récup (boîte de conserve avec chaussette orpheline), on dispose les outils de création : feutres, ciseaux, colle. C'est un espace où on collecte des informations et où l'on crée.

Elaboration des outils pédagogiques

a) La carte postale

- Trouver une image forte, emblématique d'une personne qui travaille sur le produit, transforme la matière ou une image illustrant l'impact environnemental de l'exploitation de la matière première (ex : photo vue du ciel de Yann Arthus Bertrand).

A titre d'exemple, pour le smartphone, nous avons choisi une photo tirée d'un article traitant de l'impact environnemental de l'exploitation des terres rares :

<http://www.20minutes.fr/planete/715885-planete-les-ravages-terres-rares-chine>

Suite aux données du reportage ci-dessus, l'animateur imagine un récit au dos de la carte postale à destination du groupe pour l'interpeller sur l'impact environnemental de l'exploitation des terres rares. Des chiffres peuvent faire partie du récit.

- Une série de 3 à 5 images A4 couleurs (photocopies couleurs) ou photoreportage issu d'un magazine de presse (ex : Reporters sans frontières).

b) La fabrication des labels

- Préparer les supports pour la création du label.
- Créer le pêle-mêle* d'images : les images pourront être découpées et reprises pour la création du label.

* Le pêle-mêle peut être réalisé à l'aide de l'application Posterino :

<http://posterino.softonic.fr/mac/telecharger>.

- Pour présenter les trois labels : choisir les 3 logos en haute définition puis les imprimer sur une feuille A4.



RESSOURCES SUR L'ÉCO CONSOMMATION

1. Ressources sur les textiles

Liens WEB :

<http://www.ethique-sur-etiquette.org>

<http://www.infolabel.be>

<http://www.stop-au-sablage.org>

<http://www.unicef.fr/contenu/actualite-humanitaire-unicef/la-convention-internationale-des-droits-de-lenfant-2009-09-02>

<http://hdr.undp.org/en/statistics/>

<http://www.greenpeace.org/france/fr/?gclid=CJD9sr243rYCFXHLtAodkhkA9A>



Bibliographie :

« Comment recycler les oiseaux mazoutés » de Serge Emilson éditions Plume de Carotte, Prix : 16 euros.

« Les fils de la terre » collection de Manga de Jimpachi Môri et dessin de Hideaki Hataji, Prix 8 euros.

« La revue durable » à commander sur <http://www.larevuedurable.com>.

2. Ressources sur l'alimentation

Liens WEB :

<http://www.nutellaparlonsen.fr#!/o/accueil/>

Indicateurs Internationaux de développement humain

<http://hdr.undp.org/fr/donnees/profils/>

TD MARKETING N°3 : Découverte produit Nutella

Olivia Payre, MME2Léa Vanquichelberghe, MME2Davy Bouyou, MME2Decembre 2009

<http://fr.scribd.com/doc/25052790/Nutella-etude-de-marche>

<http://blog.francetvinfo.fr/classe-eco/2012/11/07/un-etrange-amendement-nutella.html>

Liens web généraux

Dossier des Amis de la Terre sur les conséquences de l'exploitation de l'étain pour l'industrie des téléphones portables en Indonésie

<http://www.amisdelaterre.org/Mining-for-smartphones-le.html>

Plate-forme mise en place par Les Amis de la Terre sur les coûts environnementaux et sociaux de la production de téléphones portables

<http://www.dessousdelahightech.org/category/actualites/>

Article du Monde Diplomatique sur les conditions de travail dans les entreprises Foxconn

<http://www.monde-diplomatique.fr/2012/06/POUILLE/47866>

Plateforme internet pour trouver l'origine et la circulation des produits

<https://sourcemap.com/>

Ressources vidéos

Film « La puce à l'oreille » :

http://www.dailymotion.com/video/xq9yxg_boomerang-la-puce-a-l-oreille-1-2_news#.UXfiQCuAtw8



COMMENT SENSIBILISER À LA LUTTE CONTRE LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE ?

De quoi s'agit-il ?

Il s'agit d'une animation sous la forme de 3 ateliers destinés à sensibiliser les participants sur le gaspillage alimentaire. Après un temps d'introduction du sujet, les participants sont invités à se positionner sur leur propre consommation, à imaginer des solutions quotidiennes et à réfléchir sur l'impact financier du gaspillage alimentaire.



Faisabilité - légende

	facile	intermédiaire	confirmé
Pédagogique			
Technique			



Objectifs pédagogiques de l'animation

- Comprendre le gaspillage alimentaire et ses problématiques
- Prendre conscience de l'impact environnemental de nos choix de consommation
- Être en mesure de modifier ses comportements pour agir quotidiennement contre le gaspillage alimentaire



Public cible et nombre

8 à 12 personnes avec 2 animateurs. Cette animation s'adresse au grand public (adultes, enfants) et particulièrement aux consommateurs.



Durée

Temps de préparation = 1 journée

- Pour un public captif tel qu'un groupe déjà constitué ayant prévu de passer un temps défini sur le stand d'animation, il est conseillé de réserver 2 heures à l'animation et d'effectuer tous les ateliers. (introduction suivie de 3 ateliers d'une durée de 20 à 30 minutes).
- Pour un public en rotation sur le stand d'animation, il est conseillé de proposer des ateliers d'une vingtaine de minutes que le participant pourra choisir ou tirer au sort.



Lieux propices

Lieux d'achats de denrées alimentaires (marchés, centres commerciaux, foires artisanales...)

Sommaire de la fiche

Suggestions d'introduction à l'animation	20
Atelier n°4 « Le gaspillage ici et ailleurs »	22
Atelier n°5 « Impact environnemental »	25
Atelier n°6 « Agir au quotidien »	26
Trucs et astuces	29
Ressources sur le gaspillage alimentaire	30



SUGGESTIONS D'INTRODUCTION À L'ANIMATION

1. Objectifs pédagogiques de l'introduction

- Évaluer la sensibilité et le degré de connaissance des participants.
- Susciter leur intérêt pour la thématique abordée.

2. Étapes de l'introduction

L'introduction pourra se faire à l'aide de :

- la poubelle fictive
- la poubelle à strates

Il s'agit de mettre en évidence le gaspillage alimentaire dans le paysage de la prévention des déchets.

a) La poubelle fictive

La poubelle fictive est présentée aux participants. Ceux-ci sont invités à la sous-peser, deviner son poids et ce qu'elle représente. L'animateur peut ainsi questionner les participants :

« Quel est le poids de cette poubelle en kilogrammes ? »

« Selon vous, que représente ce poids ? La quantité de produits alimentaires encore emballés et consommables jetée chaque année par un français ? Par un supermarché ? Par un restaurant ? »

« A votre avis, quelle est la quantité totale de nourriture (emballée et non emballée) jetée chaque année par chaque français ? »

b) La poubelle à strates

Les participants sont invités à observer la poubelle à strates sur laquelle n'apparaissent que les pourcentages (les typologies de déchets étant cachées à l'aide d'une feuille de papier).

L'animateur lance le jeu en questionnant les participants : Seront-ils en mesure de deviner quel est le pourcentage de déchets qui correspond aux déchets biodégradables ?

A chaque réponse, l'animateur découvre les typologies de déchets sur la poubelle à strates, jusqu'à ce que l'ensemble des bonnes réponses soit donné (il peut alors enlever toutes les feuilles et montrer à quoi correspondent toutes les strates). Ainsi, les participants découvrent de quels types de déchets est composée leur poubelle et quelle est la part d'aliments gaspillés.

c) Tirage au sort d'un atelier

Dans le cadre d'une animation face à un public en « rotation » sur le stand, il est suggéré de proposer aux participants de tirer au sort l'atelier auquel ils participeront. Pour ce faire, l'animateur peut, par exemple, indiquer le nom des ateliers sur un support en récup' en lien avec la thématique (ex : bouchons en lièges, couvercles de boîtes alimentaires) qui sera tiré au sort par les participants.

Les différents ateliers peuvent aussi être présentés aux participants qui pourront choisir ceux auxquels ils souhaitent participer.

3. Matériel nécessaire

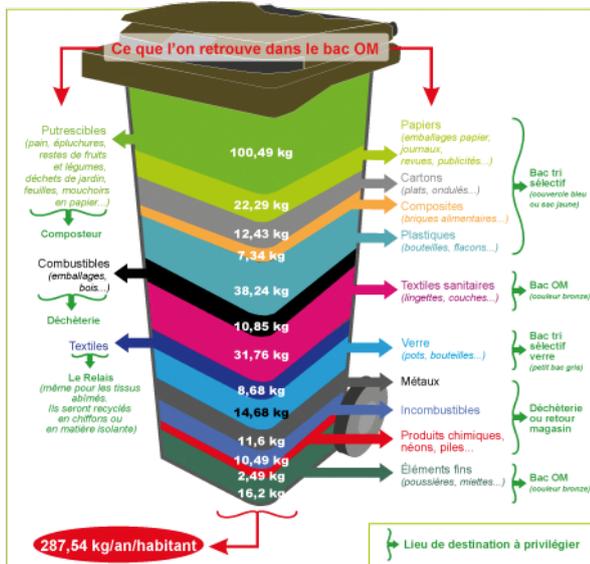
La « poubelle fictive »

Il s'agit ici de représenter les 7 kg de denrées alimentaires encore emballées jetés par chaque français chaque année.

- Récupérer une dizaine d'emballages de denrées alimentaires en bon état et variés, en carton, plastique, verre, métal... (exemples : boîte de conserve de légumes, boîte de céréales pour le petit déjeuner, boîte de biscuits, emballage de produits surgelés type pizzas, bocal de confiture...).
- Laisser visible le nom du produit (pas la marque) et peindre le reste de l'emballage. Tous les emballages doivent être de la même couleur.
- Remplir chaque emballage avec du sable, de l'argile, de la pâte à sel, de l'eau ou du plâtre suivant la nature des emballages et leur étanchéité jusqu'à obtenir un poids total de 7 kg pour l'ensemble des emballages.
- Disposer les emballages dans un sac poubelle semi-transparent.

La « poubelle à strates »

Reproduire sur du carton épais ou tout autre support rigide une poubelle d'1 m, à l'échelle 1/100^{ème} (1 cm = 1%), selon les strates correspondantes aux différentes catégories de déchets :



- matières biodégradables (32%)
- papier-cartons (21%)
- divers (9%)
- verre (13%)
- plastiques (11%)
- métaux (3%)
- textiles (11%)

Source :

<http://www.programme-boreal.org/?Que-jetons-nous-dans-nos-poubelles> / PLP Hainaut-Ostrevant-Cambrésis

Attention à mettre en avant la strate représentant les matières biodégradables (couleur plus voyante, écriture différente ou plus épaisse).

A noter : Le panneau peut aussi servir de support visuel pour introduire la thématique du gaspillage alimentaire ou bien de visuel sur un stand durant toute l'animation.





ATELIER N°4 « LE GASPILLAGE ICI ET AILLEURS »

Faisabilité

PÉDAGOGIQUE



TECHNIQUE



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Comprendre le gaspillage alimentaire et ses causes.
- Identifier les pays et les secteurs professionnels qui gaspillent.

NB : Pour porter ses fruits, cet atelier ne peut-être réalisé indépendamment des autres.

2. Étapes de l'animation

L'atelier « contexte mondial et éthique » peut être mené via :

- le loto du gaspillage
- le diagramme des pertes et déchets alimentaires dans le monde
- le « diagramme du gaspillage national »

a) Le loto du gaspillage

Le pêle-mêle de photos est présenté aux participants. L'animateur distribue ensuite équitablement entre les participants, une quinzaine de cartes sur lesquelles figure un morceau des images du pêle-mêle.

Les participants doivent alors retrouver sur le pêle-mêle, les différentes images qui leur ont été distribuées. Ils prendront conscience de l'importance du gaspillage alimentaire, de ses conséquences et de la nécessité d'agir.

Une extension de ce jeu est possible en demandant, par exemple, aux participants, de classer les images distribuées en différentes catégories de son choix (ex : déchets ménagers, déchets industriels...).

b) Les diagrammes des pertes et du gaspillage au niveau mondial et national

Sur son stand, l'animateur dispose le « diagramme du gaspillage mondial » (en prenant soin de cacher la légende). Il demande alors aux participants de décrire ce qu'ils voient, de donner une interprétation des différents chiffres et d'en tirer des conclusions : Que représente le diagramme ? La légende qui accompagne le diagramme sert de ressource aux animateurs pour favoriser les échanges entre les participants. Ce temps permet aux participants de prendre conscience des proportions de gaspillage selon les continents et d'identifier à quel moment le gaspillage a lieu (de la production à la consommation).

Pour poursuivre sur les données des pertes et du gaspillage alimentaire, l'animateur peut faire un zoom sur la France en présentant les secteurs d'activités où le gaspillage alimentaire apparaît le plus important à l'aide du « diagramme du gaspillage national », illustrant le gaspillage alimentaire dans les métiers de la restauration et de la distribution.

3. Matériel nécessaire

Le loto du gaspillage

Fabrication du pêle-mêle :

Coller sur un panneau format A3 ou A2, à l'aide de vernis-colle, des images représentant la consommation de denrées alimentaires et leur gaspillage telles que :

- Un pré avec des animaux
- Un champ d'agriculture intensive
- Une fabrique de fromage artisanal

- Une poubelle pleine de nourriture
- Une poubelle pleine de déchets en tous genre
- Une usine de poulet
- Une image sur le circuit d'un aliment de grande distribution de sa production à sa distribution
- Une usine de légumes
- Une étiquette DLC/DLUO
- Une étiquette mentionnant la traçabilité des aliments
- Une fabrication de produits alimentaires en laboratoire
- Une carte de la malnutrition dans le monde
- Une image de fin de marché
- Une image de déchets de pain
- des campagnes de communication de lutte contre le gaspillage.

Cette liste n'est pas exhaustive, elle peut être complétée et changée. Pour s'inspirer, une recherche sur internet via un moteur de recherche avec les mots-clés « gaspillage alimentaire » est conseillée. Il convient ensuite de s'assurer que les images choisies sont libres de droit. Il est possible aussi de prendre ses propres photos. Le nombre d'images peut être accru mais a contrario moins de 10 images ne donneront pas suffisamment le choix.

Fabrication des cartes à jouer :

Faire une copie de chaque image du pêle-mêle*, les plastifier. Elles doivent être à la même échelle que les images du pêle-mêle.

*Il existe un petit logiciel gratuit : Posterino qui permet de composer facilement des pêle-mêle.

<http://posterino.softonic.fr/mac/telecharger>

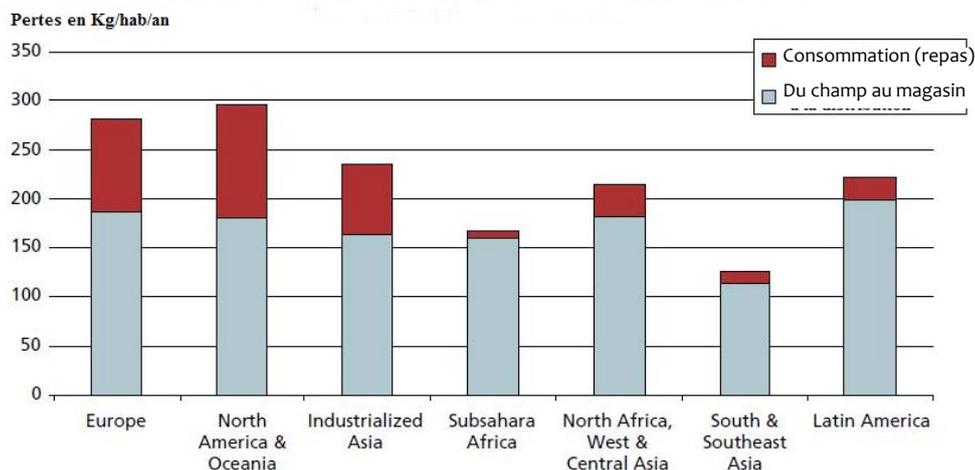
Le diagramme des pertes et déchets alimentaires dans le monde

Le graphique ci-dessous sert de support à l'élaboration d'un diagramme en récup' représentant le gaspillage alimentaire au niveau mondial.

Ainsi en s'appuyant sur ces données, le diagramme pourra prendre plusieurs formes selon les préférences de l'animateur.

Il est suggéré d'utiliser une vieille assiette en faïence comme support : elle sera peinte avec une sous-couche blanche puis en reprenant la forme du camembert, on met en couleur chaque partie. On indique les pourcentages au marqueur noir.

Pertes et déchets alimentaires dans le monde



Source : FAO 2011 - Global food losses and food waste

Le « diagramme du gaspillage national »

Pour représenter les secteurs professionnels qui gaspillent, l'animateur s'appuiera sur le tableau ci-dessous :

Deux grands secteurs d'activités	Les types	Sous-groupe	Pertes et gaspillages alimentaires moyens
Métiers de la restauration	Restauration collective 167g/pers/repas	Milieu scolaire	147 g/pers/repas
		Établissements médico-sociaux et de santé	264 g/pers/repas
		Entreprise	125 g/pers/repas
	Restauration commerciale 211g/pers/repas	Restauration traditionnelle	230 g/pers/repas
		Restauration gastronomique	229 g/pers/repas
		Restauration rapide	175 g/pers/repas
Métiers de la distribution	Grande distribution 197t/établissement/an	De 50 à 199 salariés	139t/établissement/an
		+ de 200 salariés	507t/établissement/an
	Métier bouche/artisanat alimentaire 2.6t/établissement/an	Épicerie	1.6t/établissement/an
		Boulangerie artisanale	3.6t/établissement/an

Source : Rapport final sur les pertes et gaspillages alimentaires du Ministère de l'agriculture, de l'alimentation, de la pêche, de la ruralité et de l'aménagement du territoire (Nov. 2011, p. 6)





ATELIER N°5 « IMPACT ENVIRONNEMENTAL »

Faisabilité



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Prendre conscience des conséquences du gaspillage alimentaire sur l'environnement.
- Comprendre l'impact environnemental de nos choix de consommation.

NB : Pour porter ses fruits, cet atelier ne peut-être réalisé indépendamment des autres.

2. Étapes de l'animation

L'atelier «Impact environnemental» peut être mené à l'aide de l'outil le « Juste bilan » et de « jetons smiley ».

L'animateur présente tour à tour des images issues du jeu « le juste bilan ».
Il questionne les participants à la manière d'un vendeur ambulant.

Exemples : « Nous avons là un (...). Qui saurait me donner le bilan carbone de production de cet aliment ? »,
« Qui saurait dire combien de litres d'eau il a fallu pour produire cet aliment ? ».

Il propose 3 réponses par question. Les participants doivent donner la bonne réponse pour chaque aliment, sinon l'animateur leur donnera.

Il est suggéré de distribuer aux participants un « jeton smiley » pour chaque bonne et mauvaise réponse (ce smiley peut-être un bouchon en plastique sur lequel on dessine un visage avec un sourire ou non).

3. Matériel nécessaire

Le « Juste bilan »

Il s'agit ici de créer un support visuel de produits alimentaires pour questionner le(s) participant(s) sur « l'empreinte écologique » des produits que nous consommons.

Pour le bon fonctionnement de cette séquence, il est conseillé d'indiquer au dos des photos les propositions à faire au(x) participant(s) ainsi que les bonnes réponses. Il est aussi préconisé de plastifier les fiches pour les rendre plus résistantes aux manipulations.

Exemples de questions/réponses :

- Quelle quantité d'eau est nécessaire à la production d'un kilo de farine ? 10, 350 ou 1000 litres (réponse : 1000)
- Quelle quantité d'eau est nécessaire à la production d'un kilo de viande de bœuf ? 1000, 8000 ou 16000 litres (réponse : 16000)
- La production et la fabrication d'un pain revient à allumer une ampoule de 60 watts durant 10 heures, 32 heures ou 72 heures ? (réponse : 32 heures).
- La production d'un litre de jus d'orange équivaut à l'utilisation de 0,25, 0,75 ou 1,5 litre de pétrole ? (réponse : 0,25l)
- Quelle quantité d'eau est nécessaire à la production d'un litre de soda ? 1, 5 ou 10 litres (réponse : 5 litres).



ATELIER N°6 « AGIR AU QUOTIDIEN »

Faisabilité

PÉDAGOGIQUE



TECHNIQUE



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Être en mesure de modifier ses comportements pour agir quotidiennement contre le gaspillage alimentaire.
- Savoir différencier DLC (date limite de consommation) et DLUO (date limite d'utilisation optimale).
- Savoir réutiliser les restes de cuisine, améliorer ses compétences culinaires.
- Connaître le coût du gaspillage alimentaire.

2. Étapes de l'animation

L'atelier « Agir au quotidien » peut être mené à l'aide des outils pédagogiques réalisés par l'animateur :

- « DLC / DLUO : Jeux de rôles »
- Restes alimentaires et solutions anti-gaspi
- Astuces pratiques pour la conservation des aliments
- Le coût du gaspillage

a) « DLC / DLUO : Jeu de rôles »

L'animateur propose aux participants de se mettre dans la peau d'un consommateur par le biais du jeu de rôle sur les DLC et DLUO. Pour ce faire, les participants sont invités à tirer au sort une carte « personnage » et une carte « produit ».

Selon les informations reportées sur la carte « personnage », les participants doivent décider s'il est judicieux d'acheter l'aliment de la carte « produit » en tenant compte notamment des DLC ou DLUO indiquées.

b) Restes alimentaires et solutions anti-gaspi

L'animateur distribue des « fiches restes » aux participants. Elles représentent des restes d'aliments, restes de plat... Il demande aux participants comment éviter de mettre à la poubelle ce qui est représenté sur l'image. Pour cela, le participant doit retrouver sur la table la ou les « fiche(s) solution » qui correspond(ent).

c) Astuces pratiques pour la conservation des aliments

Un temps d'échanges de trucs et astuces sur la consommation est ouvert entre l'animateur et les participants. L'animateur y suggère notamment des astuces pour la conservation des aliments.

Les participants sont incités à noter chaque astuce (par exemple sur un tableau prévu à cet effet). La liste pourra être amendée au fur et à mesure des nouvelles astuces proposées par les participants.

Un parallèle pourra aussi être fait sur le compostage ou lombricompostage (valorisation des déchets organiques) ainsi que sur les initiatives locales visant à réduire le gaspillage alimentaire (conserveries, revues de presse et témoignages...).

d) Le coût du gaspillage

A travers un jeu d'enchères, l'animateur propose aux participants de deviner le coût moyen du gaspillage alimentaire par foyer (430€ par an par foyer). Le groupe est séparé en plusieurs équipes de 2 ou 3 personnes. L'animateur leur remet une somme en euros (avec les pièces de monnaie fictives). L'animateur mène le jeu comme une vente aux enchères : chaque équipe fait progressivement monter son enchère jusqu'à atteindre le bon montant. Les participants se rendent compte de l'importance de la somme.



3. Matériel nécessaire

« DLC/DLUO : jeu de rôles »

Fabrication des cartes « personnage »

- Récupérer des cartons issus des emballages (boîtes de céréales par exemple).
- Déplier soigneusement les emballages de façon à exploiter au mieux leur surface.
- Découper une trentaine de ronds de même diamètre (8 à 12 cm) avec un gabarit type verre ou en utilisant un emporte-pièce.

Sur chaque carte ronde, indiquer le « rôle » à jouer pour le participant.

Exemple : « Je fais les courses une fois par semaine, mon conjoint est en déplacement toute la semaine, je serai seule avec mon enfant de 5 ans, est ce que j'achète ce produit ? » ou « je pars en vacances dans 2 jours, est ce que j'achète ce produit ? ».

Fabrication des cartes « produit » DLC/DLUO

- Prendre en photo une vingtaine d'emballages de produits alimentaires dans un centre commercial (focus sur les DLC et les promotions type 1 acheté = 1 offert...)
- imprimer les photos en couleur (A4) ;
- les plastifier pour les conserver plus longtemps.

Restes alimentaires et solutions anti-gaspi

Les fiches « restes » sont des visuels de restes d'aliments. Elles sont rattachées aux fiches « solutions » comme décrit dans le tableau ci-après. Utiliser la même méthode pour la fabrication que celle indiquée pour le jeu « DLC/DLUO : jeu de rôles ».

Visuels pour les fiches « restes »	Contenu pour les fiches « solutions »
Reste de pâtes	Salade de pâtes
	Gratin de pâtes
Légumes abîmés	Soupe
	Tarte aux légumes
Reste de pommes de terre cuites	Pommes de terre sautées
Viande cuite	Hachis Parmentier
Fruits abîmés	Crumble
	Compote
Pain rassis	Pain perdu
	Croûtons à mettre dans une soupe ou une salade
	Pudding
Yaourt nature	Sauce apéritive
Œufs	Gâteau
Blancs d'œufs	Meringues
Reste de poulet	Cake salé au poulet
Marc de café	Exfoliant pour le corps et le visage
	Absorbe les mauvaises odeurs du réfrigérateur
	Nettoie l'intérieur des canalisations
Reste de citron	Entretien et détartre les robinetteries, éviers, lavabos...

Astuces pratiques pour la conservation des aliments

Ces informations peuvent être transmises au participant et mises en valeur sur un tableau noir écrit à la craie blanche qui pourra ainsi accueillir d'autres astuces données par les participants.

- Conserver sa crème fraîche : Pour conserver plus longtemps la crème d'un pot entamé, il suffit de la transférer dans un pot hermétique (type bocal en verre) et elle se gardera un mois au frigo.
- Redonner du croquant aux légumes défraîchis : Pour redonner du croquant aux légumes qui ont passé quelques jours au frigo, il suffit de les laisser tremper dans un grand volume d'eau (à replacer au frigo). Dès le lendemain, ils auront retrouvé leur croquant et pourront être cuisinés.
- Conserver ses condiments : Contrairement aux idées reçues, les condiments se conservent au frigo et non dans un placard.
- Conserver les « bulles » des boissons gazeuses : Placer bouteilles de soda et autres boissons gazeuses la tête en bas dans le frigo.
- Dans le frigo : « Premier entré = premier sorti » : Toujours mettre en avant les produits dont les dates limites de consommation sont les plus proches.

Le coût du gaspillage

Pour la fabrication de cet outil, vous aurez besoin d'une vingtaine de petits ronds en carton (2cm de diam) pour élaborer une monnaie fictive : on indique des sommes d'argent sur chaque rond : 5, 10, 20, 50 euros... il faut environ 500 euros au total.

Les smileys : Récupérer une trentaine de bouchons plastiques de même taille sur lesquels vous dessinez au feutre le visage avec sourire ou non (15 de chaque).



TRUCS ET ASTUCES

1. Scénographie du stand

Pour rendre le stand d'animation attractif, une attention particulière devra être accordée à la décoration du stand. Il est donc indispensable pour l'animateur de se munir d'objets représentatifs de la thématique du gaspillage alimentaire et de l'alimentation en général tels que :

- de vieilles assiettes
- de vieux couverts
- des livres de cuisine
- une nappe ou toile cirée
- des sets de table
- un tablier de cuisine pour l'animateur

2. Matériel nécessaire à la réalisation de l'ensemble des outils pédagogiques

- du ciment, du sable, de l'argile, de la pâte à sel ou tout autre matériau susceptible d'être utilisé pour le remplissage d'emballages alimentaires
- 20 à 30 emballages de produits alimentaires nettoyés
- un sac poubelle semi-transparent
- de la peinture acrylique (7 couleurs différentes)
- un grand carton (hauteur 1 mètre minimum)
- un feutre type marqueur
- des ciseaux
- de la colle
- un grand carton format A 3 ou A 2
- du vernis-colle
- 20 à 50 images représentant le gaspillage alimentaire et l'alimentation
- plusieurs vieilles assiettes
- 10 à 20 images de produits alimentaires
- un compas
- 10 à 20 images de restes de plats
- un tableau blanc (type velleda) ou 1 tableau en ardoise
- des feutres effaçables ou des craies
- des bouchons en liège
- des couvercles de boîtes alimentaires
- un chiffon



RESSOURCES SUR LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE

1. Sites web

FAO :

www.fao.org

Ministère de l'Agriculture, de l'Agroalimentaire et de la Forêt :

www.alimentation.gouv.fr/gaspillage-alimentaire-campagne

ADEME :

www.ecocitoyens.ademe.fr/mes-dechets/stop-au-gaspillage-alimentaire/a-savoir

www.optigede.ademe.fr/outils-gaspillage-alimentaire

Conseil régional d'Île-de-France :

<http://espaceprojets.iledefrance.fr/jahia/Jahia/site/projets/pid/5681>

2. Livres

« Je cuisine les fanes » Olivier Degorce, Amandine Geers

« Cuisiner les restes » Pascal Nicolas

« Ne jetez rien ! Idées cuisine - Lorsque les restes deviennent des ingrédients ! » Gunter Beer

« Mes recettes maison pour accommoder les restes » Anne Caboche

Film : « Taste the waste » de Valentin Thurn (gratuitement sur Dailymotion)

« Le manuel de cuisine pour tous » www.terredopale.fr/manuel/cuisine/voirenligne





COMMENT INITIER AU RÉEMPLOI ?

De quoi s'agit-il ?

Il s'agit d'une animation sous la forme de 4 ateliers pratiques qui abordent la thématique du réemploi. Après un temps d'introduction au sujet, les participants peuvent « réparer un objet cassé », « customiser un objet devenu inutile » ou encore connaître les astuces pour « vendre des objets désuets ».



Faisabilité - légende

	facile	intermédiaire	confirmé
Pédagogique			
Technique			



Objectifs pédagogiques de l'animation

- Apprendre à réparer un ou plusieurs objets, à les utiliser d'une autre manière, à les donner ou à les vendre plutôt que de les jeter
- Connaître les outils nécessaires à la réparation d'objets quotidiens
- Identifier les réparateurs présents sur le territoire
- Éveiller sa créativité en apprenant à valoriser des matériaux
- Savoir rédiger une petite annonce attractive pour la vente d'objets inutiles
- Connaître et situer géographiquement les acteurs du réemploi du territoire
- Connaître les différentes filières de seconde vie d'un objet



Public cible et nombre

8 à 12 personnes avec 2 animateurs. Cette animation s'adresse au grand public (adultes, enfants)



Durée

Temps de préparation = 1 journée
En fonction du nombre d'animateurs présents sur le stand, un ou plusieurs ateliers pourront être menés.

- Pour l'atelier « Réparer des objets cassés », il est conseillé de prévoir 20 minutes.
- Pour l'atelier « Customiser et/ou détourner des objets démodés », il est conseillé de prévoir 30 minutes.
- Pour l'atelier « Savoir vendre des objets désuets », il est conseillé de prévoir 20 minutes.
- Pour l'atelier « Connaître les acteurs du réemploi », il est conseillé de prévoir 15 minutes.



Lieux propices

Evènements mobilisant le grand public (festivals, fêtes de quartier, semaine du développement durable, brocantes, vide-grenier...).

Sommaire de la fiche

Suggestions d'introduction à l'animation	32
Atelier n°7 « Réparer des objets cassés »	34
Atelier n°8 « Customiser / détourner des objets désuets »	37
Atelier n°9 « Savoir vendre des objets désuets »	39
Atelier n°10 « Connaître les acteurs du réemploi du territoire »	42
Trucs et astuces	43
Ressources sur le réemploi	43



SUGGESTIONS D'INTRODUCTION À L'ANIMATION

1. Objectifs pédagogiques de l'introduction

- Susciter l'intérêt des participants.
- Évaluer les connaissances des participants sur la thématique.

2. Étapes de l'introduction

L'introduction pourra se faire à l'aide de :

a) QCM du réemploi

Le QCM du réemploi est composé de plusieurs questions portant sur différentes thématiques en lien avec le réemploi : la seconde vie des objets, les ressourceries, les réseaux du réemploi.

L'animateur peut proposer aux participants de tirer une question au sort ou de répondre à l'ensemble des questions du QCM. Il est suggéré de récompenser les réponses des participants par le biais d'un « jeton smiley » (qui peut, par exemple, prendre la forme d'un petit rond de carton de la taille d'une pièce sur laquelle est dessiné un visage souriant ou non).

b) Tirage au sort d'un atelier

Dans le cadre d'une animation face à un public en « rotation » sur le stand, il est suggéré de proposer aux participants de tirer au sort l'atelier auquel ils participeront. Cette étape peut se faire en guise d'introduction ou après le QCM.

Pour ce faire, l'animateur peut, par exemple, indiquer le nom des ateliers sur un support en récup' (ex : bouchons en lièges, couvercles de boîtes alimentaires, tissus abimés...) qui sera tiré au sort par les participants.

Les différents ateliers peuvent aussi être présentés aux participants qui pourront choisir ceux auxquels ils souhaitent participer.

3. Matériel nécessaire

Le QCM du réemploi

Les questions/réponses peuvent être présentées sur des supports en récup' tels que des emballages alimentaires par exemple.

Cette liste de questions/réponses n'est pas exhaustive et peut être amendée par l'animateur selon ses connaissances. Il est conseillé de se rapprocher du service « Prévention et gestion des déchets » (ou assimilé) de la collectivité au sein de laquelle est organisée l'animation afin d'obtenir le maximum de renseignements sur les acteurs locaux du réemploi.

Les questions/réponses sur « la seconde vie des objets » :

- Question : « À votre avis, combien y a-t-il de réparateurs d'électroménagers sur (ville ou département) ? »
Réponse : L'animateur donne la réponse en présentant une carte du territoire sur laquelle sont indiqués les acteurs du réemploi. Il introduit ainsi tous les acteurs locaux du réemploi.
- Question : « Selon vous, combien de personnes, en France, n'ont pas accès à un ordinateur, faute de moyens financiers ? »
Réponses : « 5 millions », « **17 millions** », « 100 millions ».
- Question : « Selon vous, quel est le pourcentage de la population française à ne pas avoir accès à un ordinateur, faute de moyens financiers ? »
Réponses : « 8% », « **16%** », « 26% ».

Sources :

PagesJaunes : Annuaire des professionnels et bonnes adresses

<http://www.pagesjaunes.fr/>

Article « Fracture numérique » sur Wikipédia

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Fracture_numérique_\(géographique\)#La_France_et_la_fracture_num.C3.A9rique](http://fr.wikipedia.org/wiki/Fracture_numérique_(géographique)#La_France_et_la_fracture_num.C3.A9rique)

Définition du réemploi

- Question : « Qu'est ce que le réemploi ? »
Réponses : « Avoir un emploi sur l'île de ré » ou « Récupérer, ré-employer ou réparer un produit au lieu de le jeter » ou « La réinsertion de personnes privées d'emploi ».

Définition d'une ressourcerie

- Question : « Qu'est ce qu'une ressourcerie ? »
Réponses : « Une ressourcerie a 4 fonctions : collecter, valoriser, revendre des objets qui auraient pu devenir des déchets et sensibiliser le public aux gestes de réduction des déchets (définition donnée par le réseau des ressourceries) ».

Les réseaux du réemploi

- Question : « Que faire d'une vieille chaise ? »
Réponses : « La donner à un dompteur de lion » ou « Asseoir une vieille dame dessus » ou « Couper les pieds pour faire une petite chaise pour mon enfant » ou « La donner à une ressourcerie » ou « La revendre sur le net ou en vide-grenier ».



ATELIER N°7 « RÉPARER DES OBJETS CASSÉS »

Faisabilité

PÉDAGOGIQUE



TECHNIQUE



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Apprendre à réparer un ou plusieurs objets.
- Connaître les outils nécessaires à la réparation d'objets quotidiens.
- Identifier les réparateurs présents sur le territoire.

2. Préparation de l'animation

L'atelier « réparer des objets cassés » nécessite une préparation importante en amont de l'animation. En effet, l'animateur doit, avant de choisir un ou plusieurs objets à réparer, s'assurer de la méthode adaptée au bon déroulement de l'atelier. Pour cela, il est suggéré de consulter les ressources indiquées en page 43-44 et de réparer le ou les objets choisis plusieurs fois en amont de l'animation afin de maîtriser les aspects techniques.

Il est aussi suggéré de se rapprocher des acteurs locaux de la réparation pour solliciter leur aide sur le stand.

3. Étapes de l'animation

L'atelier « réparer des objets cassés » sera mené à l'aide de :

- « La boîte à outils du bricoleur-réparateur »
- « La carte des acteurs du territoire »
- la liste des ressources « en ligne » pour la réparation d'objets »

On commencera l'animation par la réparation d'un objet, puis on présentera la boîte à outils du bricoleur et enfin on positionnera les différents acteurs sur la carte du territoire.

a) La réparation d'un objet

L'animateur présente aux participants des objets réparés en amont de l'animation.

Ensuite, selon ses compétences, il propose aux participants d'apprendre à :

- recoudre un bouton
- réparer une lampe halogène
- changer une roue de vélo
- réparer un ballon de foot
- réparer un clavier d'ordinateur
- réparer un pied de chaise
- réparer un lecteur dvd



Le choix des ateliers pourra se faire par tirage au sort ou être décidé en amont de l'animation.

En effet, il est possible de proposer aux participants, quelques jours avant l'animation, d'amener leurs propres objets à réparer. Pour ce faire, il sera indispensable de communiquer sur l'animation au moins 3 semaines avant et d'indiquer précisément la liste des objets qui pourront être réparés. Il est conseillé de ne proposer que 2 ou 3 objets à la réparation et de limiter le nombre de participants.

Tous les participants sont impliqués dans la réparation.

Aussi, une attention particulière sera portée sur la sécurité des participants. A titre d'exemple, si l'atelier se déroule en présence d'enfants, ceux-ci doivent être accompagnés d'un adulte responsable et être âgés d'au moins 8 ans. L'animateur fera un rappel de sécurité sur la manipulation des outils et du matériel.

Enfin, une fois les objets réparés, l'animateur peut conclure son atelier en présentant les acteurs de la réparation présents sur le territoire d'intervention et « la boîte à outils du bricoleur-réparateur ».

b) La boîte à outils du bricoleur-réparateur

Les outils constituant la « boîte à outils du réparateur-bricoleur » sont présentés aux participants par l'animateur. Ceux qui le désirent sont invités à prendre note de la liste des outils sur des feuilles de brouillon mises à disposition sur le stand d'animation.

c) La carte des acteurs du territoire

En amont de l'atelier et après avoir consulté le service de prévention et gestion des déchets (ou assimilé) de la collectivité au sein de laquelle se déroule l'animation, l'animateur pourra répertorier tous les acteurs du réemploi du territoire et les situer géographiquement.

L'animateur invite les participants à :

- identifier une couleur de punaises par typologie d'acteur :
 - Réparation** = réparateurs électroménagers, couturiers, cordonniers, restaurateurs de meubles...
 - Réutilisation** = Transformer/Détourner certains objets pour leur offrir une nouvelle vie. Cette typologie correspond à des lieux où se déroulent des ateliers dits de « loisirs créatifs »
 - Don** = Cette couleur représente les lieux de dépôts de vêtements (conteneurs) et les associations caritatives
 - Revente** = lieux de dépôt-vente, rachat (bouquinistes par exemple) ou lieux de brocantes/vides-greniers
- accrocher sur chaque punaise des rubans ou petites étiquettes sur lesquelles sont précisées les typologies d'acteurs
- positionner sur la carte les différents acteurs selon la liste établie en amont avec les agents de la collectivité.

Les participants qui le désirent sont invités à noter les coordonnées des acteurs qui les intéressent sur les feuilles de brouillon mises à disposition sur le stand d'animation.

Conclusion

Pour clore l'animation, il convient d'insister sur le « bon sens » dont certaines pratiques relèvent. Pour jeter moins, il existe plusieurs solutions : réparer, faire réparer, revendre ou donner.

4. Matériel nécessaire

La boîte à outils du réparateur-bricoleur

Dans une vieille boîte à outils ou tout autre contenant récupéré pouvant contenir les éléments indiqués, il convient de disposer de :

- un marteau
- plusieurs tournevis
- plusieurs pinces
- une perceuse
- une clef à molette universelle
- un niveau à bulle
- un mètre

- un cutter
- du papier de verre
- de la colle superglue
- de la colle à bois
- de la colle forte blanche
- du vernis colle
- des ciseaux solides
- un compas
- un emporte pièce rond
- un emporte pièce carré
- un crayon à papier
- des pinceaux brosse
- des petits rouleaux en mousse
- des élastiques
- une règle
- plusieurs contenants en récup' : barquettes en plastique, boîtes de conserve, pots de yaourt...

La liste des outils composant la boîte à outil devra être affichée sur le stand afin d'être recopiée au besoin par les participants.

Les ressources pour la réparation d'objets

La liste des ressources pédagogiques recensées est affichée sur le stand d'animation. Comme pour la carte des acteurs du territoire et la boîte à outils du réparateur bricoleur, les participants intéressés peuvent prendre en note les ressources qui les intéressent.



ATELIER N°8 « CUSTOMISER / DÉTOURNER DES OBJETS DÉSUETS »

Faisabilité



1. Objectif pédagogique de l'atelier

- Éveiller sa créativité en apprenant à valoriser des matériaux.

2. Préparation de l'animation

L'atelier « customiser / détourner des objets désuets » nécessite une préparation importante en amont de l'animation. En effet, l'animateur doit, avant de choisir un ou plusieurs objets à détourner, s'assurer de la méthode adaptée au bon déroulement de l'atelier. Pour cela, il est suggéré de consulter les ressources indiquées en page 43-44 ainsi que la méthodologie relative à la customisation d'un meuble et d'une boîte de conserve avec une chaussette orpheline et de s'exercer pour maîtriser les aspects techniques et artistiques en amont de l'animation.

Outil pédagogique à réaliser en amont de l'animation

- « La boîte à outils du bricoleur-réparateur »
- « Les ressources pour la customisation / le détournement d'objets »

3. Étapes de l'animation

a) La customisation/le détournement d'un objet

L'animateur présente aux participants des objets customisés en amont de l'animation.

Ensuite, selon ses compétences, il propose aux participants d'apprendre à :

- transformer une simple chaise en bois en « chaise à la mode » (cible : tout publics à partir de 6 ans)
- transformer une boîte de conserve avec des chaussettes orphelines en joli pot à crayons (cible : enfants à partir de 4 ans).

Le choix des ateliers pourra se faire par tirage au sort ou sera décidé en amont de l'animation.

En effet, il est possible de proposer aux participants, quelques jours avant l'animation, d'amener leurs propres objets à customiser. Pour ce faire, il sera indispensable de communiquer sur l'animation au moins 3 semaines avant et d'indiquer précisément la liste des objets qui pourront être customisés. Il est conseillé de ne proposer que 2 ou 3 objets à la customisation et de limiter le nombre de participants en fonction du nombre d'animateurs présents sur le stand.

NB : Lorsque les objets à customiser sont de taille imposante, il est conseillé de procéder à la customisation par équipe de 3 à 4 personnes afin de favoriser les échanges de compétences et de connaissances, et de valoriser le côté « collectif » du résultat obtenu avec les participants.

La customisation d'une boîte de conserve avec une chaussette « orpheline »

- Récupérer une boîte de conserve lavée et sans étiquette.
- Vérifier qu'elle ne coupe pas.
- Découper dans le sens de la hauteur des chaussettes usagées ou « orphelines » de couleurs différentes pour obtenir des anneaux différents.
- Faire glisser les anneaux un par un autour de la boîte pour la couvrir entièrement.
- On peut aussi habiller l'intérieur en faisant un bourrelet sur l'extérieur.



La customisation d'un meuble

- Récupérer un meuble à l'état brut.
- Récupérer une grande quantité de journaux quotidiens (environ une dizaine).
- Déchirer sur les pages des journaux les gros et moyens titres. (des journaux en différentes langues apporteront de la diversité : des polices originales, des graphismes intéressants).
- Enduire de vernis colle le support au fur et à mesure du collage des morceaux de journaux.
- Coller les morceaux de journaux en les juxtaposant les uns aux autres.

NB : Il est recommandé de ne pas couvrir entièrement le support. Par exemple, si le meuble est une chaise et qu'elle comporte une assise en cuir, il est préférable de ne pas la recouvrir pour un rendu plus esthétique.



b) Les ressources pour customisation d'objets

La liste des ressources pédagogiques recensées est affichée sur le stand d'animation. Les participants intéressés peuvent prendre en note les ressources qui les intéressent.

Conclusion

Enfin, une fois les objets détournés, l'animateur peut conclure son atelier en présentant une liste de ressources pédagogiques pour le détournement d'objets. Chaque participant repart avec sa production.

4. Matériel nécessaire

- du mobilier récupéré à l'état brut
- des boîtes de conserves
- des chaussettes de couleur différente
- une boîte à outils
- du vernis colle
- des journaux
- des ciseaux



ATELIER N°9 « SAVOIR VENDRE DES OBJETS DÉSUETS »

Faisabilité



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Être en mesure d'identifier les « ingrédients » nécessaires à la rédaction d'une petite annonce attractive.
- Savoir rédiger une petite annonce attractive pour la vente d'objets inutiles.

2. Préparation de l'animation

Outils pédagogiques à réaliser en amont de l'animation

- 3 « Petites annonces » attractives pour des objets de type : électroménager, culturel et vestimentaire, trouvées sur internet et plastifiées ;
- 3 « Petites annonces » non attractives pour des objets de type : électroménager, culturel et vestimentaires, trouvées sur internet et plastifiées ;
- les « règles » à respecter pour rédiger une petite annonce attractive ;
- « Les ressources en ligne pour la vente d'objets » affichées sur le stand ;
- « Fiche petite annonce à compléter » imprimée en plusieurs exemplaires à distribuer aux participants.

3. Étapes de l'animation

a) Les ingrédients nécessaires à la rédaction d'une petite annonce attractive

Plusieurs petites annonces illustrées sont présentées aux participants. L'animateur interroge les participants afin de connaître leur avis sur les annonces présentées : « Donnent-elles envie d'acheter l'objet ? Pourquoi ? ».

Les participants sont invités à argumenter leurs réponses. Ils identifient alors progressivement les « clés du succès » d'une petite annonce bien rédigée.

Enfin, en s'appuyant sur les petites annonces présentées en amont, l'animateur dresse, avec les participants, la liste des « règles » à respecter pour la rédaction d'une petite annonce attractive.

Ces règles portent sur :

- la présentation de l'objet,
- l'illustration de l'objet,
- les modalités d'acquisition de l'objet (envoi postal, remise en mains propres...)
- le prix de l'objet,
- les abréviations à utiliser
- les petits « plus »

Elles sont consultables en page 40 du présent document.

b) Mise en pratique

La dernière phase de l'atelier consiste à proposer aux participants de rédiger une petite annonce en tenant compte des « règles » définies précédemment. Les annonces rédigées peuvent ensuite être exposées sur le stand pour servir d'exemples.

Les « règles » à respecter pour rédiger une petite annonce attractive

La présentation de l'objet

- Le titre de l'objet :
Il peut être utile de préciser la taille/pointure si vous vendez des vêtements/chaussures ainsi que la marque pour permettre à l'acheteur cherchant un objet précis de trouver la sienne facilement.
- La bonne catégorie :
Si le site sur lequel l'annonce est déposée propose des catégories pour les différents objets, il convient de renseigner la bonne catégorie (ex : catégorie « mobilier/maison » pour une table basse, catégorie « électroménager » pour un four à micro-ondes...) afin de faciliter la recherche pour les acheteurs potentiels.
- La présentation de l'objet dans le corps de l'annonce :
Celle-ci doit être détaillée au maximum pour permettre à l'acheteur potentiel d'avoir, dès la première consultation de l'annonce, toutes les informations concernant : les dimensions de l'objet, son poids, son état général (neuf, usagé, en bon état, à réparer)... Cela vous évitera aussi de recevoir appels et courriels pour des demandes d'informations diverses.

L'illustration de l'objet

Mettre une photo valorisant l'objet : bonne exposition de l'objet, photo de qualité, dans un environnement rangé et propre, nettoyer l'objet au besoin, ne pas mettre de photos trouvée sur internet mais une photo réelle de l'objet pour confirmer son état.

Si vous vendez un objet de grande marque : intégrer une photo de l'étiquette sur laquelle figure la marque peut être un moyen de mettre en confiance l'acheteur, idem si vous possédez l'emballage de l'objet ou la facture/garantie encore valable.

Les modalités d'acquisition de l'objet

Celles-ci doivent être très précises car elles permettront à l'acheteur éventuel de choisir votre objet en fonction du délai de « livraison ».

Exemples :

Vous êtes en Île-de-France, mais vous pouvez vous déplacer sur Paris aux principales stations de RER : précisez le !

Vous ne pouvez pas vous déplacer : proposez un rdv à domicile et précisez les coûts/délais d'envoi postal.

Le prix de l'objet

Évidemment, celui-ci doit être attractif et éventuellement négociable.

Il est possible de surélever le prix de quelques euros à condition de préciser que ce prix est négociable.

Idéalement, définissez le prix de l'objet selon ceux pratiqués sur le site pour un même objet (exemple : inutile de mettre en vente un mini-four à 50€ si la majorité des minis-fours sont vendus sur le site à moins de 30€). Il peut aussi être utile, dans le cas d'un objet neuf ou ayant très peu servi, de préciser son prix neuf pour rendre votre annonce attractive.

Enfin, pour certaines catégories d'objets, proposer des « lots » ou cadeaux peut être intéressant pour vider ses placards.

Exemple : vous vendez un mini-four idéal pour les étudiants car à petit prix, offrez 1 ou 2 vieilles tasses à café ou un plat à four. Cela peut faire la différence entre votre offre et celles des autres.

Les petits « plus »

Ne pas mentir : dire que votre objet est neuf si la photo prouve qu'il est usagé, ne fera que vous desservir. Être attentif à la syntaxe et à l'orthographe lors de la rédaction de l'annonce.

Fiche petite annonce à compléter

Que vendez-vous ?

.....

Trouver une catégorie

.....

Le code postal n'est pas valide.

Ajouter des photos (gratuit)

Ajouter des photos

Photos : 0 / 5

Photo principale 2 3 4 5

Prix : €

A débattre ?

Vendeur :

N'apparaîtra pas dans l'annonce

Afficher dans l'annonce

Augmentez vos chances de vente en ajoutant des photos.

.....

503 caractères restants.



4. Matériel nécessaire

- la fiche petite annonce « correcte » en plusieurs exemplaires
- la liste des ressources en ligne
- des stylos
- des petites annonces « correctes » et « pas correctes » en plusieurs exemplaires



ATELIER N°10 « CONNAÎTRE LES ACTEURS DU RÉEMPLOI DU TERRITOIRE »

Faisabilité



1. Objectifs pédagogiques de l'atelier

- Connaître et situer géographiquement les acteurs du réemploi du territoire.
- Connaître les différentes filières de seconde vie d'un objet.

2. Préparation de l'animation

Outils pédagogiques à réaliser en amont de l'animation

- la carte des acteurs du réemploi du territoire où se déroule l'animation
- les filières de seconde vie d'un objet

3. Étapes de l'animation

a) Les acteurs du réemploi : fonction et situation géographique

Dans un premier temps, l'animateur présente la carte des acteurs du réemploi aux participants ainsi que sa légende descriptive.

Exemple : les punaises de couleur verte représentent les ressourceries.



b) Les filières de seconde vie d'un objet

Dans un second temps, plusieurs images représentant des objets du quotidien sont distribuées aux participants. Chacun est alors invité à identifier, sur la carte, un ou plusieurs acteurs du réemploi du territoire selon ce qu'il pense pouvoir faire de l'objet : le réparer ? le donner ? le réutiliser ?

4. Matériel nécessaire

Les filières de seconde vie d'un objet

- des photos d'une quinzaine d'objets du quotidien (meuble, électro-ménager, livres...), imprimées en A3 et plastifiées
- des punaises de 4 couleurs différentes
- des rubans



TRUCS ET ASTUCES

Scénographie du stand

Pour rendre le stand d'animation attractif, une attention particulière devra être accordée à la décoration du stand. Il est donc indispensable pour l'animateur de se munir d'objets représentatifs de la thématique du réemploi et de la récup en général tels que :

- de vieux vêtements recousus et/ou customisés
- de vieux meubles réparés et/ou customisés
- des objets détournés
- des ressources pédagogiques (livres artistiques et visuels sur le réemploi, d'encombrants...)



RESSOURCES SUR LE RÉEMPLOI

Les ressources en ligne pour la réparation d'objets

<http://www.commentreparer.com>

<http://www.cyberbricoleur.com>

<http://www.reparersoimeme.com>

<http://www.ifixit.com/> (pour le petit matériel électronique)

<http://www.commentfaiton.com>

<http://www.repartout.com>

<http://www.tout-electromenager.fr>

<http://www.produitspurlavie.org/liens-utiles.php>

http://www.wiklou.org/index.php/Entretenir_un_v%C3%A9lo

<http://www.reparer-facile.fr>

<http://velo-reparation.fr>

http://www.produitspurlavie.org/guideReparationReemploi/Guide_Reemploi_Cartes.php

Les ressources en ligne pour la customisation/le détournement d'objets

<http://www.espritrecup.fr/>

<http://www.designpackgallery.fr/>

<http://recycluzz.com/tag/reemploi/page/2/>

<http://art-eco.over-blog.com>

<https://picasaweb.google.com/112456036591571222435/FestivalMonumentalArtRecup?feat=flashalbum#>

<http://www.debrouille.com/pedagogie/a-la-carte>

<http://lartdurecyclage.canalblog.com/pages/sacs--parapluie-/25363944.html>

Les livres pour la customisation/le détournement d'objets

« Matériaux + art = Œuvre » de Tristan Manco, éditions PYRAMIDO. Prix : 35€

« Avant Après : 14 idées « récup' » lumineuses », éditions FLEURUS. Prix : 5€

« Paris Récup' » de Valérie Moreno, éditions Parigramme. Prix : 6€

« L'art de La récup' », éditions : Mango pratique. Prix : 12€

« Détourner les pages » de Jason Thomson, éditions Eyrolles. Prix : 20€.

Les ressources en ligne pour la vente d'objets

Pour connaître les dates des vides-greniers organisés dans votre ville, consultez votre mairie ou rendez-vous sur :

<http://www.brocorama.com/>

<http://vide-greniers.org/>

Pour revendre vos objets directement sur internet :

<http://www.amazon.fr/>

<http://franchise.cashconverters.fr/>

<http://www.toutcash.com/>

<http://www.priceminister.com/v/vendre>

<http://www.ebay.fr/>

<http://www.leboncoin.fr/>

<http://www.videdressing.com>

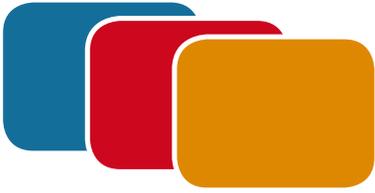
Les sites web pour donner des objets d'occasion

<http://www.ordi2-o.fr/>

<http://donnons.org/>

<http://www.donoo.eu/>

<http://www.ressourcerie.fr>



NOTES

A large rectangular area with a thick black border and rounded corners, containing 25 horizontal dotted lines for writing notes.

ÉDUIQUER
À L'ÉCO
CONSOMMATION



SENSIBILISER
AU GASPILLAGE
ALIMENTAIRE



INITIER
AU RÉEMPLOI





REMERCIEMENTS

**Nous remercions chaleureusement toutes les personnes
qui ont apporté leur concours à ces travaux.**

Pour la conception des 3 modules d'animation :

Anne Gorry, Yonna Houard (association les Petits Débrouillards IdF)

Anne-Lise Paillet, Olivier Mannu (association le Temps Presse)

Barbara Blossfeld (association la Paume de Terre)

Laure Berthon (association Graine IdF)

Pour le suivi du projet et leurs contributions au groupe de travail :

Émilie Belot, Hélène Colombini, Céline Courboulay,

Nicolas Pouteau, Pierre-Loïc Bertagna,

et Anne-Sophie de Kerangal (Conseil régional d'Île-de-France)

Pour leur participation aux mises en situation :

Les visiteurs de l'éco-festival du Val Maubuée (77)

La mairie du 11ème arrondissement de Paris (75)

Les consommateurs du marché d'Aubervilliers (93)

Les consommateurs du centre commercial BAY 1 à Torcy (77)

Les enfants et leurs familles de l'école élémentaire Marie Curie à Bobigny (93)

Les adolescents de l'Espace Jeunes de la ville de Collégion (77)

Pour la conduite du projet :

Laure Berthon et Emma Wacogne (association Graine IdF)

Photographies et illustrations

GRAINE IdF, La Paume de Terre, Le Temps Presse et Les Petits Débrouillards IdF

@ Taras Livyy, @ artishok, @ artenot, @Pixel Embargo - Fotolia.com

Ce livret vous propose « 3 thématiques d'animation, 10 ateliers pour agir » concrètement sur la prévention des déchets auprès d'un large public.

Elaborées par des éducateurs à l'environnement, ces animations ont fait l'objet de mises en situation avec des enfants et adolescents, des familles, du grand public et des établissements scolaires.

Elles faciliteront la mise en place d'ateliers concrets par les enseignants, animateurs, ambassadeurs du tri...

Alternant théorie et pratique, les participants développeront ainsi leurs connaissances tout en expérimentant.

Ce projet d'animation a été coordonné par le GRAINE Île-de-France (Groupement régional d'animation et d'information sur la nature et l'environnement) en collaboration étroite et avec le soutien financier du Conseil régional d'Île-de-France, entourés d'un groupe de travail composé des associations :

La PAUME de TERRE

La Paume de Terre

www.lapaumedeterre.fr/



Les Petits Débrouillards
d'Île-de-France

www.lespetitsdebrouillards-idf.org



Le Temps Presse

<http://letempspresse.fr/>

Vous souhaitez obtenir des conseils, une aide ou bien tout simplement la version électronique de ces fiches ? Contactez :

le réseau GRAINE Île-de-France

Tel : 01 45 22 16 33

17 rue Capron 75018 Paris

Courriel : info@graine-idf.org

Site internet : www.graine-idf.org

**le Conseil régional d'Île-de-France
Service « Prévention et gestion des déchets »**

Tel : 01 53 85 56 38

Courriel : plansdechets@iledefrance.fr

Site internet : <http://espaceprojets.iledefrance.fr/jahia/Jahia/site/projets/pid/5681>

Un partenariat :

