

La roue de la Transition Écologique et Énergétique

Livret de jeu

Définir les concepts de développement durable et de transition écologique et énergétique, afin d'identifier les attitudes et comportements à adopter au quotidien



Objectifs d'acquisition :

- Définir les notions de transition écologique/énergétique et de développement durable
- Identifier les enjeux liés à la transition écologique et énergétique
- Décrire les comportements et attitudes à adopter au quotidien, dans un contexte de transition écologique et énergétique



Nombres de joueurs : Entre 6 et 12 (2 à 3 équipes)



Durée de la formation : 1 journée (7h00)

Contenu de la boîte de jeu :

- 1 roue de loterie avec autocollant personnalisé
- 3 jeux de plaques d'activités pédagogiques pour les apprenants (revêtement VELLEDA)
- 20 mini-jeux permettant d'aborder les 10 thématiques de la transition écologique et énergétique
- 1 livret de jeu + correction des activités
- 100 jetons de « points de développement durable »
- 3 buzzers mécaniques
- 1 pochette de feutres VELLEDA



Introduction :

Ce jeu s'inspire d'un célèbre jeu télévisé des années 90 : « La roue de la fortune ».

Il met en compétition 2 ou 3 équipes qui doivent gagner le maximum de « points de développement durable ».

Pour cela, elles vont faire tourner à tour de rôle, la roue de loterie, afin que le taquet s'arrête sur l'un des segments de la roue personnalisée. La roue comporte deux catégories de segments :

- 6 segments qui font le lien avec le jeu d'origine :
 - 2 segments « Passe » : L'équipe passe son tour sans réaliser d'activités pédagogiques,
 - 2 segments « Rejouer » : L'équipe relance la roue,
 - 2 segments « Crise écologique » : L'équipe rend 3 points de développement durable au (à la) formateur(rice) et passe son tour.
- 10 segments illustrant les 10 principales thématiques en lien avec la Transition Ecologique et Energétique :
 - « Développement durable et Transition Ecologique et Énergétique » (définitions),
 - « Biodiversité »,
 - « Alimentation durable »,
 - « Déchets et économie circulaire »,
 - « Ressources en eau et milieux aquatiques »,
 - « Empreinte carbone »,

Introduction (suite) :

- « Energies renouvelables et mix énergétique »,
- « Industrie verte et décarbonation »,
- « Habitat et rénovation énergétique »,
- « Numérique responsable ».

– Chaque thématique est représentée par un pictogramme qui est également reproduit en haut à droite des fiches d'activités pédagogiques.

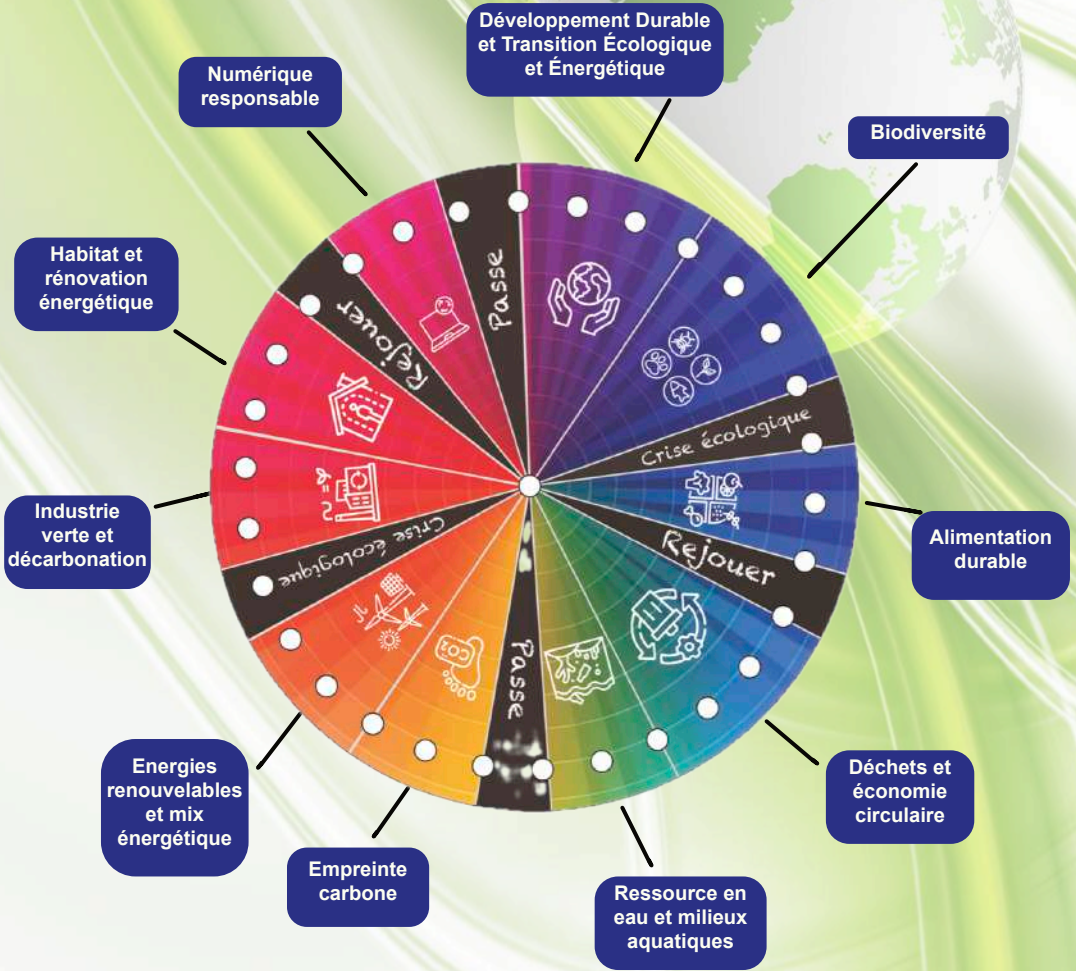
– La largeur des segments est proportionnelle au nombre d'activités pédagogiques à réaliser.

– Afin de conserver une bonne dynamique dans le jeu, il est conseillé de ne réaliser qu'une seule activité pédagogique par tour de roue. Lorsqu'il y a plusieurs activités à réaliser par thématique, on attendra qu'une autre équipe tombe dessus pour la réaliser.

– Au delà de l'objectif opérationnel de la formation mentionné sur la page de garde du livret, l'objectif de cette journée de formation est d'aider les apprenants à y voir plus clair sur ce thème central dans notre société, et également de se rendre compte des inter-relations entre les différentes thématiques (dans le même esprit que la fresque du climat).

– Du fait de ce sujet très évolutif, le jeu fera l'objet de mises à jour régulières.

Autocollant personnalisé sur la roue de loterie :



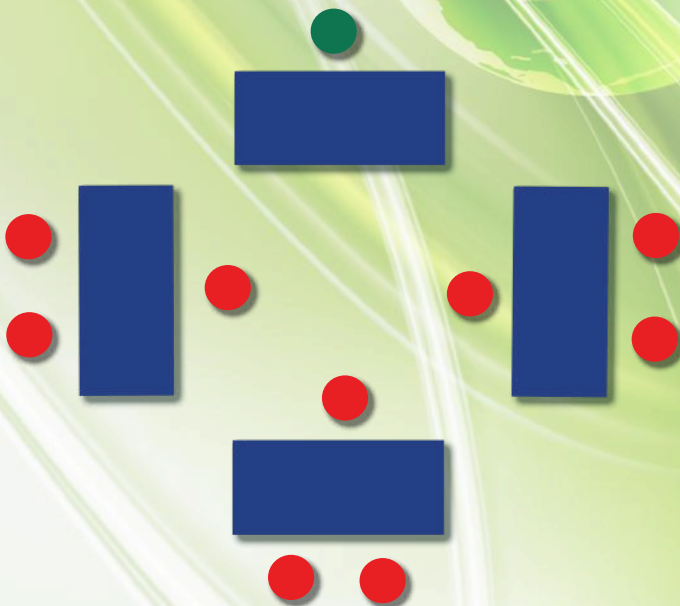
Mise en place du jeu :

L'animateur(rice) constitue les équipes de participants selon les effectifs du groupe d'apprenants.

Pour 6 apprenants, il est préférable de constituer 2 équipes de 3 personnes.

Pour 12 apprenants (ce qui est le maximum), il convient de constituer 3 équipes de 4 personnes.

Pour la configuration de la salle, l'idéal est de placer les équipes en îlots :



L'animateur(rice) installe la roue de loterie sur sa table. Ce sont les représentants de chaque équipe qui vont se déplacer pour venir la faire tourner.

De même, c'est l'animateur(rice) qui distribue les fiches cartonnées et/ou matériel de jeu associé, au fur et à mesure de l'avancée du jeu.

Mise en place du jeu (suite):

L'animateur(rice) donne à chaque équipe :

- 1 ou 2 feutres VELLEDA,
- 5 jetons de « 1 points de développement durable ».

Pour donner du piquant à la journée de formation, l'animateur(rice), peut demander aux apprenants de trouver un nom pour leur équipe.

Démarrage de la partie:

Comme dans toute formation, l'animateur(rice) réalise la séquence d'ouverture de la formation (présentations et attentes individuelles, programme de la formation, règle du jeu).

Afin d'évaluer la représentation des apprenants sur cette thématique qui peut être délicate, l'animateur(trice) positionne sur une table les cartes « Perception sur la TEE » (format A5). Il(elle) demande à chaque apprenant de sélectionner la carte qui illustre le mieux sa représentation. Lorsque chaque apprenant a sélectionné sa carte, l'animateur(trice) demande à ceux-ci d'expliquer leur choix.

Le tour de table terminé (dans la tolérance et la bienveillance), l'animateur(trice) précise que l'objectif de cette journée n'est pas de « convertir » les « climatosceptiques », ni d'être moralisateur, mais plutôt d'éclairer sur les faits scientifiques connus et également d'évoquer les décisions politiques mises en œuvre par notre pays sur ces thématiques.

Démarrage de la partie (suite):

Avant de donner la main aux équipes, l'animateur(rice) va lui(elle) même positionner la roue sur le « Développement Durable / Transition Ecologique et Energétique ». Il(elle) va ainsi initier la réalisation des 2 premières activités, sur le « Développement Durable ».

En effet, il est important que cette notion soit abordée dès le début de la journée de formation, afin d'être connue lorsque l'on traitera les autres thématiques.

Comme pour chaque activité pédagogique, l'animateur(rice) va lire la phrase introductive inscrite sur la fiche cartonnée, annoncer l'objectif pédagogique et présenter les consignes de jeu. Il(elle) répond aux éventuelles questions de compréhension.

Il(elle) distribue ensuite le matériel de jeu associé à l'activité pédagogique.

Il(elle) précise que ce n'est pas l'équipe la plus rapide qui gagnera les points de développement durable, mais celle qui aura réalisé le moins d'erreur dans l'activité.

Pendant que les équipes travaillent sur l'activité, l'animateur(rice) se tient à disposition pour les aider si besoin, mais sans être trop intrusif.

Lorsque les équipes ont terminé leur activité pédagogique, l'animateur(rice) questionne en 1^{er} l'équipe qui a fait tourner la roue. Si la réponse est bonne, il(elle) vérifie également auprès des autres équipes et commente si besoin.

Dans le cas où aucune équipe n'a trouvé la(les) bonne(s) réponse(s), l'animateur(rice) explique / Commente / justifie la bonne réponse.

La fin du jeu :

20 à 30 mn avant la clôture de la journée, l'animateur(rice) arrête le jeu (même si toutes les activités pédagogiques n'ont pas été réalisées).

Il(elle) comptabilise les jetons de « points de développement durable » pour chaque équipe, afin d'identifier l'équipe qui a gagné la partie.

La séquence de clôture de la formation se fait de façon classique, à l'aide d'un tour de table individuel (qu'est-ce que j'ai appris lors de la formation, ce qui m'a plu, ce qui m'a manqué, ...) et d'un point sur les attentes initiales (formalisées sur une feuille de tableau papier).

Un message sur la réalisation des évaluations à chaud est également passé.

Nous espérons que vous prendrez du plaisir à animer cette formation sous ce format ludique et participatif.

L'équipe de Ludo Pro



