

ECONOMIE CIRCULAIRE & GESTION DES RESSOURCES



-  Sensibiliser à la **gestion d'une ressource naturelle limitée** et en intégrer les **enjeux** à travers l'exemple **halieutique**
-  Découvrir la **gestion des déchets** au Nord et au Sud et comprendre le concept d'**économie circulaire**
-  Former des **citoyen.ne.s responsables**, conscient.e.s de l'**équilibre** nécessaire entre les **enjeux environnementaux, économiques et sociaux** du développement
-  S'exercer au **débat**, comprendre la **délégation de pouvoir** et la notion de **consensus pour un développement durable**

Le marché aux poissons - JEU D'ENQUÊTE - Dès le cycle 3

En partant d'une sélection de produits transformés, les joueur.se.s sont missionné.e.s pour enquêter sur la diversité d'espèces qui peuplent nos mers, océans, rivières... Où, quand et comment sont-elles pêchées / élevées ? Enquêtes et manipulation vous apprennent tout sur les techniques de pêche, la saisonnalité, les labels, la pêche durable...

Le Jeu de la pêche - JEU DE RÔLE - Dès la 4^{ème}

Cet atelier met en scène six pêcheries autour d'un bien commun, l'océan. Elles devront, au fil des saisons de pêche, mettre en œuvre des règles communes. Entre nécessité de faire survivre sa pêcherie, recherche de profits et gestion des ressources de la mer, les négociations risquent d'être houleuses... Accompagné d'une exposition, permettant de zoomer sur 4 exemples symboliques dans 4 pays.

Décodé - JOURNÉE ÉVÈNEMENT - Dès la 4^{ème}

Grand jeu de rôle qui met en scène 3 pays fictifs. Après la visite des pays (dans leur situation actuelle), le public est projeté en 2050 où il comprend que les 3 pays ont sombré dans le chaos. La solution pour éviter que ce schéma se produise : remonter le couloir du temps et organiser une négociation entre les représentant.e.s des 3 pays. La négociation a pour but d'élaborer ensemble des solutions pour sauver la planète du chaos attendu en 2050. Un conteur africain ponctue la journée, qui se termine par une conférence-débat.

Le cycle de vie de la compote - JEU D'ENQUÊTE - Dès la 5^{ème}

Il s'agit d'identifier le cycle de vie d'une compote en gourde, de sa conception à sa consommation, et de réfléchir aux alternatives possibles pour déconstruire le modèle produire-consommer-jeter.

Moi et mon téléphone portable - PHOTOLANGAGE & JEU D'ENQUÊTE - Dès la 5^{ème}

Cet atelier décrypte les dessous de nos portables, depuis l'usage que nous en faisons jusqu'aux différentes étapes de sa fabrication. Comment limiter les impacts sur l'homme et l'environnement de chacune des étapes de leur cycle de vie ?

Au bout de la ville, à l'autre bout de la terre - EXPOSITION & Q-SORT - Dès la 4^{ème}

Au bout de la ville, une exposition de 20 photographies sur la décharge d'Entressen (Serge Mercier) ; à l'autre bout de la terre, une exposition de 11 panneaux d'informations, accompagnée d'un guide de visite pour envisager la problématique des déchets à l'échelle planétaire. Suivi d'un Q-sort permettant de faire émerger les représentations, préjugés et idées reçues que les participant.e.s ont sur la gestion des déchets, et ainsi échanger et accompagner les participant.e.s dans la formulation de leur argumentation.