CPIE LOGNE ET GRAND-LIEU
44650 Corcoué-sur-Logne
02 40 05 92 31
accueil@cpie-logne-et-grandlieu.org

les animations DECHETS

CATALOGUE DES ANIMATIONS

Sommaire

des animations déchets

ANIMATIONS	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Collège	Lycée/ Adultes	p.
Les p'tits ateliers des déchets	■					3
Le compostage	■	■	■	■	■	4
Le lombricompostage	■	■	■	■	■	5
Production et matières des déchets		■	■			6
Tri, filières et recyclage		■	■			7
Les problèmes que posent les déchets			■	■		8
Réduire les déchets : Tri et recyclage			■	■		9
Déchets d'équipements, électriques et électroniques (DEEE)			■	■	■	10
Les consultations du Dr Smarfun			■	■	■	11
La consommation responsable			■	■	■	12

POUR CHAQUE ANIMATION, SONT PRESENTÉS :

OBJECTIFS **DÉROULEMENT** **LIEU ET DURÉE**

Montre moi tes déchets, je te dirai qui tu es...

Le thème des déchets peut être un bon moyen pour agir concrètement en faveur de l'environnement.

En fonction des niveaux, les animations proposées cherchent à interroger les participants sur leur relation à la consommation :

- **connaître les matières,**
- **comprendre qu'on génère tous des déchets mais qu'on peut faire des CHOIX,**
- **identifier des problématiques telles que la notion de matière première,**
- **proposer des alternatives à la surconsommation...**

Les outils pédagogiques utilisés sont majoritairement inspirés du dispositif "ROULETABOULE", créé par le réseau Ecole et Nature. Membre du GRAINE "Pays de la Loire", le CPIE utilise également des outils, conçus et acquis collectivement par ce réseau d'éducation à l'environnement.

Les animations ont lieu principalement en intérieur, mais nous n'hésitons pas à sortir pour aller voir la réalité des déchets dans la nature ou la ville.

Le principe des ateliers en petits groupes est privilégié. La présence d'encadrants peut s'avérer nécessaire en fonction des niveaux.

Les p'tits ateliers des déchets

Le thème des déchets est ici utilisé comme support d'exploration du quotidien de l'enfant, d'observation de son environnement proche et en particulier des matières par une approche sensorielle.
La démarche proposée s'articule autour d'un conte (pour créer une atmosphère propice), d'ateliers sensoriels courts et ludiques et d'un temps de synthèse.

- **Utiliser ses sens.**
- **Identifier des matières de différentes façons, avec différentes approches.**
- **S'initier à identifier, classer et grouper des déchets.**

Conte illustré pour introduire le sujet.
4 ateliers tournants de 15 minutes chacun. Les ateliers, sensoriels et ludiques, sont encadrés par un adulte (présence de parents nécessaire) :

Les déchétectives : Associer les déchets d'une poubelle à différentes activités du quotidien (jouer, faire la cuisine…).

La main dans la boîte : Découvrir différentes matières par le toucher.

Dans ton tas, t'as ouï : Identifier, à l'oreille, les différents emballages et leurs matières.

Le grand bazar : Associer les matières des emballages aux matières « brutes ». Synthèse.

Lieu : classe
Durée : 2h

Dans le cadre d'un projet pluriannuel sur les déchets, il est possible de mettre en place un programme de progression petite, moyenne et grande section. Nous contacter pour plus de précisions.

2 Le compostage

Depuis 2024, il est théoriquement interdit de mettre des déchets organiques dans une poubelle d'ordures ménagères. Le compostage est une méthode simple et efficace pour détourner ces déchets spécifiques. La finalité de l'intervention est de faire évoluer les représentations (parfois négatives) des élèves.

- **Identifier les déchets qui peuvent être mis dans un composteur**
- **Connaître les êtres vivants du composteur et comprendre leur rôle**
- **Aborder la notion de décomposition des déchets naturels**

Les élèves tournent sur différents ateliers pour étudier les différentes facettes du compostage.

En fonction du niveau, l'approche peut être sensorielle ou scientifique :

- Différencier les odeurs de déchets,
- observer des êtres vivants,
- connaître les règles d'or du compostage…

- **Lieu : classe**
- **Durée : 2h**

Afin que cette animation prenne tout son sens, elle peut être complétée par une 2e séance pratique, sur le terrain, de (re)mise en route du composteur de l'école.

3 Le lombricompostage

L'installation d'un lombricomposteur dans une classe permet aux élèves de mettre en œuvre un élevage de petits animaux fort intéressants pour aborder à la fois les notions de déchets organiques, recyclage, cycle de la matière et élevage.

- **Comprendre le principe du compostage**
- **Découvrir le cycle de la matière**
- **Mettre en place et s'occuper d'un élevage de vers**

Cette animation se décline en 2 ou 3 séances.

Séance 1 : Elle est consacrée à la présentation du lombricomposteur et des besoins des vers rouges amenés par l'animateur :

- Fabrication de la litière, observation d'un élevage existant,
- consignes de nourrissage…

Séance 2 : Deux mois après, la séance s'appuie sur les observations et questionnements suscités pour approfondir la connaissance du cycle de vie du ver rouge : anatomie, reproduction, et l'utilisation du produit final : le lombricompost.

- **Lieu : classe**
- **Durée : 2 heures / séance.**
- **Durée minimale du projet : 3 mois**

Production et matières des déchets

La prévention des déchets et le tri correctement réalisé passent par la prise de conscience de la production de ces déchets par chacun de nous et par une identification correcte des matières.

- **Comprendre que toutes les activités humaines génèrent des déchets**
- **Définir un déchet**
- **Visualiser les différents types de déchets ménagers et leurs matières**

Les déchètectives :

- Dans la peau d'un personnage, les élèves doivent trouver quels déchets qu'ils ont produits et pour quelle raison ils ont été jetés à la poubelle.
- Puis, en demi groupe : réalisation de dominos géants avec des déchets et mémory des déchets.
- Visite aux conteneurs les plus proches de l'école afin d'aborder la notion de "tri sélectif" ou sortie "Traqueurs de déchets"

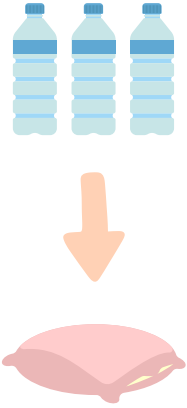
- **Lieu : classe puis extérieur**
- **Durée : 2h30**

Cette animation est suivie un mois après de l'animation : « Tri, filières, recyclage »

5 Tri, filières et recyclage

La finalité est de favoriser l'acquisition des « bons gestes de tri » adaptés à la collecte sélective de la Collectivité pour que les déchets du quotidien soient recyclés.

- **Comprendre que les déchets, s'ils sont triés, peuvent « vivre une deuxième vie », être recyclés**
- **Apprendre à trier correctement pour permettre ce recyclage**



Si les élèves ont vécu l'animation « production et matières des déchets », un retour sur les questionnements est réalisé en début de séance.

Sinon, un prérequis sur les matières des déchets est indispensable.

Puis, à l'aide d'outils pédagogiques adaptés, les élèves retracent les filières de recyclage du papier, carton, plastique, métal et verre. Un grand jeu de tri conclut l'activité.

- **Lieu : classe**
- **Durée : 2h30**

Les problèmes que posent les déchets

L'animation permet de découvrir l'origine et la production des déchets et de se questionner sur les enjeux environnementaux liés aux déchets. Afin d'approfondir la thématique, elle est suivie d'une deuxième séance sur le tri et le recyclage de nos déchets.

- **Exprimer ses représentations sur les déchets**
- **Définir les compositions des déchets ménagers**
- **S'interroger sur le devenir des déchets**
- **Identifier 3 impacts des déchets sur l'environnement : pollutions, matières premières, durée de vie**

Synthèse d'un questionnaire remis en amont puis fonctionnement en ateliers :

- les matières premières,
- les déchets dangereux,
- le béret des matières.

Après une synthèse, les élèves, en extérieur, traquent les déchets pour aborder la notion de durée de vie dans la nature.

Une expérience à mener d'ici la séance suivante conclut l'animation : « Quel est l'action d'un déchet acide sur la végétation ? »

- **Lieu : classe et espace vert à proximité**
- **Durée : 2h 30**

Réduire les déchets : tri & recyclage

Dans cette animation, les élèves s'appuient sur les enjeux évoqués lors de la première séance pour comprendre l'intérêt du recyclage, et découvrir le contexte local de gestion de leurs déchets.

- **Comprendre l'intérêt du recyclage et du tri**
- **Découvrir le devenir de nos déchets, les filières de recyclage**
- **Contribuer, à son échelle, à une bonne gestion des déchets par des gestes simples**

Observation et interprétation des résultats de l'expérience que les enfants ont réalisée entre les deux séances puis en atelier :

- Filières de recyclage,
- fabrication de papier recyclé
- finalisation de l'atelier des matières premières.

Un grand jeu de tri conclut l'activité.

- **Lieu : classe**
- **Durée : 2h 30**

Les déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE)

Les DEEE constituent un support privilégié de sensibilisation des enfants d'aujourd'hui (consommation de jeux électroniques, écrans, ordinateurs, téléphones portables).

- **Prendre conscience de l'omniprésence de ces objets et des déchets générés**
- **Appréhender les spécificités de ces déchets**
- **Comprendre les filières et l'intérêt de leur recyclage en particulier au niveau ressources**

En amont, repérer les EEE dans un texte qui raconte la journée type d'un élève de 6ème.

Utilisation d'un reportage vidéo pour un quizz DEEE.

Démontage et tri de matériaux. Grand Jeu "Nos ressources en jeu" pour comprendre l'enjeu matières premières.

- **Lieu : classe**
- **Durée : 3h**

8 Les consultations de docteur Smartfun

Dans une ambiance volontairement "médicale", l'équipe de "Docteur Smartfun" interpelle les visiteurs en utilisant les "codes" du monde médical : confidentialité, non-jugement, bienveillance... et de la science «"sérieuse qui ne se prend pas au sérieux ".

- **Informer et accompagner le changement de comportement dans les usages du téléphone portable**
- **Sensibiliser à l'impact environnemental du numérique**
- **Mettre en avant des solutions locales pour en limiter son impact**
- **Lutter contre le changement climatique**

Les élèves devront réaliser les petits ateliers en autonomie, ou accompagnés selon leur nombre :

- Le "***Test de la tâche d'encre***", pour interroger son relationnel au téléphone portable,
- L'atelier "***L'IMC du Smartfun & l'ordonnance***" pour faire un diagnostic complet du téléphone,
- La "***Ponction numérique***" pour analyser ce qui se cache à l'intérieur de son téléphone,
- L'"***Auto-diagnostique***" pour repérer les améliorations possibles,
- La "**Salle d'attente**" pour prendre le temps de feuiller quelques documentations.

- **Lieu : classe**
- **Durée : 3h**

La consommation responsable

Lorsque l'on parle de nos déchets, il est important de s'interroger sur nos habitudes de consommation. Quelle sera notre empreinte écologique ? Aurait-on pu consommer autrement ?

- **Saisir la notion d'empreinte écologique**
- **S'interroger sur nos choix de consommation et critères associés**
- **Proposer des solutions pour préserver les ressources naturelles**

Après un échange sur leur vision de la "consommation", les élèves vont (par groupes) devoir simuler l'achat de fournitures scolaires pour une classe et réfléchir aux critères de choix mis en évidence pendant l'activité.

Ensuite, ils vont devoir prendre conscience de l'impact de notre consommation sur les ressources naturelles au travers de 2 jeux complémentaires :

- ***"L'ile de Robinson",***
- ***"Le loto des matières premières".***

- **Lieu : classe**
- **Durée : 3h**

Le parcours “consommation responsable”

Ce cycle d'animation ludique et participatif, conçu en partenariat avec le GRAINE Pays de la Loire, vise à développer l'esprit critique et la responsabilisation des jeunes en les impliquant dans leur choix de consommation.

- **Préciser l'acte de consommer et ses impacts**
- **Aborder la notion d'empreinte écologique**
- **Cibler des modes de consommations alternatives**
- **Comprendre le cycle de vie d'un produit et le concept d'économie circulaire**
- **Découvrir des initiatives et des sites impliqués dans l'économie circulaire**
- **Expérimenter des actions concrètes de consommation responsable**

“L'île de Robinson“: Un socle commun *via* une mise en situation ludique, qui questionne sur l'utilisation des ressources naturelles et ses impacts.

“***La Fabrik' à burgers***” et “***Tel est mon tél***” : 2 animations d'approfondissement proposant d'étudier le cycle de vie de produits utilisés par les jeunes. Ces animations participatives permettent de développer l'esprit critique et la responsabilisation des jeunes en les impliquant dans leur choix de consommation.

- **Lieu : classe**
- **Durée : de 1h à 3h , selon les animations choisies**

Les animations du parcours “consommation responsable”

L'île de Robinson

Ce jeu de rôle sur plateau questionne sur l'utilisation des ressources naturelles et ses impacts.

Les élèves vont s'imaginer à la place de Robinson Crusoé naufragé qui échoue sur une ile déserte. Ils vont simuler son mode de vie et son impact sur l'ile.

La Fabrik' à burgers

Ce jeu propose de prendre le temps de se pencher sur le burger, star de nos assiettes.

En partant de sa composition, les participants sont invités à recomposer deux modèles de filières pour les 4 composants : pain, tomate, viande et fromage.

Pour chaque produit, 4 exemples sont proposés à partir d'étiquette produit, sur lesquelles il faut retrouver diverses informations, les analyser afin de déterminer les points forts et faibles de chaque produit.

Tel est mon tél

Ce jeu met les élèves dans le rôle de fabricant de smartphone.

ls devront réussir à fabriquer son téléphone en récupérant tous les matériaux nécessaires.

Pour cela, ils vont faire le tour du monde, avec au passage, son lot de problèmes sociaux et environnementaux.

CPIE LOGNE ET GRAND-LIEU

Le Centre d'Animation en Pays de Logne, labellisé **Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement** (CPIE) Logne et Grand-Lieu est une association loi 1901 née en 1978 qui mène et soutient les projets environnementaux de son territoire.

Depuis plus de 40 ans, le CPIE accompagne, conseille, sensibilise et informe les citoyens et les acteurs publics et privés pour que les questions environnementales soient prises en compte dans les décisions, les projets et les comportements des organisations et des personnes.

Grâce à l'équipe de salariés, d'administrateurs, de bénévoles et aux nombreux partenariats que nous tissons, nos projets sont co-construits et partagés.

CPIE LOGNE ET GRAND-LIEU
8 rue Sainte Radegonde
44650 Corcoué-sur-Logne
02 40 05 92 31
accueil@cpie-logne-et-grandlieu.org
http://cpie-logne-et-grandlieu.org