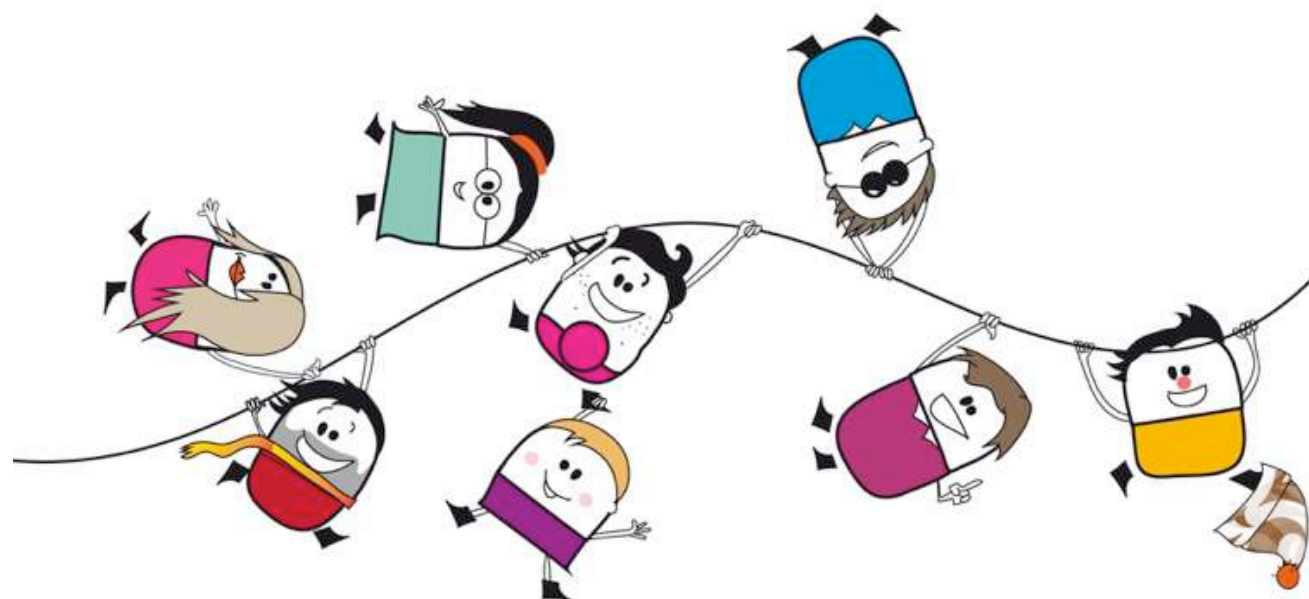


MOUVEMENT E-GRAINE



**CULTIVONS
L'ENVIE
D'AGIR**



Contact :

Alix FRANKIEL

Chargée de territoire Sud-Est (91-94-77)

Mail : alix.frankiel@e-graineidf.org

Tel : 06 60 27 40 00

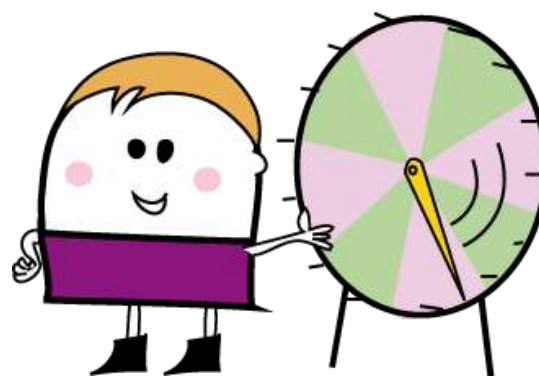
**PROPOSITION D'ANIMATIONS POUR LA SEMAINE EUROPÉENNE DE
RÉDUCTION DES DÉCHETS (SERD) DU 20 AU 28 NOVEMBRE 2021**

Qui sommes-nous ? P3

Index P4

La pédagogie e-graine. P5

Nos animations P6



qui sommes-nous ?

e-graine est un mouvement d'éducation à la citoyenneté mondiale dont l'objectif est de cultiver l'envie d'agir pour des territoires solidaires et responsables.



TROIS ÉTAPES CLÉS :

- **Sensibiliser** aux enjeux majeurs de notre société
- **Inciter à réfléchir** sur les gestes de la vie quotidienne
- **Donner l'envie et les moyens d'agir** sur son cadre de vie

Notre communauté se fédère autour de l'idée que la pédagogie et le développement de l'esprit critique sont les moteurs de la construction d'un monde solidaire et responsable.

Nous développons quatre programmes éducatifs ludiques et participatifs :

- ✓ Cultivons la consommation responsable
- ✓ Cultivons la participation citoyenne
- ✓ Cultivons l'engagement
- ✓ Cultivons la solidarité

Nous participons ainsi à l'atteinte des Objectifs du Développement Durable (ODD) des Nations Unies et, plus largement, aux dynamiques de transition écologique, sociale et humaine qui naissent au niveau local, national et international.

En 2019, nous avons mené des actions auprès de 26 000 bénéficiaires pour construire ce projet commun d'un monde plus juste et équitable. »

Thématique	Animation	P.
Empreinte écologique	Devenons consom'acteurs	7
Déchets	Le jeu du tri	8
	Tout doit disparaître	8
	E-déchets	8
	L'itinéraire d'un jean	9
	Les défis anti-gaspi	9
	L'art de la récup	10
Gaspillage alimentaire	Buffet futé	11
Eau	Carafe ou robinet ?	12
Biodiversité	Jardiner au naturel	13
	Compost-âge	14
Multi-thématiques	Les roues	15
	Le village de l'éco-consommation	16
Atelier Fait Maison	Produits cosmétiques et d'entretien	16
Atelier en distanciel	Webinair / Vidéo / Application	17



La pédagogie active

Notre démarche pédagogique place l'apprenant au centre des apprentissages.

A travers des techniques d'animation ludiques et interactives, adaptées à chaque âge, nous créons des espaces de débat, de partage et de réflexion, où chacun peut apprendre de chacun et apporter sa part à la réflexion collective.

Notre approche ne vise pas à la multiplication d'éco-gestes sans susciter de réflexion, mais au contraire à encourager des choix fondés sur la connaissance, la raison, l'esprit critique, le débat et l'engagement individuel et collectif !

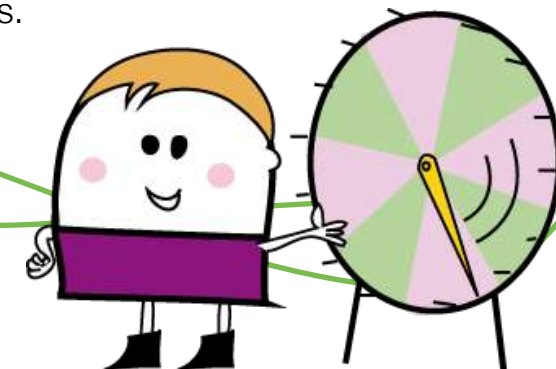
> Une démarche d'intervention en **4 temps** :

- **Levée des représentations** pour découvrir le groupe, tester ses connaissances et son positionnement sur la thématique.
- **Sensibilisation à une problématique et à ses enjeux** à différentes échelles (locale et globale, individuelle et collective...)
- **Réflexion et mise en débat** sur ses actions quotidiennes.
- **Faire émerger l'envie d'agir** (au niveau individuel et collectif), en faisant découvrir des alternatives durables, solidaires et responsables.

- ✓ Comprendre
- ✓ Se positionner
- ✓ Agir

L'EDUCATION A LA PENSEE COMPLEXE

- ✓ Notre pari est de permettre à chacun de se sentir citoyen du monde et de faire ses propres choix en pleine connaissance des enjeux écologiques, économiques et sociaux qui en résultent, globalement et localement. Pour cela, nous pensons qu'il est nécessaire d'éduquer à la pensée complexe.
- ✓ La pensée complexe n'est pas une démission intellectuelle affirmant que tout est compliqué, et qu'on ne peut rien comprendre.
- ✓ Il s'agit d'appréhender le réel dans toute sa complexité, en refusant les explications réductrices et simplificatrices. Éduquer à la pensée complexe, c'est rendre compte des liens qui existent entre les choses, entre les disciplines, entre les entités d'un même système (approche systémique).
- ✓ Si l'ensemble des thématiques concernées par le développement durable (énergie, transport, production, solidarité, consommation, technologie...) peuvent sembler indépendantes les unes des autres, force est de constater qu'elles sont toutes liées.



Nos Animations

A NOTER

- Toutes nos animations peuvent être réalisées sous format « **Stand** » (public passant) ou « **Atelier** » (sur inscription).
- Nos interventions sont adaptées à **tout public**.
- Vous ne trouvez pas d'animation adaptée à vos besoins ? N'hésitez pas à [nous contacter](#) ! La liste n'est pas exhaustive, nous avons d'autres animations à proposer !



Devenons consom'acteurs

Nos modes de vie nous pousse à consommer diverses ressources, mais quelles sont-elles et quelles en sont les conséquences ?

A travers cet atelier, les participants seront invité à calculer l'empreinte écologique de leur groupe en questionnant leur mode de consommation. Ils pourront ainsi se rendre compte de la biocapacité nécessaire pour répondre à leurs besoins et aborder les impacts de notre société de consommation.

Afin d'en interroger les origines, la suite des échanges sera animée sous forme de débat mouvant.

Et pas de panique, rien n'est irréversible! En fin de séance nous nous interrogerons ensemble sur les gestes qu'il est possible de mettre en place pour limiter l'usage des ressources et développer un mode de consommation plus raisonné.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- ✓ Comprendre ce qu'est l'empreinte écologique
- ✓ Prendre conscience des inégalités économiques, démographiques, écologiques et sanitaires dans le monde
- ✓ Interroger ses représentations et faire évoluer ses modes de consommation



Le jeu du tri

Apprendre à bien trier ses déchets en s'amusant, c'est possible ! Cette approche ludique permet d'attirer tout type de public, et surtout permet de balayer de nombreux sujets d'interrogation pour le public : faut-il laver ses déchets ? Que faire des bouchons ? Que mettre aux encombrants ?

Devant vous, plusieurs bacs représentant les différentes poubelles (ordures ménagères, poubelle de tri sélectif, borne de verre, composteur, déchets dangereux, etc.). Le public est alors invité à ranger des déchets propres et manipulables dans la poubelle adéquate. À la fin, nous passerons en revue les poubelles afin de réfléchir ensemble sur les matières composants chaque produit et interroger les logiques de tri. Les échanges s'animent et les consignes de tri s'éclaircissent !

Adaptable en version Basket Tri ou Foot Tri pour créer une ambiance sportive !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience de la diversité des impacts (écologiques, économiques et sociaux) relatifs à la production de déchets
- Trouver des moyens de réduire ces impacts au quotidien, notamment par le tri.

Tout doit disparaître

Notre consommation engendre une quantité de plus en plus importante de déchets, et cette augmentation soulève des problématiques tant pour notre environnement que pour notre santé... Mais, comment les réduire ? C'est le défi qui sera posé aux participants durant ce jeu.

À travers le cycle de vie d'une bouteille plastique, nous interrogerons d'abord la provenance des produits de notre quotidien et leur devenir, ainsi que les impacts liés à chaque étape.

Pour y remédier, les participants découvriront des alternatives zéro déchet aux objets à usage unique en faisant disparaître tous les déchets étalés sur la table.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience de l'impact de nos modes de consommation sur la production de déchets et des problématiques soulevées par l'augmentation de la quantité de déchets.
- Réfléchir aux moyens de réduire nos déchets au quotidien en particulier au moment de faire ses achats.



E-déchets

Chez nous on trouve souvent : smartphone, ordinateur, télévision, tablette, etc. Mais cette abondance numérique, en combien de temps s'est-elle immiscée dans nos réflexes journaliers ? Qui ne s'est jamais demandé d'où venaient ces produits faisant intégralement partis de notre quotidien aujourd'hui ? Comment sont-ils fabriqués et que deviennent-ils une fois jetés ?

Pour le savoir nous retracerons l'évolution du numérique et interrogerons les différentes étapes qui entrent en jeu dans la production et l'utilisation d'un smartphone. Chaque fois, le public sera invité à se questionner sur les conséquences pour l'humain et l'environnement, mais aussi sur ce que représente la pollution numérique au vu de nos pratiques quotidiennes. Atelier particulièrement adapté aux jeunes et jeunes adultes !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Prendre conscience des impacts sociaux, économiques, sanitaires et environnementaux des appareils électroniques de communication.
- Réfléchir à la temporalité et à l'évolution des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC)
- Interroger la notion de pollution numérique
- Prendre du recul par rapport à notre utilisation quotidienne des TIC et chercher des alternatives.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les impacts et enjeux de notre consommation textile
- Interroger ses représentations et faire évoluer ses modes de consommation
- Découvrir des alternatives de consommation responsable à faire soi-même dans le domaine de la vie quotidienne

L'itinéraire d'un jean

La mode. Quels impacts cette industrie a-t-elle ?

Pour comprendre toutes les étapes nécessaires à la présence d'un vêtement dans notre placard, les participants reconstitueront l'itinéraire d'un jean. Ils analyseront ainsi les impacts induits par les différentes étapes de ce cycle de vie de la plantation de coton à sa fin de vie.

Après avoir échangé sur leurs pratiques quotidiennes en matière de consommation textile, ils identifieront des alternatives pour limiter la surproduction de tissus. Nous nous concentrerons sur l'une d'elle : redonner vie à de vieux vêtements ou des tissus inutilisés en customisant de vieilles pièces de tissus.



Les défis anti-gaspi

Une pomme un peu abîmée et des fanes de céleri : poubelle ou smoothie ?

En analysant l'itinéraire d'une tomate, du champ à l'assiette, les participants s'attarderont sur la provenance de nos aliments, ainsi que sur les impacts liés à son cycle de vie. Cette mise en perspective leur apportera des clés pour se positionner en tant qu'acteur et lutter contre le gaspillage alimentaire.

Pour cela, plusieurs défis pratiques leur seront proposés afin de découvrir et partager quelques astuces simples pour limiter la production de déchets alimentaires à la maison : conservation des aliments, liste de courses, interprétation des dates limites de consommation et valorisation des restes.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre les enjeux liés à l'alimentation.
- Identifier des moyens pour réduire le gaspillage alimentaire et devenir un consommateur responsable.
- Découvrir les alternatives possibles pour réduire son impact environnemental et faire des économies.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre l'importance de protéger notre environnement par une meilleure gestion des déchets.
- Apprendre à offrir une seconde vie aux déchets en créant de nouveaux objets.
- Développer sa créativité

L'art de la récup'

Réduire notre production de déchets, voilà un objectif incontournable pour construire un monde durable ! Mais comment faire ? Plusieurs moyens d'agir sont possibles et cet atelier part explorer un de ces moyens : récupérer pour valoriser !

Accessoires, jeux, tawashis, objets de décoration,... Créez avec nous des objets insolites à partir de déchets ! L'occasion de découvrir une façon ludique et artistique de récupérer et transformer nos déchets pour réduire notre impact sur l'environnement.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Fédérer les habitants autour d'un événement festif et convivial
- Sensibiliser les habitants autour des enjeux de l'alimentation, du gaspillage alimentaire et des déchets
- Donner des alternatives pour mieux manger et moins gaspiller

Buffet futé

La cuisine participative pour lutter contre le gaspillage !

Le principe de cette événement est de cuisiner des invendus (fruits et légumes) avec les habitants pour réaliser une grande soupe collective. Ce moment convivial est idéal pour échanger avec les habitants sur les impacts du gaspillage alimentaire, les enjeux d'une alimentation bio, local et de saison mais aussi de créer du lien social et de la cohésion au sein du quartier. L'événement se termine sur une grande dégustation collective.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Interroger ses représentations et faire évoluer ses modes de consommation
- Prendre conscience des impacts des différents modes de consommation d'eau
- Prendre conscience des inégalités en terme de consommation d'eau dans le monde



Carafe ou robinet ?

Le but de l'animation est d'aborder la question de la potabilité de l'eau du robinet. Le message phare : l'eau du robinet est potable, bonne pour la santé de tous, la consommer permet de réduire notre production de déchets plastiques !

Après avoir recueilli les habitudes des participants sur leur consommation d'eau, un quizz permettra de déconstruire les préjugés sur l'eau du robinet.

Enfin, nous proposons de réaliser un zoom sur la consommation d'eau dans le monde pour analyser les enjeux relatifs à l'eau du robinet, ainsi que les impacts que peuvent avoir nos modes de consommation.

Jardiner au naturel

A travers le jeu « Une espèce vous manque et tout est dépeuplé », les participants analyseront les interdépendances entre les espèces, notamment entre les plantes, les animaux et les êtres humains. De plus, cela leur permettra de reconnaître des espèces citadines qu'ils croisent chaque jour dans nos rues parisiennes.

Pour la suite, deux options sont proposées :

1- Jeu de plateau « Plantes-moi si tu peux » : Par équipes, les participants devront créer un potager écologique, ils en découvriront ainsi les aléas et les astuces, aussi efficaces qu'écologiques, que l'on peut mettre en place.

2- Fabrication de bombes à graines !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre le rôle de la biodiversité et notamment des fleurs et des insectes pollinisateurs
- Apprendre le nom des variétés de fleurs les plus courantes en ville
- Mettre en place des solutions concrètes pour jardiner de façon plus respectueuse, en limitant ses impacts, et reverdir nos villes



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Comprendre le rôle de la nature et reproduire son cycle naturel
- Réduire ses déchets et leurs transports
- Valoriser les déchets organiques
- Amender et entretenir ses sols sans acheter de terreau
- Préserver la biodiversité dans son jardin

COMPOST-ÂGE

Le retour à la Terre, vous connaissez ?

Nos biodéchets finissent souvent dans nos ordures ménagères, mais est-ce le plus judicieux et n'y a-t-il pas d'autres options ?

Après avoir questionné la notion de déchets, notamment celle des biodéchets, nous identifieront quels peuvent être les avantages du compostage, pour vous et pour l'environnement.

Seulement il est vrai que composter peut s'avérer technique tant qu'on ne l'a pas pratiqué. Mais pas de panique : avec de la théorie, des partages d'expériences et des astuces, votre compost sentira bon et sera une ressource incomparable.

Les roues

Oserez-vous relever le défi ?

En jouant autour des différentes roues d'e-graine, découvrez de façon ludique et divertissante quelques thématiques relatives au développement durable.

Le principe est simple : les participants doivent relever 3 défis, seuls ou en équipe, pour mieux comprendre les enjeux relatifs à la thématique choisie : questions de rapidité, mimes, dessins ou mots interdits, il y en a pour tous les goûts ! si le joueur trouve la bonne réponse, nous découvrons ensemble des moyens d'agir solidaires et responsables... mais attention, chaque défi est chronométré !

Plusieurs roues thématiques sont disponibles :

- > « La roue de l'eau »
- > « La roue de la forêt »
- > « La roue des énergies »
- > « La roue de l'ess »
- > « La roue de la nature »
- > « La roue anti-gaspi »
- > « La roue de la ville durable »
- > « La roue de la consommation responsable »

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Découvrir les enjeux du développement durable et les problèmes liés au fonctionnement de notre société.
- Réfléchir à des gestes citoyens à mettre en oeuvre individuellement et collectivement pour favoriser le développement durable.



Une exposition vivante et itinérante : le village de l'éco- consommation !

Le Village de l'éco-consommation met en scène un parcours d'ateliers ludiques et participatifs, rythmé comme la journée d'un enfant pour sensibiliser les jeunes de 7 à 12 ans et les familles à la consommation responsable. Dans un décor original et théâtral prenant la forme d'un village de 400m², nous avons recréé un univers familier qui fait écho à notre quotidien : chambre, salle de bain, cuisine, parc, supermarché,...

Sur une semaine, jusqu'à 600 jeunes citoyens en herbe sont sensibilisés aux 8 thématiques abordées au sein des 8 cabanes : Consommation et pollution de l'eau, déchets, énergies, transports et éco-mobilité, gestion durable des forêts, alimentation locale et de saison, éco-conception et commerce équitable !

Cette exposition, animé par une équipe de 9 animateurs.trices professionnel.le.s, est modulable et peut être déployée de quelques jours à plusieurs mois. Elle existe aussi en version demi-village (4 cabanes) que nous pouvons orienter sur certaines problématiques comme le Village 0 déchets ou le Village climat. Nous pouvons aussi vous proposer des cabanes à l'unité, au choix selon le thème de votre évènement !

Le dossier complet de présentation de ce grand projet est téléchargeable sur notre site internet. Pour toute question ou estimation de devis, n'hésitez pas à nous contacter directement !

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE :

Eveiller, sensibiliser et faire réagir la nouvelle génération et le grand public aux enjeux de la consommation afin de donner naissance à des consommateurs avertis, responsables et capables de choix éclairés.



Produits cosmétiques ou d'entretien

Vous aussi, vous vous demandez ce qu'il peut bien y avoir dans les produits que l'on utilise quotidiennement ? Nos crèmes, notre dentifrice, nos produits ménagers... Sait-on vraiment d'où ils viennent et ce qu'ils deviennent ? Quels impacts ont-ils sur notre environnement et notre santé ? Comment le marketing influence-t-il nos choix ?

Plus qu'une démonstration sur la façon de créer et d'utiliser des produits respectueux de l'environnement et de notre santé, nos « ateliers faits maison » visent surtout à comprendre les enjeux de notre consommation, à redécouvrir les vertus de produits simples et naturels, et à partager des savoirs (théoriques et pratiques) en mettant l'accent sur l'échange de trucs et astuces entre les participants !

Deux ateliers peuvent être proposés, séparément ou par série, sur les thématiques suivantes : produits d'entretien ou cosmétiques.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :

- Interroger ses représentations et faire évoluer ses modes de consommation.
- Développer l'esprit critique sur la société de consommation et prendre conscience de l'influence du marketing.
- Apprendre à fabriquer ses propres produits.



Certains de nos ateliers sont adaptables en distanciel ! Demandez-nous et nous verrons ensemble ce qu'il est possible de faire.

Plusieurs formats possibles

> Webinaire

Un animateur donnera en live une présentation d'1h sur un sujet demandé. Afin de faciliter l'interaction via le support numérique, l'animateur accompagnera sa présentation de supports ludiques, tels que les quizz par exemple, pour permettre aux participants de s'interroger et d'être acteur de leur apprentissage.

Un deuxième animateur prendra le soin de noter les questions posées à travers le chat tout au long de la présentation afin d'y répondre au cours de la séance ou à la fin.

> Vidéos

Sous un format plus court, le contenu sera facilement diffusable à votre public cible via l'accès par un lien internet.

La vidéo peut également s'accompagner de quizz interactif, pour permettre aux participants de tester leurs acquis avant ou après avoir visionné la vidéo théorique. Il sera aussi possible de proposer un temps de questions/réponses en visioconférence avec un animateur à la suite au besoin.

> Application « Escape Game »

En vous plongeant dans l'univers d'un escape game virtuel, vous aurez 30mins pour répondre aux différents défis afin de réussir la mission globale : aider l'intelligence artificielle avant que le système ne s'autodétruise.

D'ors et déjà développée sur la thématique du biomimétisme, nous travaillons actuellement pour la développer sur la thématique des e-déchets et bientôt sur d'autres thématiques selon vos intérêts.

Celle-ci sera mise à disposition un temps défini selon vos besoins, via un lien internet et des identifiants permettant d'y accéder sur ordinateur ou smartphone.



MODALITÉS selon le support choisi

Webinaire

- > **Public** : tout public à partir de 8 ans
- > **Durée d'animation** : 45 mins par session
- > **Nombre d'animateurs** : 2 animateurs

Vidéos

- > **Public** : tout public à partir de 8 ans
- > **Durée** : Définie selon vos besoins

Application « Escape Game »

- > **Public** : tout public à partir de 15 ans
- > **Durée** : 30 mins





Sur la thématique du **gaspillage alimentaire** : il reprend les **chiffres clés**, les **enjeux** de développement durable associés, et des gestes de **prévention** pour réduire sa production de déchets alimentaires.



Sur la **réduction des déchets** : il définit ce qu'est un déchet, quels sont les **impacts** de leur production sur les hommes et l'environnement, ce que signifie la **règle des 3R** ainsi que des pistes de **prévention** que chacun peut mettre en place pour réduire sa production de déchets.

Organisation interne

Au sein d'e-graine IDF, une personne sera votre interlocutrice privilégiée pour l'organisation et la mise en place des interventions.

Nous restons à votre disposition pour vous aider à choisir l'animation en fonction de vos besoins et objectifs et vous établir un devis sur mesure.

Une fois la ou les intervention(s) programmée(s), un dernier échange téléphonique a lieu pour régler les derniers détails liés aux modalités pratiques et logistiques.

L'EXPÉRIENCE DE NOTRE ÉQUIPE

Notre équipe pédagogique se compose d'une quinzaine de professionnels de la pédagogie active et l'éducation populaire.

Nos animateurs ont l'habitude d'intervenir sur toutes nos thématiques dans des contextes variés, notamment auprès des jeunes.

UNE ÉVALUATION PAR ANIMATION

Lors des interventions, l'animateur comptabilisera le **nombre de participants**. La **qualité des échanges** liés à la thématique et les points positifs ou négatifs concernant l'organisation de l'événement seront aussi évoqués. Le référent du projet e-graine, fera un **retour par mail** dans les jours qui suivent l'intervention au commanditaire.



contactez-nous !

Mail : contact@e-graineidf.org
Tel : 01 30 50 91 48 / 06 60 27 40 00

www.e-graine.org

 [assoe-graine](https://www.facebook.com/assoe-graine)

 [@e_graine](https://twitter.com/e_graine)

