

MISE EN PLACE DU JEU

EN AMONT

- Cacher les étiquettes consommation dans chaque pièce,
- Préparer les coffres avec les récompenses à l'intérieur,
- Dans la salle de bain, il faut allumer le chauffage, brancher le sèche-cheveux et ouvrir le robinet,
- Dans la chambre, placer les piles, les ampoules et les stylos.

MATÉRIELS

- Étiquettes ,  et 
- Étiquettes de la fresque de réparabilité
- Crayons

RENDRE LA MAISON LA PLUS ÉCONOMIQUE

DÉCOUVRIR LA MAISON ET RELEVER DES DÉFIS

5 MINUTES

Présentation de La Récré Verte

5 MINUTES

Mise en place des équipes
Lecture feuille de route (déroulé du jeu)

ÉQUIPE 1

- Quizz autour des dépenses en eau et en électricité,
- Découvrir des éco-gestes,
- Évaluer la consommation quotidienne en eau,
- Convertir des millilitres en litres,
- Trouver des alternatives pour réduire notre consommation,
- Retrouver les objets qui consomment inutilement dans la pièce et agir.

ÉQUIPE 2

- Identifier l'emplacement idéal pour recycler un objet et acquérir des connaissances sur le recyclage,
- Découvrir les étiquettes énergie,
- Relever la consommation des objets,
- Définir l'utilité du recyclage,
- Trouver une alternative aux objets trop consommateurs ou difficilement recyclables.

ÉQUIPE 3

- Quizz sur les éco-gestes,
- Appliquer les éco-gestes,
- Découvrir l'indice de réparabilité,
- Apprendre à réduire sa consommation en complétant des expressions françaises sur le thème de l'énergie,
- Connaître les lieux de réparation et de recyclage de nos appareils.

40 MINUTES

Réalisation des défis

10 MINUTES

Bilan

Échange sur les défis et apprentissages

5 MINUTES

Récompenses et prolongations

DÉFI 1 : Les dépenses en eau et électricité

Les enfants doivent répondre correctement aux 5 questions sur la consommation d'eau et d'électricité pour découvrir les éco-gestes à adopter.

Solutions :
Question 1 : Réponse 2
Question 2 : Réponse 1
Question 3 : Réponse 3

Question 4 : Réponse 3
Question 5 : Réponse 1

Chiffre 3 à donner aux enfants

DÉFI 2 : Consommation d'eau

Informatif : Chaque objet n'a pas besoin de la même quantité d'eau lors de leur utilisation. Afin de connaître sa consommation, nous utilisons l'unité de mesure **litre (L)**. Plus il y a de litres, plus l'objet est consommateur d'eau.

Pour ce défi, les enfants doivent trouver les étiquettes cachées dans la pièce. Ensuite, ils doivent les associer aux actions du quotidien et les ranger dans l'ordre croissant de 1 à 5 en inscrivant les chiffres dans les cercles.

5		=	1 
	Se brosser les dents		
2		=	60 
	Prendre une douche		
3		=	50 
	Faire une machine à laver		
4		=	3 
	Se laver les mains		
1		=	200 
	Prendre un bain		

À présent, l'objectif est de connaître la consommation réelle des objets de la pièce en une heure. Il faut donc convertir les  en litres.

$$1 \text{ } = 1\,000 \text{ mL} \quad ; \quad 1\,000 \text{ mL} = 1 \text{ L}$$

Solutions :

- Bain : $200\,000 \text{ mL} = 200 \text{ L}$
- Douche : $70\,000 \text{ mL} = 70 \text{ L}$
- Machine à laver : $50\,000 \text{ mL} = 50 \text{ L}$
- Lavage de mains : $6\,000 \text{ mL} = 6 \text{ L}$
- Lavage des dents : $1\,000 \text{ mL} = 1 \text{ L}$

- CONCLUSION : Complétez le texte à trou

En prenant une douche au lieu d'un bain, je peux économiser **130 L** d'eau (*conso bain - conso douche*).

Lorsque je fais 3 petites machine à laver, j'utilise 150 L d'eau. Alors que, si je fais 1 grosse machine à laver, j'utilise seulement 50 L d'eau. Donc, si je fais 1 seule grosse machine au lieu de 3 petites, j'économise **100 L** d'eau (*conso 3 petites machines - 1 conso grosse machine*).

Je peux me laver **100 fois** les dents (*conso bain/conso lavage des dents*) avec la quantité d'eau d'un seul bain !

Chiffre 5 à donner aux enfants

DÉFI 3 : Les mots effacés

Les enfants doivent compléter les phrases suivantes, puis trouver le mot mystère.

1. Il faut fermer le **R O B I N E T** quand on se lave les mains.
2. Lorsque l'on utilise moins d'eau, on fait des **É C O N O M I E S**.
3. C'est plus économique de prendre une **D O U C H E**, plutôt qu'un bain.
4. On peut perdre beaucoup de litres d'eau à cause des **F U I T E S** non réparées.
5. On utilise près de 200 L d'eau pour remplir un **B A I N**.
6. Il est préférable de faire une grosse machine à **L A V E R** que plusieurs petites.
7. Il est conseillé de prendre des douches de 5 **M I N U T E S** environ.

R É D U I R E

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7.

Chiffre 2 à donner aux enfants

DÉFI 4 : Faire des économies facilement

Pour ce dernier défi, les enfants doivent rendre la maison la plus économique possible.

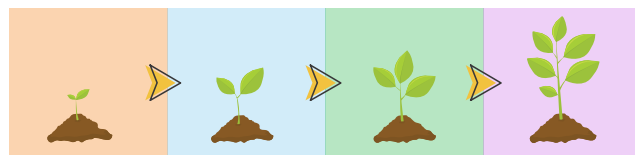
Il faut donc trouver les anomalies de la pièce, les objets qui consomment de l'énergie ou de l'eau inutilement (souvenez-vous de ce que vous avez vu au début dans le quizz et avec les calculs).

- Fermer le robinet,
- Débrancher le sèche cheveux,
- Éteindre le chauffage.

Chiffre 7 à donner aux enfants

FINALITÉ :

Ordre des couleurs à donner aux enfants



Donner aux enfants le dernier indice leur permettant d'avoir l'ordre des couleurs. Le dernier indice donne l'ordre des couleurs des chiffres. Il suffit de remettre dans l'ordre croissant les images (de la plus petite plante à la plus grande). Par rapport à ce code couleur, les enfants auront la suite de chiffre pour ouvrir le coffre !



DÉFI 1 : Le recyclage et la réutilisation

• Associez chaque déchet à l'endroit approprié à son recyclage
(Pour valider leurs choix, les réponses sont affichées dans la maison. À eux de retrouver l'affiche correspondante.)

1

Recyclable

- Un canapé
- Des stylos
- Une table
- Des vêtements
- Une ampoule
- Des livres
- Des piles
- Un micro-onde cassé
- Des lunettes
- Des chaussures
- Des bijoux
- Des gros cartons

NON RECYCLABLE

- Des lingettes
- Des couches
- Des produits chimiques
- Des médicaments

2

 En Magasin	➔	• Stylos • Ampoules • Piles
 À la Déchetterie	➔	• Produits chimiques • Micro-onde cassé
 En Ressourcerie	➔	• Canapé • Table • Livres
 En Friperie ou à Emmaüs	➔	• Vêtements • Chaussures • Bijoux
 En Pharmacie	➔	• Lunettes • Médicaments
 Dans la poubelle ménagère	➔	• Lingettes • Couches non réutilisable

- Les produits chimiques ne se recyclent pas mais sont traités à la déchèterie pour limiter leur impact sur la nature ! De même pour les médicaments lorsqu'on les rapporte en pharmacie !

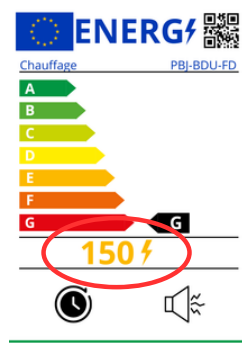
Chiffre 3 à donner aux enfants

DÉFI 2 : Les étiquettes énergie

Informatif : Chaque objet n'utilise pas la même énergie quand il est branché. Afin de connaître sa puissance, nous utilisons l'unité de mesure **Watt (W)**. Plus il y a de watt, plus l'objet est puissant.

Mais lorsque l'on veut connaître la consommation d'électricité pour un objet, nous devons utiliser le **Wattheure (Wh)**. Cela représente la consommation d'un objet pendant une heure. Par exemple, un appareil de 100 watts fonctionnant pendant 1h consomme 100 wattheures d'énergie.

Pour ce défi, les enfants doivent retrouver les étiquettes cachées dans la pièce, les associer à leurs objets correspondants, puis les classer par ordre croissant.



- | | |
|---------------------------|-----------------------|
| • 1. Chauffage : 15 000 ⚡ | • 4. Veilleuse : 50 ⚡ |
| • 2. Ordinateur : 1 500 ⚡ | • 5. Réveil : 10 ⚡ |
| • 3. Lampe : 400 ⚡ | |

À présent, l'objectif est de connaître la consommation des objets de la pièce sur un instant T. Il faut donc convertir les ⚡ en Watt. Puis, en Wattheure pour définir la consommation sur une journée.

Solutions :

- | | |
|----------------|---------------------|
| • Chauffage : | 1 500 W = 36 000 Wh |
| • Ordinateur : | 150 W = 3 600 Wh |
| • Lampe : | 40 W = 960 Wh |
| • Veilleuse : | 5 W = 120 Wh |
| • Réveil : | 1 W = 24 Wh |

- CONCLUSION : Complétez le texte à trou

En jouant aux jeux de société avec mes amis au lieu de jouer sur l'ordinateur, j'ai pu économiser **3 600 Wh** (conso ordinateur) d'électricité.

J'évite **36 000 Wh** (conso chauffage) d'électricité si je mets des vêtements chauds plutôt que d'allumer le chauffage.

Je préfère allumer la veilleuse plutôt que la lampe, grâce à ce choix je vais pouvoir économiser **840 Wh** (conso lampe - conso veilleuse) d'électricité.

Sur une journée, je vais économiser **39 600 Wh** (conso ordinateur + conso chauffage) d'électricité dans la chambre si je n'utilise pas mon ordinateur et le chauffage.

Chiffre 5 à donner aux enfants

DÉFI 3 : Rébus



À quoi ça sert de recycler ? Donner au moins 4 réponses :

- Éviter de faire des déchets,
- Réutiliser des matériaux,
- Donner une seconde vie aux objets,
- Moins polluer
- ...

Chiffre 2 à donner aux enfants

DÉFI 4 : Devinettes

Devinette n°1 : **Jeux de sociétés**

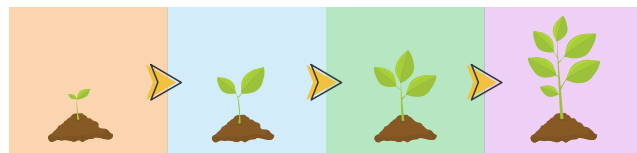
Devinette n°2 : **Livres**

Devinette n°3 : **Veilleuse à pile**

Chiffre 7 à donner aux enfants

FINALITÉ :

Ordre des couleurs à donner aux enfants



Donner aux enfants le dernier indice leur permettant d'avoir l'ordre des couleurs. Le dernier indice donne l'ordre des couleurs des chiffres. Il suffit de remettre dans l'ordre croissant les images (de la plus petite plante à la plus grande). Par rapport à ce code couleur, les enfants auront la suite de chiffre pour ouvrir le coffre !



DÉFI 1 : Le gaspillage c'est pour les nazes !

Les enfants doivent répondre correctement aux 5 questions sur “donner une seconde vie aux objets” pour découvrir les éco-gestes à adopter.

Solutions :

<u>Question 1</u> : Réponse 2	<u>Question 4</u> : Réponse 1
<u>Question 2</u> : Réponse 3	<u>Question 5</u> : Réponse 3
<u>Question 3</u> : Réponse 2	

Les enfants doivent à présent baisser le chauffage, débrancher la TV, la console et le téléphone, éteindre la cuisinière et mettre un couvercle sur la casserole.

Chiffre 3 à donner aux enfants

DÉFI 2 : Indices de réparabilité

En France, chaque personne jette en moyenne **entre 17 et 23 kg** de déchets électriques et électroniques par an. Mais seulement **1/4** de ces déchets est bien recyclé.

Cela arrive souvent parce que nos appareils électroménagers ne durent pas longtemps et sont difficiles à réparer. Jeter ces objets gaspille des ressources naturelles précieuses.

Réparer nos appareils permettrait d'économiser des matériaux importants et d'éviter de fabriquer trop de nouveaux objets.

Pour ce défi, les enfants doivent retrouver les étiquettes  cachées dans la pièce, les associer à leurs objets correspondants, puis les classer par ordre croissant.

- | | |
|--|--|
| • 1. Cuisinière : 8/10  | • 4. Micro-onde : 5/10  |
| • 2. Frigo : 7/10  | • 5. Console : 5/10  |
| • 3. TV : 6/10  | • 6. Crêpière : 2/10  |

Maintenant, notre mission est de découvrir combien chaque objet pèse. Cela nous aidera à comprendre l'impact de jeter nos appareils électroménagers au lieu de les réparer. Pour cela, nous devons convertir le poids des objets en kilogrammes pour voir combien de déchets nous pouvons éviter.

Solutions :

- Cuisinière : 150 000 g = 150 kg
- Frigo : 50 000 g = 50 kg
- TV : 30 000 g = 30 kg
- Micro-onde : 15 000 g = 15 kg
- Console : 3 000 g = 3 kg
- Crêpière : 2 000 g = 2 kg

CONCLUSION : Complétez le texte à trou

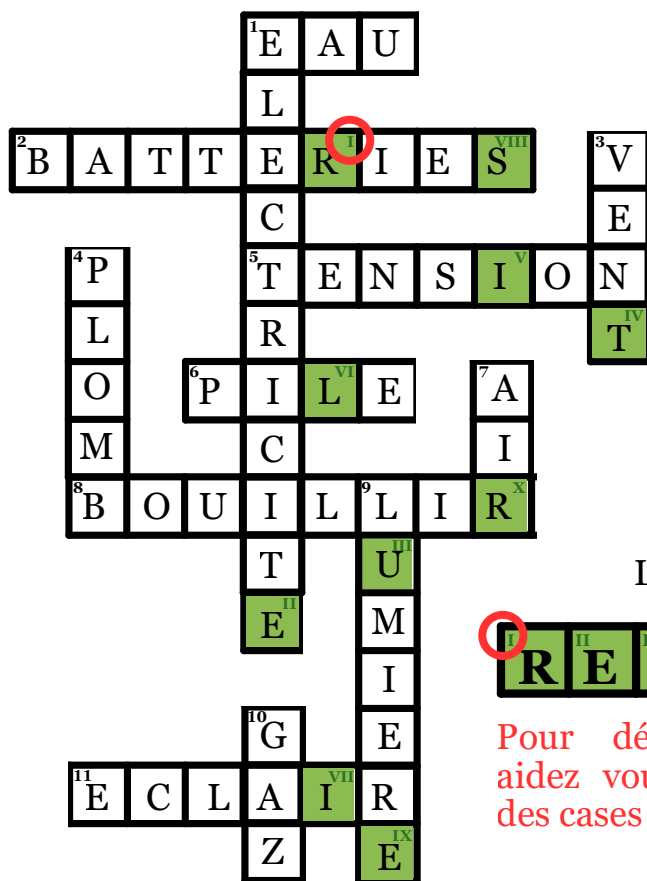
En jetant ma télévision, je produis **30 kg** de déchets, ce qui équivaut au poids de **10** (conso TV / conso console) consoles. C'est beaucoup, surtout si la télévision peut être réparée !

Si d'un seul coup, tous mes appareils se cassent dans la pièce, et que je décide de les réparer, j'évite de créer **250 kg** de déchets. De plus, je fais des économies !

Quand j'achète un nouvel appareil électrique, je vérifie s'il est facile à réparer. Par exemple, en choisissant une télévision et une console avec une bonne note pour leur réparabilité, je peux éviter de produire **33 kg** (conso TV + conso console) de déchets à long terme.

Chiffre 5 à donner aux enfants

DÉFI 3 : Mots croisés sur les énergies



Le mot à déchiffrer est :

R E U T I L I S E R

Pour décoder le mot,
aidez vous des numéros
des cases vertes

Chiffre 2 à donner aux enfants

DÉFI 4 : La Fresque de Réparabilité

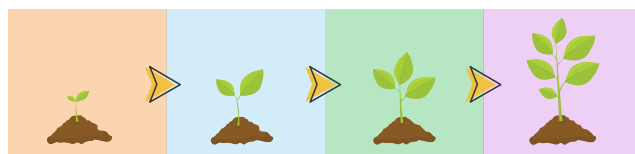
Les enfants doivent créer une fresque sur la réparabilité des objets. Ils doivent lire les textes de la fresque et placer les bonnes étiquettes aux bons endroits.



Chiffre 7 à donner aux enfants

FINALITÉ :

Ordre des couleurs à donner aux enfants



Donner aux enfants le dernier indice leur permettant d'avoir l'ordre des couleurs. Le dernier indice donne l'ordre des couleurs des chiffres. Il suffit de remettre dans l'ordre croissant les images (de la plus petite plante à la plus grande). Par rapport à ce code couleur, les enfants auront la suite de chiffre pour ouvrir le coffre !

