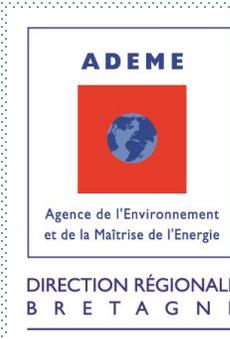


# BOITE A OUTILS D'ANIMATIONS : SENSIBILISER ET LUTTER CONTRE LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE DANS LES ECOLES ELEMENTAIRES

*Unis* Cité





*Le présent rapport a été réalisé par Unis Cité Bretagne en Août 2019. Ce rapport est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.*

# SOMMAIRE

## I. Introduction

- a) *A propos d'Unis Cité p.4*
- b) *La mission « Anti-Gaspi » : les volontaires Bretons de l'alimentation durable p.4*
- c) *Introduction et remerciements p.5*

## II. Pesées initiales et premières animations

- a) *Pesée 1 : Introduction de la démarche et première animation p.6*
- b) *Pesée 2 : Collecte des envies et des attentes des élèves p.7*
- c) *Pesée 3 : « le Dino participatif » p.7*
- d) *Pesée 4 : « Question pour un champignon » p.8*

## III. Sensibilisation des élèves

- a) *Gaspillage alimentaire : c'est quoi ? p. 9 à 13*
- b) *Pollution et développement durable p. 14 à 20*
- c) *Au quotidien : tri des déchets, cuisiner les restes, recycler... p. 21 à 26*

### PICTOGRAMMES :



Created by Adrien Coquet  
from Noun Project

Nombre  
d'animateurs.trices  
requis



Created by Sarah Radkin  
from Noun Project

Nombre  
d'enfants idéal  
pour l'animation



Created by Basmilah  
from Noun Project

Durée de  
l'animation



Created by Faizan Adima  
from Noun Project

Objectifs de  
l'animation



Created by Jessique  
from Noun Project

Matériel  
requis



Created by jess redden  
from Noun Project

Règles et  
déroulement de  
l'animation

Depuis 1994, Unis-Cité est parmi les associations pionnières et expertes du Service Civique en France. Elle a inspiré la loi sur le Service Civique de mars 2010 et s'engage depuis pour contribuer à sa généralisation en France et en Europe, afin qu'il devienne **une vraie étape d'engagement et de mixité accessible à tous les jeunes**. Présente dans plus de soixante-dix villes en France, Unis-Cité a déjà mobilisé et accompagné 25 000 jeunes dont plus de 5 000 en 2019.

L'association organise des **missions de service civique « clés en main »**, qui ont la spécificité d'être « en collectif » : elles permettent de rassembler des jeunes de toutes origines sociales et culturelles et de tous niveaux d'études, sur des missions conçues en lien étroits avec des partenaires et déployées en coordination avec les collectivités. Unis Cité déploie des missions sur un territoire en réponse à des besoins sociaux non ou insuffisamment couverts et à l'envie d'engagement des jeunes.

Ainsi, Unis Cité offre aux jeunes de **16 à 25 ans, 30 ans si le jeune est en situation de handicap, la possibilité de s'engager à temps plein, sur une durée de 6 à 8 mois, sur divers missions** : citoyenneté, vivre-ensemble, lutte contre l'isolement, culture, santé, protection de l'environnement ...

## LA MISSION « ANTI-GASPI » : LES VOLONTAIRES BRETONS DE L'ALIMENTATION DURABLE

Unis Cité a **co-construit ce programme avec l'ADEME en 2016** à niveau national, et propose une adaptation locale sur l'antenne de Rennes en partenariat avec Rennes Métropole depuis janvier 2018, dans le cadre du dispositif de territoire « Zéro déchets – zéro gaspi ».

Les volontaires, organisés en trinôme, interviennent dans les écoles primaires sur les temps de midi (et/ou TAP : Temps d'Activité Périscolaire) pour **proposer différentes animations afin de sensibiliser les enfants à la lutte contre le gaspillage alimentaire et plus généralement aux enjeux de l'alimentation durable**. Ces volontaires interviennent pendant 8 mois à raison d'une fois par semaine par restaurant scolaire.

L'objectif : **réduire de 30% le gaspillage alimentaire dans chaque cantine participante**. Pour ce faire, le programme est reparti selon plusieurs cycles : un cycle de 2 à 4 pesées initiales (diagnostic initial) pour évaluer le gaspillage alimentaire sur chaque site – 10 à 12 animations – un cycle de 2 à 4 pesées finales (diagnostic final) pour mesurer la réduction du gaspillage engendrée par la sensibilisation. Les volontaires sont en charge de définir et proposer leur programme d'animation.

## INTRODUCTION

---

Les établissements scolaires se mobilisent sur l'enjeu de la réduction du gaspillage alimentaire et l'alimentation durable, et multiplient les expériences auprès des convives et à toutes les échelles (production, sensibilisation, gestion des biodéchets...).

Cette boîte à outils s'inscrit dans une **démarche globale de lutte contre le gaspillage alimentaire et de sensibilisation à l'alimentation durable dans les écoles élémentaires**. Elle propose des idées d'animations, pensées et réalisées par les volontaires « *Anti-Gaspi* » lors de leur mission de Service Civique au sein de différents établissements, portant sur les thèmes du gaspillage alimentaire, de la pollution, du développement durable et des gestes à adopter au quotidien (tri des déchets, récupération des restes...).

La première partie détaille les animations réalisées lors des pesées, de la première à la dernière, afin d'évaluer le degré de connaissance des enfants sur les enjeux de l'alimentation durable. La seconde partie se consacre aux activités annexes qui furent proposées aux enfants, afin de les sensibiliser aux **différentes thématiques autour de l'environnement**.

Pour chaque « Fiche animation » sont présentés : objectifs, durée de l'animation, déroulé de l'animation, nombre d'animateurs et matériel nécessaires à sa réalisation.

## REMERCIEMENTS

---

Unis-Cité remercie l'ensemble des **professionnels et partenaires opérationnels** qui ont accompagné les volontaires au quotidien, afin de leur permettre de s'engager et d'être utiles. Nous remercions également les **partenaires financiers** pour leur engagement et pour avoir rendu possible ce programme.

Une gratitude toute particulière restera dans les mémoires de l'équipe d'Unis-Cité et des volontaires pour **Claire Dérian**, coordinatrice d'équipe et de projet qui a accompagné 2 années de suite ce programme et construit les 2 collectifs de volontaires qui ont mené à bien les missions.

Enfin, nous tenons à remercier tout particulièrement l'équipe des **21 volontaires qui se sont engagés sur ce programme**, pour leur énergie, leur créativité, leur sérieux et surtout leur motivation. Cette boîte à outils n'aurait pas été possible sans leur travail. Merci à : *Matthieu, Marie Lou, Camille, Mouzna, Alexis R., Nicolas, Vincent, Alexis D., Lorette, Nathan, Eva, Océane, Manolo, Gaspard, Corentin A., Sophie, Corentin D., Galaad, Pierre Gauthier, Loue*. Bravo à vous!

Nos remerciements s'adressent également aux **lecteurs attentifs**, qui, nous l'espérons, sauront trouvé dans cette boîte à outils les clefs nécessaires pour mettre en place des actions de terrain et s'engager encore davantage dans une dynamique de lutte et de sensibilisation au gaspillage alimentaire.

# PESÉES INITIALES ET PREMIÈRES ANIMATIONS

## INTRODUCTION DE LA DÉMARCHE ET PREMIÈRE ANIMATION



3 animateurs.trices



Tous les enfants présents dans le self



Sur le temps du midi, environ 5-10 minutes par table



Faire découvrir aux enfants le but de la présence des animateurs.trices, leur donner envie de participer aux futures activités



Papier, post-it, crayons



L'un des animateurs se rend de table en table pour présenter son équipe, le but de leur venue (pesées, projets) et les futures animations.

Il demande ensuite aux enfants : *qu'est-ce que le gaspillage alimentaire pour eux ? Pourquoi est-ce important de lutter contre cela ?* Les enfants notent sur un post-it leurs réponses, que l'animateur capitalisera sur une grande affiche par la suite.

Pendant ce temps, les deux autres animateurs se chargent de répartir les déchets dans les seaux correspondants, avec les enfants., pour effectuer la première pesée.



# PESÉES INITIALES ET PREMIÈRES ANIMATIONS

## PESÉE 2 : COLLECTE DES ENVIES ET DES ATTENTES : « LA BOÎTE A IDÉES »



3 animateurs.trices



Un maximum



Sur le temps du midi



Découvrir les envies et attentes des enfants concernant les animations, ateliers de l'année  
Proposer aux enfants des animations et du contenu au plus proche de leur souhait et comprendre comment ils fonctionnent lors de leurs repas au réfectoire



Boite à chaussure découpée, post-it, stylos, visuel à créer au dessus de la boite



2 des animateurs.trices se rendent chacun.e à une table d'enfants afin de rappeler le but de leur présence et de présenter plus en détails les animations qu'ils.elles feront tout au long de l'année, afin que les enfants puisse visualiser au mieux et se projeter.

Puis, l'animateur.trice présente aux enfants l'animation du jour, à savoir, la boîte à idée. Des post-it et crayons sont distribués aux enfants afin qu'ils puissent écrire ou dessiner un exemple d'animation et/ou type de contenu liée à l'anti-gaspillage qu'ils aimeraient faire pendant l'année.

Le dernier animateur se charge du bon déroulement de la pesée.



### QUESTIONNAIRE A DEPOSER DANS LA BOÎTE A IDEES

■ QCM :

A la cantine, est ce que tu finis ton assiette ?	Chez toi, est-ce que tu tries les déchets ?
<input type="checkbox"/> Toujours	<input type="checkbox"/> Oui
<input type="checkbox"/> Souvent	<input type="checkbox"/> Un petit peu
<input type="checkbox"/> Jamais	<input type="checkbox"/> On ne m'a jamais appris

Quand tu n'as pas très faim, est ce que tu demandes à en avoir un petit peu seulement ?

Qu'est ce que tu jettes le plus à la cantine ?

<input type="checkbox"/> Oui	<input type="checkbox"/> Légumes et/ou fruits
<input type="checkbox"/> Je n'ose pas	<input type="checkbox"/> Fromage / Yaourt
<input type="checkbox"/> Je n'y pense pas	<input type="checkbox"/> Viande / Poisson
	<input type="checkbox"/> Accompagnements (riz, semoule...)

■ Coche deux thèmes que tu voudrais explorer cette année avec nous :

ANIMAUX	DECHETS	PLANTES	INSECTES	NOURRITURE	EAU	POLLUTION

# PESÉES INITIALES ET PREMIÈRES ANIMATIONS

## PESÉE 3 : « LE DINO PARTICIPATIF »



3 animateurs.trices



Un maximum



Sur le temps du midi



Continuer à échanger avec les enfants sur le thème de l'alimentation. L'objectif est de passer un moment convivial avec eux et d'alléger un peu le côté réflexif beaucoup mis en avant lors des deux premières animations de pesées.



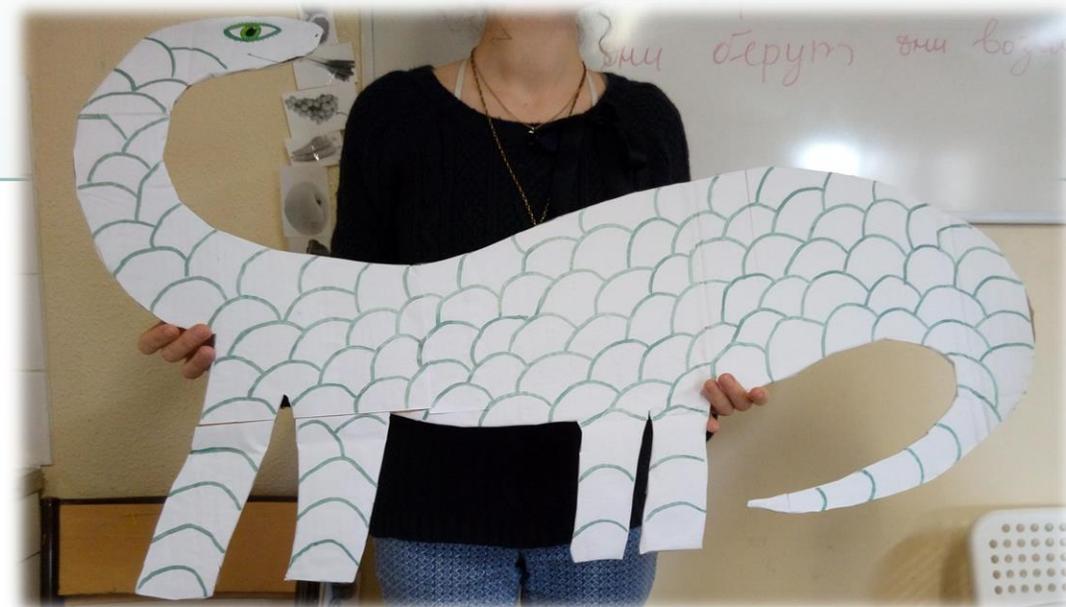
dinosaure en carton, vignettes à piocher avec les dessins à faire, feutres, crayons de couleur.



Les enfants piochent une petite vignette sur laquelle se trouve un mot (objets, animaux, fruits et légumes). Ils doivent ensuite le dessiner comme ils le souhaitent sur le support en forme de dinosaure, à l'intérieur des écailles.

Pendant ce temps, un animateur se charge de l'accompagnement de la pesée initiale 3.

**L'alternative** : faire des charades avec les enfants sur le thème de l'alimentation ! Leur expliquer simplement le concept s'ils ne connaissent pas (avec le Père Fourras dans Fort Boyard par exemple)



## PESÉES INITIALES ET PREMIÈRES ANIMATIONS

### PESÉE 4 : « QUESTION POUR UN CHAMPIGNON » / « QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS? »



3 animateurs.trices



Un maximum



Temps du midi



Faire participer les enfants à un quizz sur le gaspillage alimentaire et l'alimentation durable afin d'évaluer leurs connaissances sur le sujet puis correction et échanges en fin de quizz.



Le quizz peut être réalisé via kahoot ou tout autre outils informatique afin que le quizz soit projeté. Les animateurs doivent bien préparer leur Quizz, c'est-à-dire avoir suffisamment d'information sur chaque réponse pour pouvoir expliquer au mieux aux enfants / répondre à leurs questions !



Le matériel est installé, les règles sont expliquées aux enfants. Prévoir un animateur qui projette le quizz, un qui pose les questions et explique les réponses, et un autre qui surveille.



#### Exemples de Questions :

1. Des restes de salades, à la fin d'un repas, doivent être jeté dans?  
*Le compost*
2. A qui peuvent-être donné les restes de repas ? *Aux cochons*
3. Le verre peut se recycler environ combien de fois ? *A l'infini*
4. De combien est le pourcentage d'aliments gaspillés dans le monde ? *33%*
5. Qui sont ceux qui jettent le plus de nourriture? *Les particuliers*
6. Chaque seconde dans le monde, de combien est la quantité de nourriture jetée ? *41 200 kg*
7. A quoi correspond la DLC sur les produits en magasin ? *La date limite de consommation*
8. A combien de pourcent le plastique se recycle-t-il? *20%*
9. Quel est l'aliment le plus jeté ? *Les légumes*
10. Combien de temps faut-il à un sac plastique pour disparaître totalement ? *Environ 400 ans*
11. Qu'est-ce que le 7è continent ? *Un continent de plastique*
12. A partir de quoi est fabriqué le plastique ? *De pétrole*
13. Quelle est la cause de la fonte des glaces ? *Le réchauffement climatique*
14. Quel est le principal acteur pour éviter le gaspillage à la cantine ?  
*Et bien ce sont vous, les enfants !*

# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE, C'EST QUOI ?

## « LE JEU DES SENS »



3 animateurs.trices



10 enfants divisés en 2 groupes de 5.



Temps du midi, 45 minutes



Faire découvrir des aliments et des épices aux enfants grâce au toucher et à l'odorat.



Légumes et fruits divers, épices ainsi qu'une dizaine de foulards pour se bander les yeux.



Séparer le groupe en 2 (un groupe légumes et un groupe épices). La partie se déroule donc en 2 manches. Bandier les yeux des enfants et leur faire sentir les épices pour le groupe 1 et toucher les fruits ou légumes pour l'autre équipe. La première équipe à avoir tout trouvé à gagner la manche. Pour la manche 2, on inverse donc ce que les enfants doivent découvrir. 10,12 minutes par manches.

Après la partie, faire un bilan avec les enfants : ont-ils découverts de nouvelles choses? quels critères ont-ils utilisé pour les deviner (description des sensations au toucher et à l'odeur)? Vérifier s'ils savent quels fruits et légumes proposés sont de saison, et dans quels plats ils sont utilisés.



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE, C'EST QUOI ?

## « MEMORY DES ALIMENTS »



3 animateurs.trices



10



Temps du midi 20-30 minutes



Stimuler la mémoire des enfants avec des images en rapport avec l'anti-gaspillage.



Jeu de memory anti-gaspi et jeu doddle anti-gaspi



Toutes les cartes sont étalées sur la table face cachée. Un à un, ou par équipe, les joueurs retournent deux cartes : si elles ne vont pas ensemble, ils les retournent face cachée. Si elles vont ensemble, le joueur ou l'équipe les récupèrent et continue à jouer.



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE, C'EST QUOI ? « ÇA SUFFIT LE GACHIS ! » ET « TIME'S UP ANTI-GASPI »



3 animateurs.trices



15 à 18, répartis en petits groupes



1H



Proposer aux enfants un jeu de société sur le thème du gaspillage alimentaire, leur montrer que l'on peut utiliser des ingrédients même lorsqu'ils n'ont pas une bonne forme, ou qu'ils sont abimés.



boites du jeu « ca suffit le gachis » (à partir de 6 ans, 2 à 6 joueurs, 15mn)



Créer trois groupes (si il y a trois animateurs) répartis sur des tables, un animateur par groupe est nécessaire pour animer le jeu.

Sur le même principe que le 1000 bornes, les enfants devront, au lieu de poser des kilomètres, poser des cartes de réduction de gaspillage alimentaire (carte « -10kg » par exemple)



3 animateurs.trices



3 équipes de 5 (soit 20)



45mn



Apprendre aux enfants certains concepts et mots « anti-gaspi »



Bouts de papiers, chronomètre, saladier ou chapeau



Déroulé en deux manches. Les enfants sont répartis en équipes. Ils choisissent la personne qui devra faire deviner les mots. Pendant ce temps, les animateurs mettent les bouts de papiers sur lesquels sont écrits les concepts/mots à deviner dans un récipient (saladier, chapeau)

A tour de rôles, les équipes ont une minute pour se faire deviner les mots piochés un à un dans le récipient, sans dire le mot à faire deviner, mais en donnant autant d'explications qu'ils le souhaite. Les enfants ont le droit de « passer » deux mots.

Nombre d'enfants Les animateurs comptent le nombre de mots trouvés par équipe, puis remettent les papiers dans le récipient. Pour la seconde manche, les équipes doivent refaire deviner les mêmes concepts, mais en ne prononçant qu'un seul mot pour l'expliquer



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE, C'EST QUOI ?

## « GASPI DROP »



3 animateurs.trices



16 enfants, soit 4 équipes de 3 ou 4 enfants



15 à 45 mn



évaluer le niveau de connaissance des enfants sur le gaspillage alimentaire et leur en apprendre de nouvelles



faux billets plastifiés, tables, chaises, chrono, feuilles blanches A4, fiche questions en rapport avec le gaspillage alimentaire



Cette animation se déroule sur les bases du jeu télévisé « Money Drop ».

Chaque équipe dispose de 25 faux billets d'une valeur de 100 euros chacun, d'une grande table où sont disposées 4 feuilles, notées A,B,C,D, correspondant aux réponses qui leurs seront proposées.

L'animateur pose la question et propose quatre réponses possible : les équipe ont alors deux minutes pour réfléchir et disposer tout les billets sur la ou les réponses qu'ils pensent juste(s).

Une fois le temps écoulé, l'animateur donne la ou les réponses correctes. Les billets disposés sur la ou les bonnes réponses sont récupérés par l'équipe, ceux par contre disposés sur les mauvaises réponses sont supprimés. L'équipe qui a le plus de billets à la fin de la partie a gagné.



**Le + :** Cette animation peut regrouper toutes les questions abordées pendant l'année sur le gaspillage alimentaire : saisonnalité des fruits et légumes, astuces antigaspi, tri des déchets ...

# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE, C'EST QUOI ?

## « JEU DES DÉFINITIONS »

&

## « DÉBAT MOUVANT ANTI-GASPI »



3 animateurs.trices



selon l'âge, 3 groupes de 3 à 5 enfants



25 – 45 mn



Remettre le gaspillage alimentaire dans son contexte en donnant séparément des mots et leurs définitions aux enfants. Le but du jeu est de retrouver à quel mot appartient chaque définition et lui associer une image.



Des papiers avec des mots (gaspillage alimentaire, compost, emballage...), les définitions, les images représentant les mots



Une fois les enfants répartis en petits groupes, les animateurs distribuent les papiers mots, définitions et images, différents, à chaque groupe. Au bout de 10 minutes, les animateurs font la correction et le bilan des réponses de chaque équipe, en commun.

Pour rendre le jeu plus intéressant pour les enfants, on peut faire un système de points, et l'équipe ayant le plus de bonnes réponses gagne la partie.



3 animateurs.trices



Entre 10 et 20 enfants



25 – 45 mn



Eveiller la curiosité des enfants, se rendre compte des enjeux de l'anti gaspi + Favoriser la participation de tous les enfants



ordinateurs, enceintes, vidéoprojecteur, vidéos sur le développement durable, scotch (pour définir une ligne de neutralité), feuille avec les faits à énoncer



Le débat mouvant est un débat dit « dynamique » : l'animateur énonce des phrases / faits et les participants doivent se mettre d'un côté ou de l'autre suivant s'ils sont d'accord ou non avec la phrase énoncée. Une fois que tout le monde est placé dans « son camp », les participants doivent dire pourquoi ils sont d'accord ou non. Les participants ont le droit de changer de camp pendant le débat si leur avis évolue. A la fin du débat, montrer aux enfants une vidéo sur le développement durable/environnement/gaspillage alimentaire

**Débat mouvant : attention !**  
Les phrases ou faits énoncés doivent être clivant\*

*\* « il est important de finir son assiette », « Vous ne pouvez rien faire pour le développement durable quand vous êtes un enfant »*

# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : POLLUTION, ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## « LA FRISE DES DÉCHETS »



3 animateurs.trices



environ 15



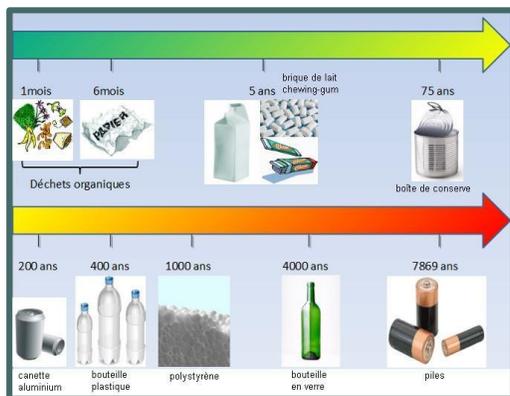
30 à 45 mn



Apprendre combien de temps un déchet met à se dégrader dans la nature et comprendre pourquoi



Scotch, papiers avec écrit une durée, cartes images « déchet »



Un animateur doit mettre le scotch au sol afin de représenter une ligne de temps, et dispose les papiers où sont notées les durées de dégradation.

Tour à tour, les enfants piochent une « carte déchet » et doivent se positionner avec la carte sur la frise, en face d'une période de temps.

Une fois que toutes les « cartes déchets » et les enfants sont installés, les animateurs procèdent à la correction. Les enfants qui ont répondu correctement s'assoient et gagnent un point.

Il est possible de créer une seconde manche, où les enfants peuvent gagner des points supplémentaires s'ils savent en quoi leur déchet peut être recyclé.



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : POLLUTION, ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## « PLANTATION GAME »



3 animateurs.trices



11 groupes de 2



45mn



Sensibiliser les enfants à la nature en utilisant leur créativité



Pots de yaourts en verre, terre/terreau, graines de légumes ou de fleurs, peinture sur verre, nappes et blouses de protection



Les enfants prennent un pot, y mettent de la terre, choisissent les graines qu'ils veulent faire pousser. Une fois le pot prête, il le décore comme ils le souhaitent avec la peinture prévue à cet effet



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : POLLUTION, ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## « CHAISES MUSICALES » ET « DE LA TERRE À L'ASSIETTE » POUR APPRENDRE LA SAISONNALITÉ DES FRUITS ET LÉGUMES



3 animateurs.trices



12 enfants maximum



15 – 30 mn



Eveiller la curiosité des enfants par le jeu, les faire réfléchir sur la saisonnalité des fruits et légumes, différencier les différents types de fruits et légumes, comprendre le recyclage des déchets, le compost et les objets spéciaux qui vont à la déchetterie



12 chaises, listes à intrus



Installer d'abord les 12 chaises en cercle. Expliquer aux enfants que cette animation part sur la base de chaises musicales, en remplaçant la musique par les listes. Lorsqu'un « intrus » (par exemple la tomate lorsqu'on énonce des fruits hivernaux) intervient dans la liste lue, il faut s'asseoir. Afin de faire participer les enfants n'ayant pas pu s'asseoir, on peut leur demander de lire la liste, cela évite qu'ils se dispersent



3 animateurs.trices



12 enfants maximum



30mn



Comprendre l'impact des nos modes de consommation sur l'environnement, et celui du gaspillage alimentaire sur la planète. Comparer le nombre d'intermédiaire avant l'achat d'un aliment et son empreinte écologique



Cartes « aliments » et étiquettes items qui vont avec  
Une grande feuille pour faire un affichage



Reconstituer les chaines de production d'un aliment de la terre à l'assiette, par le biais d'étiquettes items comprenant les besoins énergétiques (eau, le transport, les carburants, les engrais et produits phytosanitaires)  
Dans les aliments : salades locales achetées à l'AMAP, viande hachée provenant du supermarché



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : POLLUTION, ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## « MODÈLE NOTRE AVENIR »



3 animateurs.trices



faire des petits groupes ou des équipes



1h – 1h30



faire travailler l'imaginaire des enfants, leur faire prendre conscience du future de la planète et des enjeux de la pollution, du développement durable



Pate à modeler, images de la terre il y a 100 ans, de la terre dans 100 ans



Avec de la pate à modeler, les groupes d'enfants devront représenter la terre il y a 100 ans, et la terre dans 100 ans. Soit chaque groupe représente les deux terres, soit il faut diviser, avec un groupe qui représente la terre polluée, un groupe qui représente la terre non polluée.

Pour leur expliquer au mieux le concept, il faut leur montrer différentes photos de la terre il y a 100 ans (nature, montagnes, glaciers) et des prévisions pour la terre dans 100 ans (fonte totale des glaces, pollution, montée des eaux...). Certains élèves ne connaissent pas ou ne comprennent pas ce qu'est la pollution, il faut savoir leur expliquer avec des mots simples pour qu'ils puissent se projeter dans l'activité.

*Ne pas hésitez à les aider : pour modeler, pour imaginer le futur...*

# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : POLLUTION, ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## « LA CHASSE AUX TRÉSORS » (THÈME « POULES »)



3 animateurs.trices



15



30 minutes



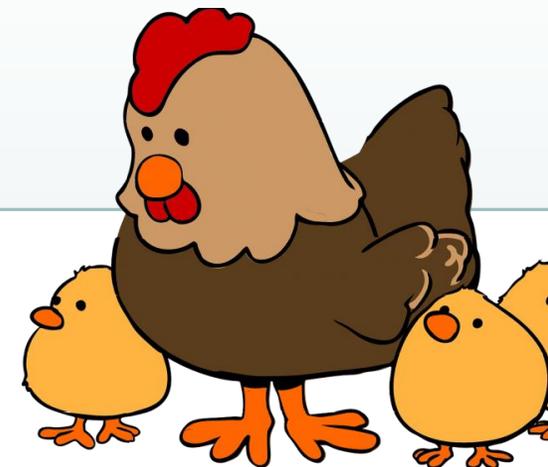
Sensibiliser au mode de fonctionnement d'un poulailler, apprendre des notions sur les poules et le poulailler, faire le lien avec le compost



<http://devenirgrand.com/jeu-poule/>  
fiches devinettes énigmes, un tableau avec la nourriture des poules, quelques cuillère à soupe et 4 œufs, shokobons ou autres friandises (pour le trésor)  
Feuille de route (ordre des stands)



Séparation du groupe en deux équipes  
Chaque équipe choisit un nom, puis reçoit l'ordre des stands à effectuer  
Les équipes se rendent aux stands (ateliers à inventer par les animateurs autour de la poule, du poulailler et des œufs) et tournera ensuite sur les autres stands  
A chaque épreuve passée, on leur donne un bout du rébus qui leur indiquera où se trouve le trésor  
Une fois les épreuves finies, ils partiront à la recherche de leur trésor !



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : POLLUTION, ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## « VRAI OU FAUX »

&

## « BAR'EAU MÈTRE »



3 animateurs.trices



Entre 5 et 20 enfants



45 minutes



Donner des connaissances aux enfants sur les questions environnementales : pollution, alimentation, animaux en voie de disparition...



tableau, craie/feutre, questions



### Exemple de Questions :

- Nous ne sommes pas responsables de la déforestation en amazonie (F)
- La tomate est un légume (F)
- Les papillons sentent le gout par leurs pattes (V)
- Un tiers des aliments produits dans le monde sont gachés (V)
- Les supermarchés jettent les produits car ils puent (F : ils sont moches)
- Les Pays\_Bas gaspillent le plus de nourriture en Europe (V)
- En France, les supermarchés sont ceux qui gaspillent le plus de nourriture (F : les particuliers)

*Pour rendre ce jeu plus ludique, le comptage des points peut se faire sur la base d'un « morpion » : à chaque bonne réponse, une équipe peut inscrire au tableau une croix ou un rond. La première équipe ayant réussi à faire une ligne complète à gagné.*



3 animateurs.trices



5 minimum



30 – 45 mn



Faire prendre conscience aux enfants du gaspillage de l'eau, leur donner du contenu sur le thème trouver et mettre en place des solutions pour réduire celui-ci

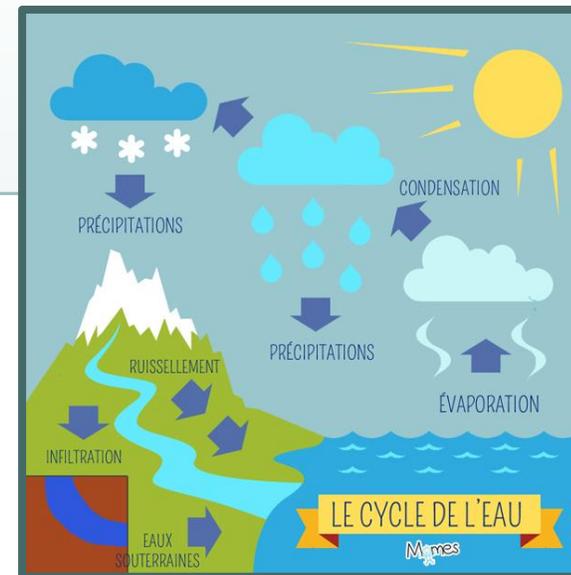


Goutte d'eau imprimée à colorier pour tous les enfants, feutres, exemple de dessin de bidon gradué



Donner aux participants un dessin de goutte d'eau qu'ils décorent à leur convenance. Sur cette goutte d'eau, coller un bidon gradué, afin de voir combien de litre d'eau sont gaspillés à chaque service, puis se servir de cette eau pour arroser les plantes ou pour le ménage

Créer une animation supplémentaire apportant plus de contenu sur le cycle de l'eau par exemple : devoir replacer des étiquettes indiquant les différentes étapes du cycle, leur définitions sur un grand schéma



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : POLLUTION, ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

## « LA PATATE CHAUDE » ET « LE SEPTIÈME CONTINENT »



3 animateurs.trices



10 – 15 enfants maximum



environ 20mn



Sensibiliser les enfants au tri, recyclage, et à la réutilisation des déchets.



Une balle, des bombes imprimées, une liste des déchets que l'on retrouve dans une maison



Les enfants doivent se placer en cercle. Ensemble, ils vont citer tous les déchets que l'on peut avoir dans une maison (papier, aliments, emballages, lessive...). Ensuite, ils vont devoir se lancer une balle.

Celui qui reçoit la balle a 10 secondes pour citer un déchet qui se recycle et relancer la balle à un autre participant. S'il se trompe ou prends trop de temps, cette personne reçoit « une bombe ». A la fin de l'animation, ce sont donc les enfants ayant récolté le moins de bombes qui ressortiront gagnants.



3 animateurs.trices



Autant que possible



45mn



Sensibiliser les enfants à l'existence du 7<sup>e</sup> continent, formé dans le Pacifique par des déchets principalement plastiques. Leur faire comprendre que beaucoup d'objet du quotidien sont en plastiques mais qu'il existe des alternatives



Objets plastiques divers, cartons, scotch pour délimiter les zones, foulard



Accueil des enfants et formation de deux équipes qui vont s'affronter pour récolter le moins de déchets possibles. Tour à tour, un joueur de chaque équipe a 30 secondes pour déposer un objet en plastique dans la zone adverse, le tout sans se faire toucher (ou sans se faire attraper son foulard).

*Attention, il est interdit de toucher la tête ou sous la ceinture mais également de lancer son objet plastique, sous peine de sanction (déchets plastiques supplémentaires par exemple).*

**Pour conclure l'activité, présentation d'une vidéo expliquant ce qu'est le 7<sup>e</sup> continent et explication des alternatives au plastique.**



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : COMMENT FAIRE AU QUOTIDIEN ?

## « LE TOTEM ANTI-GASPI »



3 animateurs.trices



20



45 – 1h30

Plus légère en terme de contenu, cette animation permet d'amorcer la thématique des gestes que l'on peut faire au quotidien.

Passer le message que même les déchets peuvent être réutilisés à des buts décoratifs ou inventifs.



Grands cartons, scotch, feutres, bouchons, pots de yaourts ...



Animation créée pour décorer le self : avec du carton, créer deux totems. Grâce à la récupération de bouchons, de pots de yaourts usagés, de feutres, les enfants décorent les totems en cartons.



*Pour accentuer le côté pédagogique et « anti-gaspi » de cette animation, les animateurs peuvent préparer un complément avec une alternative au plastique (par exemple, on peut acheter des pots de yaourts en verre plutôt qu'en plastique, des pailles en carton etc)*



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : COMMENT FAIRE AU QUOTIDIEN ?

## « LE FRIGO ANTI-GASPI »



3 animateurs.trices



autant que l'on souhaite, groupes de 10 par exemple



30 mn



apprendre aux enfants à réutiliser les restes pour ne pas les jeter



un frigo en carton, aliments créés ou imprimés (farine, lait, œufs : aliments de base + aliments à jeter : tomates abimées, restes de légumes...), plusieurs recettes de base (pate à tarte, pate à crumble), papier, feutres, seaux en guise de saladiers



Ne pas hésiter à poser des questions aux enfants « avez-vous des restes parfois, dans le frigo chez vos parents ? Est-ce que vous savez comment les utiliser pour éviter de les jeter ? » ce qui peut permettre d'explicitier mieux les règles et de faire un lien entre l'animation et l'anti gaspi.



A partir de « recettes de base » les enfants doivent créer une recette complète grâce aux aliments présents dans le frigo.

Une fois les enfants répartis en groupe, les animateurs leur donnent les consignes et leur fiche recette. Dans leur saladier, ils doivent disposer tous les aliments dont ils ont besoin.

Ensuite, les enfants doivent illustrer leur recette pour que les animateurs puissent ensuite les écrire dans un petit livret qui leur sera destiné et qui sera à leur disposition dans la salle de classe (voir p.27)

Pour que ce soit plus « animé », ne pas hésiter à instaurer un système de points, au groupe qui aura fini le plus vite/préparé la meilleure recette



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : COMMENT FAIRE AU QUOTIDIEN ?

## « RANGE CUISINE » &



3 animateurs.trices



En petits groupes de 4



30 – 45 mn



Apprendre à ranger judicieusement ses courses, pour bien conserver les produits et préserver leur qualité. Déterminer un ordre de rangement des produits, découvrir le lien entre rangement et risque de gaspillage alimentaire.



Une feuille modélisant une cuisine (frigo, congélateur, corbeille, placards), créer des cartes aliments



Par groupes de 4, les enfants s'installent sur une table. Ils choisissent une carte « aliment » en groupe et doivent trouver le bon compartiment qui selon eux, permettra à cet aliment d'être conservé du mieux possible. Une fois que les groupes ont répartis leurs aliments, les animateurs expliquent pourquoi un endroit est mieux qu'un autre.

Dans un réfrigérateur : chaque aliment a une place spécifique



3 animateurs.trices



7 équipes de 2



45 mn



Résoudre des situations de gaspillage alimentaire en les illustrant via des saynètes



Une feuille avec les situations à résoudre

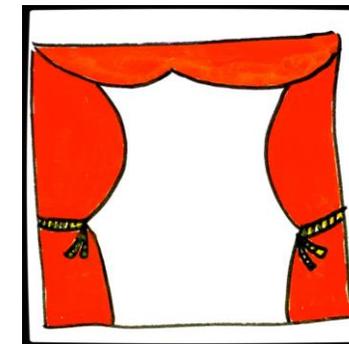


Dans un premier temps, les enfants lisent les situations et les analysent. Ils ont ensuite un temps de réflexion sur comment résoudre la situation et la mettre en scène.

Passage devant le reste du groupe (donner un temps de passage à chaque groupe)

Analyse et bilan avec les animateurs sur chaque situation

## « LE THÉÂTRE ANTI-GASPI »



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : COMMENT FAIRE AU QUOTIDIEN ?

## « LE RELAIS TRI »



3 animateurs.trices



12 à 16 enfants



Temps du midi



Evaluer la connaissance des enfants sur le tri des déchets et leur connaissance des différentes poubelles. Leur apprendre ou réapprendre où mettre chaque déchets en leur proposant une animation ludique.



2 tables avec 5 seaux sur chacune des tables. Chacun de ces 5 seaux a une affiche représentant le type de déchets (compost, recyclage, ordures ménagères, verres, autres), 30 images plastifiées par équipe représentant un déchet, 2 chronomètres.



Les enfants sont séparés en 2 équipes de 6 à 8 et se placent en ligne face à chacune des tables (environ à 5,6 mètres). Un bref topo peut être fait concernant chacune des poubelles si les enfants ne savent pas ce qu'elles doivent contenir. La partie est chronométrée. Le but du jeu est d'aller chercher tour à tour des déchets, le plus vite possible, et de les placer dans la bonne poubelle. Une fois que le premier participant a jeté son déchet, il doit taper dans la main de son coéquipier, qui peut alors partir à son tour.

Une pénalité de 3 secondes peut être appliquée lorsqu'un enfant se trompe de poubelle.

La partie se termine dès lors qu'une équipe a jeté tous ses déchets. Après le retour au calme, le temps de chaque équipe est annoncé (il est possible de nommer un vainqueur) et on revient alors sur les erreurs qui ont été faites et on explique où va chacun des déchets.

2 animateurs.trices se chargent de prendre le temps de chacune des équipes. Le ou la 3<sup>ème</sup> prend le rôle de médiateur et s'assure du bon déroulement de l'animation.



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : COMMENT FAIRE AU QUOTIDIEN ?

## « RESTE A TABLE »

&

## « BALLE AU CUISINIER »



3 animateurs.trices



15 à 18, répartis en petits groupes



1H



Proposer aux enfants différents jeux de société sur le thème du gaspillage alimentaire, leur montrer que l'on peut utiliser des ingrédients même lorsqu'ils n'ont pas une bonne forme, ou qu'ils sont abimés.



Boite(s) de jeu « reste à table » (de 2 à 20 joueurs)



Le but est de faire découvrir aux enfants des recettes à partir de restes (pain sec, fruits abimés ou bien murs).

Le jeu est constitué de deux différents types de cartes : cartes ingrédients et cartes recettes. Les enfants doivent alors retrouver le plus rapidement possible tous les ingrédients de leur recette.

Distribution des rôles : si il y a trois animateurs, il faut créer trois groupes répartis sur trois tables. Ainsi, il y aura un animateur par table.



3 animateurs.trices



20 maximum



20mn-45mn



Découvrir des recette d'anti gaspi a partir de récupération de pain



Balle en mousse, plots pour délimiter l'espace, cartes des recettes, cartes ingrédients



Sur le principe de « La balle au prisonnier », deux équipes vont s'affronter. Chaque équipe doit réaliser la recette qui lui est donné. Pour cela, il faut récupérer les ingrédients (membres de l'équipe adverse) et les mettre dans sa casserole (la prison). La première équipe ayant terminé sa recette gagne.

Les animateurs seront les arbitres du jeu et veilleront à son bon fonctionnement.



# SENSIBILISATION DES ÉLÈVES : COMMENT FAIRE AU QUOTIDIEN ?

## LA CONCLUSION DES ANIMATIONS ET DE L'ANNÉE : « LE LIVRET ANTI-GASPI »



3 animateurs.trices



Un maximum d'élève



1h – 1h30



Créer un livre sur les gestes « anti-gaspi » à adopter au quotidien, illustré par les enfants.



Papier, crayon, feutres, tableau / matériel pour affichage



Les animateurs exposent le projet aux enfants et dressent une liste de tous les gestes à illustrer.

Les enfants choisissent ceux qu'ils veulent dessiner.

Une fois les dessins réalisés, les animateurs les récupèrent et créent un livret avec ces dessins et les explications des « gestes à adopter ». Ce livret sera ensuite déposé dans les écoles, à destination des élèves.



### 8 gestes pour l'environnement

#### Économiser les piles

En utilisant des piles rechargeables ou en chargeant ses appareils sur une prise électrique.

#### Utiliser le papier de manière **écologique**

En imprimant **recto verso**, en noir et blanc et en utilisant du papier recyclé ou issu de forêts **gérées durablement**.

#### Éviter les produits qu'on n'utilise qu'une fois

Comme les lingettes jetables (à remplacer par des produits nettoyants liquides).

#### Choisir les produits avec moins d'emballage

Par exemple, choisir les yaourts et les boissons les moins emballés.

#### Éviter les portions individuelles

Ne pas prendre les gâteaux ou biscuits emballés séparément (à remplacer par de grands gâteaux à couper en parts).

#### Choisir les produits au détail ou en vrac

Par exemple, éviter les barquettes de légumes, de fromage ou de viande. Préférer prendre ces produits à la coupe ou au kilo.

#### Boire plutôt l'eau du robinet

Pour ne pas jeter à la poubelle les bouteilles en plastique d'eau minérale.

#### Préférer les sacs réutilisables

Éviter de prendre les sacs en plastique aux caisses des magasins. Préférer un panier ou un grand sac.

Dico



### AVOIR LES BONS GESTES ET LES BONS RÉFLEXES



limiter la consommation du papier (recto/verso)



Changer de comportement d'achat et de consommation (limiter le gaspillage alimentaire, choisir des produits moins emballés)



Favoriser le réemploi



Consommer l'eau du robinet



Utiliser des piles rechargeables et des ampoules basse consommation...



Utiliser des sacs réutilisables (cables ou panier)

# Les Anti-Gaspi

par Unis Cité



ADEME



Agence de l'Environnement  
et de la Maîtrise de l'Énergie

DIRECTION RÉGIONALE  
BRETAGNE

# Unis Cité



Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



Direction régionale de l'alimentation,  
de l'agriculture et de la forêt

PROGRAMME NATIONAL  
POUR L'ALIMENTATION  
**NOTRE MODÈLE  
A DE L'AVENIR**