

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

POUR LE CYCLE 8-10



DES JOUETS PAR MILLIERS...



Des millions de jouets sont achetés chaque année pour des occasions dont le nombre ne cesse de croître. En bois, en plastique, avec ou sans piles, pour joueur unique ou jeux collectifs, pour intérieur ou extérieur, avec console de jeu, ordinateur ou seulement privilégiant l'imagination et l'ingéniosité des enfants. Mais comment choisir un bon jouet, un jouet qui, tout en participant à l'éveil de l'enfant, respecte aussi l'environnement ?

Ce dossier «**À toi de jouer**» éveille les enfants et attire l'attention des adultes sur les problématiques liées à l'achat de jouets : l'adaptation à l'âge et les choix éducatifs, certes, mais aussi l'effet de mode, la publicité, l'emballage, le suremballage... Il encourage également une réflexion sur le Zéro Déchet.

Ce document a initialement été conçu en 2002 par le CERES, avec l'aide de Françoise Pâques, institutrice, et de participants aux Formations Intégrées en Communication pour la Santé et l'Environnement, dans le cadre d'une campagne avec pour objectifs principaux :

- » **SENSIBILISER** les enfants ainsi que leurs enseignant-es et leurs parents aux problématiques environnementales (gestion des déchets, éco-consommation...);
- » Les **ENCOURAGER** à choisir les jeux et jouets de façon responsable;
- » **DÉVELOPPER** les valeurs véhiculées en Éducation relative à l'Environnement, telles que la solidarité, la tolérance, l'autonomie et la responsabilité.

En 2017-2018, il a été remanié par le Comité Scientifique et Pédagogique et les deux administrations de l'environnement liées à l'Accord de coopération en Education relative à l'Environnement (D GARNE et Bruxelles-Environnement) pour proposer aux enseignant-es 11 fiches d'activités relatives à 12 conseils, leur permettant d'appréhender le sujet de manière transdisciplinaire, citoyenne, originale et amusante, via des mini-projets, permettant aux enfants de réfléchir et d'agir en réaction aux problématiques abordées. L'atteinte des objectifs fixés pour chaque activité n'est pas évaluée de manière classique, mais propose un engagement personnel de chaque enfant. Nous espérons ainsi atteindre un objectif final de responsabilisation des enfants à une meilleure prise en compte de l'environnement dans leurs comportements quotidiens.

À la fin de la plupart des activités, les enfants seront également amenés à diffuser le fruit de leur travail dans leur école ou à l'extérieur. Cette démarche contribuera, nous l'espérons, à sensibiliser un public plus large.

Choisir un jouet ou un jeu n'est pas seulement prendre une option éducative, c'est aussi faire un choix environnemental.

À VOUS DE JOUER !

DÉVELOPPEMENT DURABLE, SOCLES DE COMPÉTENCES ET PROGRAMMES SCOLAIRES

Le développement durable, thème central des fiches, défend les valeurs d'égalité et de solidarité qui font partie intégrante des objectifs du Décret Mission.

Cet objectif de l'école de la réussite invite l'enseignant-e d'aujourd'hui à développer dans sa pratique pédagogique des démarches globales d'apprentissage. Les fiches s'inscrivent dans ces préoccupations puisque les activités qu'elles proposent permettent à l'enfant de maîtriser des compétences et non d'accumuler des connaissances.

Elles s'inspirent directement des outils de référence des enseignant-es, à savoir: les socles de compétences et les programmes scolaires.

En effet, les activités proposées vont permettre à l'enfant de communiquer, de s'exprimer, de traiter l'information, de construire sa pensée et de transmettre ses découvertes. Les contenus des fiches font référence aux compétences transversales que l'enfant doit acquérir; celles-ci relèvent à la fois du savoir, du savoir-faire, du savoir-être et du savoir-devenir, tout en encourageant l'éveil et la curiosité de l'enfant.

Par ailleurs, les activités engagent l'enfant dans des démarches langagières, technologiques, scientifiques, artistiques et éthiques. Elles se réalisent toujours au départ des situations fonctionnelles et placent l'enfant au centre de son apprentissage. Le travail en groupe est proposé comme un moyen de prendre conscience de la richesse des relations entre soi et les autres.

Au travers des fiches, l'enseignant-e encouragera l'enfant à entamer une réflexion sur des problématiques actuelles qui le concernent directement, à entreprendre des actions concrètes pour préserver son environnement et à mieux comprendre le concept de développement durable.

LA STRUCTURE DES FICHES

L'ORDRE DE PRÉSENTATION DES FICHES DANS LE DOSSIER CORRESPOND À UNE CERTAINE LOGIQUE. CEPENDANT, L'ENSEIGNANT-E EST LIBRE DE RÉALISER LES ACTIVITÉS DANS L'ORDRE QUI LUI CONVIENT, EN FONCTION DE L'INTÉRÊT DES ÉLÈVES.



Après avoir énoncé le conseil qu'elle illustre, chaque fiche présente différentes rubriques :

CONTEXTE. Il s'agit d'une brève explication visant à replacer le conseil dans son contexte et à mettre l'accent sur ce que les auteurs ont cherché à exprimer sous forme « poétique ».

OBJECTIFS. Liste des principaux objectifs poursuivis par les activités proposées.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ. L'enseignant-e trouvera dans cette rubrique toutes les indications nécessaires à l'organisation des activités, étape par étape.

À NOUS DE JOUER. Nous invitons les enseignant-es à clôturer chaque activité par un moment de responsabilisation individuelle ou collective. En effet, une fois les activités réalisées, l'enfant a l'occasion de s'engager dans une action concrète en lien direct avec les problématiques abordées. Pour ce faire, chacun sera amené à réfléchir personnellement et à prendre un engagement concret. Les engagements des enfants seront rédigés sous forme de contrat et pourront être affichés en classe. Ainsi, le groupe ou chaque enfant évaluera ce qui aura été accompli ou non. Attention toutefois à ne pas stigmatiser les enfants qui n'auraient pas rempli leur engagement. (Voir fiche « À nous de jouer » en fin de dossier).

PROLONGEMENTS. Cette rubrique donne des idées d'activités complémentaires à développer, pour aller plus loin dans les problématiques abordées.

RESSOURCES. L'enseignant-e trouvera ici une liste d'organismes ressources, de documents de référence et de sites internet où puiser les informations nécessaires ou complémentaires à la réalisation des activités.

L'ErE, c'est quoi ?

L'Education relative à l'Environnement vise à amener l'Homme à prendre conscience, de manière individuelle et collective, que notre environnement est un don. Il est nécessaire de le préserver, et de développer, en conséquence, des comportements adéquats. La prévention est dès lors préférable à la réparation. « Mieux vaut prévenir que guérir », dit l'adage.

Qu'est-ce que le Développement Durable ?

Le développement durable est un mode de développement qui répond aux besoins des générations présentes sans compromettre la capacité des générations futures à répondre aux leurs. Le concept de développement durable s'appuie sur trois piliers : l'environnement, le social et l'économique.



LE JOUET QUI TE PLAIRA LONGTEMPS, C'EST CELUI QUE TU VEUX VRAIMENT

NE TE LAISSE PAS INFLUENCER PAR CE QUE TU VOIS.
PRENDS LE TEMPS DE RÉFLÉCHIR AVANT DE CHOISIR N'IMPORTE QUOI.



CONTEXTE

Très tôt, l'enfant est conditionné par l'image publicitaire qu'il voit partout : sur les murs, dans les abris de bus, à la radio, à la télévision, sur internet, dans la presse. Dans un tel contexte, il doit être capable de décoder l'image et le message publicitaire afin de poser des choix sans se laisser influencer par la publicité. Les médias, la télévision ciblent particulièrement les enfants en diffusant de nombreuses publicités vantant jeux et jouets. Il est donc important de sensibiliser l'enfant à l'impact de la publicité et éveiller son esprit critique.

OBJECTIFS

- » Identifier les facteurs d'influence de la publicité sur ses choix
- » Analyser des messages et des images publicitaires
- » Donner son avis
- » Développer la créativité
- » Rédiger des slogans publicitaires
- » Développer l'esprit critique

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Ça se raconte !

Le texte « Cadeau surprise » servira de point de départ à l'activité. L'enseignant-e lit le texte à haute voix et les enfants en font ensuite une lecture silencieuse. L'enseignant-e vérifie la compréhension globale du texte en posant des questions générales.

Ça se discute !

Les enfants se répartissent en groupes et répondent aux questions suivantes :

- » Comment expliquez-vous la déception de Martin ?
- » À sa place, comment auriez-vous réagi ?
- » Vous voyez beaucoup de publicités pour des jeux et jouets. Ces publicités vous attirent-elles ? Pourquoi ?

Ça se réfléchit !

L'enseignant-e anime la phase de mise en commun en mettant en évidence les avis des enfants en ce qui concerne la publicité. Il prolonge la réflexion des enfants sur le rôle de la publicité, ses avantages, ses inconvénients. Il attire l'attention des enfants sur certaines techniques publicitaires : le slogan, le choix des mots, des images, etc. L'enseignant-e peut utiliser des exemples de publicités (textes, spots, images).

Ça s'invente !

Les enfants découpent des mots dans des publicités de jouets. Avec ces mots, ils constituent une banque dans laquelle ils puisent pour créer des slogans publicitaires pour des jouets sortis de leur imagination.

Ça se crée !

Voici trois exemples d'activités créatives à réaliser par les enfants :

- » Dans une BD, je dessine l'histoire de Martin et du cadeau surprise ;
- » J'ai vécu la même expérience que Martin. Je la raconte dans un texte ;
- » Je choisis un slogan parmi ceux qui sont affichés. Je crée en pâte à sel le jouet correspondant au slogan choisi.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «A nous de jouer» en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

L'enseignant-e peut approfondir le thème de la publicité en choisissant la publicité télévisée (analyse de spots par exemple).

La classe peut inviter un professionnel afin que les enfants découvrent un métier lié à la publicité.

RESSOURCES



« **Comprendre la publicité** » - éd. CSEM: En 15 grands points, cet ouvrage fournit des clés de compréhension pour les enseignant-es / animateurs sur l'univers de la pub.

Album téléchargeable www.educationauxmedias.eu/outils/brochures/csem/comprendrelapublicite_fiches

Le site ecoconso.be met à la disposition du grand public des informations concrètes, accessibles, pertinentes, crédibles sur l'intérêt et les possibilités d'éco-consommer, et notamment sur les jouets écologiques, sains et durables :

www.ecoconso.be/fr/content/jeux-et-jouets-ethiques-et-ecologiques#_Toc499289628

Il aborde la publicité au travers des références bibliographiques et des liens vers d'autres sites :

www.ecoconso.be



CADEAU SURPRISE

Depuis qu'il l'a vu à la télévision, il en rêve ! Lui, c'est Martin, 10 ans, un fou d'autos et de moteurs, un accro des circuits et de la console. Mais de quoi rêve-t-il ? De loopings à 100 à l'heure, de fumées et de bruits de moteurs, de voitures rutilantes et vrombissantes...comme ils le montrent à la télé, depuis dix jours et plusieurs fois par jour, surtout entre les dessins animés.

Ce circuit d'auto-là, c'est décidé, il le veut ! D'ailleurs, il n'a pas hésité une seconde et l'a commandé à Saint Nicolas. C'est un très grand circuit, bien plus grand que celui qu'il a déjà. Avec trois loopings et plein de voitures. Il ressemble à celui de Francorchamps, quand il y est allé pour voir le Grand Prix avec son papa: des gradins pour les spectateurs, les ateliers pour les écuries de voitures, des mécaniciens en combinaison de travail. Ce circuit «3TT», ce sera le plus beau cadeau de sa vie !

Enfin, le grand jour est là, celui qu'il attend impatiemment, les yeux brillants. À peine 7 heures et Martin est debout, tout excité de découvrir les surprises sur la table de la salle à manger. Il saute du lit, descend l'escalier, ouvre la porte... le circuit est là, déjà monté sur le plancher.

Martin est surpris...un peu déçu aussi... Où sont les trois loopings ? Les gradins et les spectateurs ? Pas de fumée ni d'ateliers ! Un petit mécanicien attend, au bord du circuit.

Dans le cœur de Martin, ça se serre. Il y a des larmes dans ses yeux. Ce n'est pas vraiment comme à la télé ! Ben quoi, tu n'es pas content, Martin ? dit sa maman.

EUH... SI, SI, MAMAN !

2 L'EMBALLAGE, C'EST UN MIRAGE

MÊME SI LA BOÎTE EST BELLE, ELLE FINIRA À LA POUBELLE.
NE TE LAISSE PAS IMPRESSIONNER, C'EST AU JOUET QU'IL FAUT PENSER.



CONTEXTE

La majorité des produits que nous achetons sont emballés. Souvent, nous n'avons pas le choix, les magasins ne nous offrant guère d'alternatives. Si l'emballage a de multiples fonctions et apporte des solutions intéressantes, il est aussi à l'origine de nombreux problèmes pour notre environnement. Attirant, l'emballage est également étudié et conçu pour capter le regard du consommateur. L'enfant est inévitablement influencé par l'emballage : sa forme, sa couleur, ses images. L'emballage impressionne l'enfant avant même qu'il ne devine le contenu de la boîte. Il doit donc être informé de l'impact du suremballage sur l'environnement.

OBJECTIFS

- » Prendre conscience de l'impact du suremballage sur l'environnement
- » Comprendre les différentes fonctions d'un emballage (l'emballage n'est pas le contenu)
- » Prendre du recul, ne pas se laisser influencer
- » Recueillir et lire des informations
- » Décrire un objet
- » Construire et présenter un exposé oral

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Emballe-moi !

L'enseignant-e apporte ou demande aux enfants d'apporter les emballages de jeux et jouets reçus.

Par paire, les enfants choisissent un emballage, le découvrent (lecture des textes et des images). Les enfants repèrent les différentes informations et les retiennent. À partir des informations recueillies, chaque groupe doit imaginer une présentation du jouet. La présentation se fait à la première personne (je) comme si c'était le jouet qui parlait. Pour aider les enfants, l'enseignant-e écrit au tableau une liste de questions :

- » De quel jouet s'agit-il ?
- » D'après l'emballage, que vais-je faire avec ce jouet ?
- » De quoi le jouet se compose-t-il ?
- » En quelle matière est-il fait ?
- » Quelles sont ses dimensions ?

Chaque groupe présente oralement son jouet à toute la classe.

L'enseignant-e conduit une discussion de groupe afin que les enfants répondent aux questions suivantes :

- » Ici, dans le cas du jouet, à quoi sert l'emballage ?
- » Ce qu'il y a dans l'emballage correspond-il toujours à ce qui est annoncé sur l'emballage ? Les enfants racontent leurs propres expériences.
- » Que va devenir l'emballage ?

Emballage ou suremballage ?

Pour élargir la réflexion et aborder le thème du suremballage, l'enseignant-e demande à chaque enfant d'apporter un emballage correspondant à un produit de la vie quotidienne (par exemple : œufs, lait, tartines, eau...).

Pour chaque emballage apporté, les enfants se posent les questions suivantes :

- » Quelles autres solutions auraient pu être proposées ?
- » Parmi les solutions trouvées, laquelle vous paraît la plus respectueuse de l'environnement ? Pourquoi ?

Emballages cadeaux ?

L'enseignant-e peut également aborder la question des rouleaux de papier cadeau (30 millions de rouleaux de papier cadeau sont vendus en France chaque année). Ce papier est à peine utilisé qu'il se retrouve déjà à la poubelle papier, alors qu'il y a énormément de possibilités d'emballages récup ou réutilisables : des feuilles de journal ou de magazine décorées ensuite par les enfants, une petite pochette en tissu, une boîte en carton récupérée et décorée, un furoshiki (un emballage réutilisable fait à partir d'un carré de tissu - foulard, chute de tissu, partie d'une ancienne taie d'oreiller...). L'enseignant-e pourra profiter d'un évènement pour faire réaliser des emballages de ce type par les enfants (fêtes des mères/pères, marché de Noël...).

Service-conseil

Les enfants rédigent de courts conseils afin d'encourager les autres enfants de l'école et les parents à adopter des pratiques respectueuses de l'environnement en matière d'emballage (choisir des produits peu emballés pour les collations, utiliser une gourde et une boîte à tartine, faire des emballages cadeau récup...). Ces conseils peuvent être diffusés via le journal de l'école.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche « À nous de jouer » en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

La classe peut aller visiter un centre de tri des déchets.

Les enfants peuvent fabriquer du papier recyclé. Au moment des fêtes, ils pourront fabriquer du papier d'emballage en décorant eux-mêmes ce papier recyclé.

RESSOURCES



« **L'astucier** » 10 fiches pédagogiques pour la prévention des déchets. Téléchargeable sur

www.intradel.be/produire-moins-de-dechets/produire-moins-de-dechets-a-l-ecole-au-travail-a-la-maison/comment-agir-a-l-ecole/l-astucier.htm?lng=fr

Fabriquer des « furoshiki » : Le furoshiki est une technique japonaise traditionnelle d'emballage avec du tissu, utilisée pour transporter des vêtements, des cadeaux...

www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques/fiche.php?&-media_id=3542&index=11&no_reload=e7a881dd_5

Malle en prêt au Réseau IDée : « Prévention des déchets & éco-consommation ». Cette malle compile des dossiers pédagogiques, albums jeunesse, ouvrages d'information et quelques jeux et/ou DVD sur ce thème.

www.reseau-idee.be/outils-pedagogiques/malles/malle-dechets

Le site ecoconso.be met à la disposition du grand public des informations concrètes, accessibles, pertinentes, crédibles sur l'intérêt et les possibilités d'éco-consommer, et notamment un article sur le furoshiki :

www.ecoconso.be/fr/content/le-furoshiki-lemballage-cadeau-original-chic-et-zero-dechet



LA MODE, ÇA SE DÉMODE

LES GADGETS QUI COÛTENT CHER ET QUE TU OUBLIES RAPIDEMENT, CE N'EST VRAIMENT PAS MARRANT. CHOISIS UN JOUET DONT TU PROFITERAS LONGTEMPS.

CONTEXTE

Chaque époque a connu ses gadgets commerciaux. Les enfants en sont sans cesse bombardés. Or, de leur propre «aveu», ces gadgets ne présentent souvent qu'un intérêt limité, à la fois dans le temps et du point de vue des possibilités de jeu qu'ils proposent. En complément du travail réalisé dans la première fiche portant sur la publicité («Le jeu intelligent, c'est celui que tu veux vraiment»), nous proposons ici de faire réfléchir les enfants sur les jouets «qui durent».

OBJECTIFS

- » Développer un regard critique par rapport aux jouets
- » Identifier les phénomènes de mode appliqués aux jouets
- » Développer un sens critique par rapport à ces phénomènes
- » Construire et présenter un exposé oral
- » Travailler en groupe
- » Rédiger un questionnaire d'enquête
- » Partager ses découvertes dans le but d'amorcer une réflexion auprès d'autres enfants et adultes

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

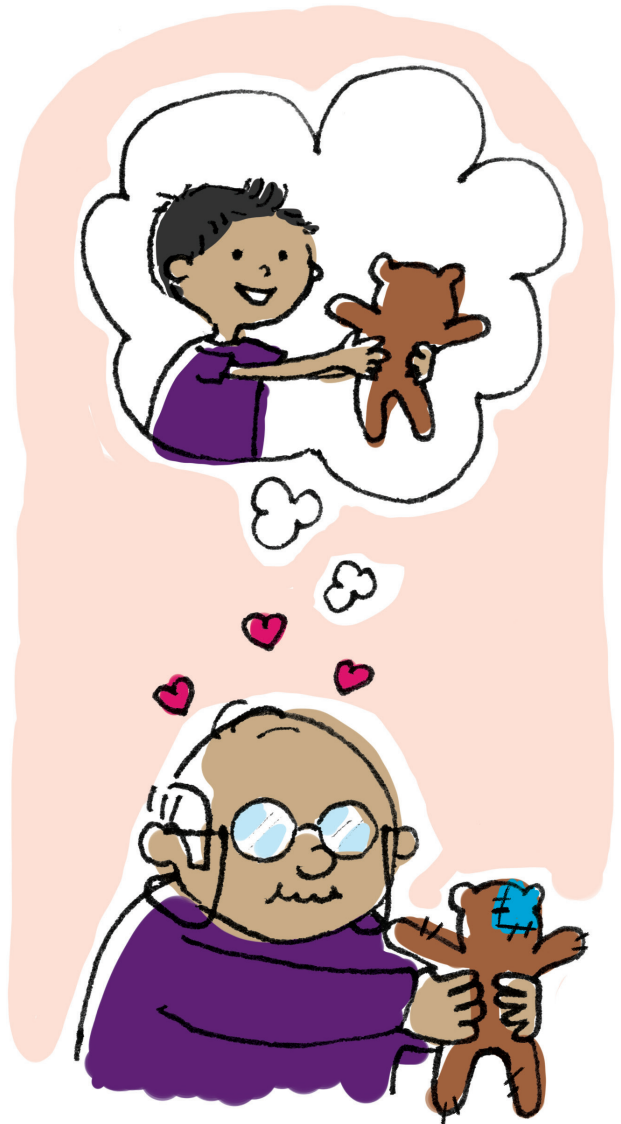
Mon jouet préféré

L'enseignant-e demande aux enfants d'apporter en classe leur jouet préféré. Les enfants réfléchissent ensemble à ce qu'ils souhaitent savoir sur le jouet de chacun. Par exemple :

- » Pourquoi aimes-tu ce jouet ?
- » Quand joues-tu avec lui ?
- » Depuis combien de temps as-tu ce jouet ?
- » Qui te l'a offert ?
- » Avec qui y joues-tu ?

Une liste de questions est établie et chacun y réfléchit pour préparer une présentation. Chaque élève présente son jouet en répondant aux questions établies en commun.

Par une discussion, l'enseignant-e aide les enfants à dégager les principales raisons qui font d'un jouet leur jouet préféré. On termine la discussion en soulevant la question : ces jouets-là existeront-ils toujours quand tu seras vieux ? Pourquoi ?



Tous au musée !

L'enseignant-e propose alors la visite du musée du jouet. Avant de se rendre au musée, les enfants réfléchissent en groupes et constituent une liste de questions et d'éléments à observer concernant les jouets d'autrefois.

Au musée, chaque groupe prend le temps de compléter son questionnaire et/ou sa grille d'observation. De retour en classe, l'enseignant-e demande à chaque groupe de présenter le résultat de ses observations et de présenter un jouet choisi dans le musée.

Les jouets de grand-père

L'enseignant-e entame une petite discussion sur la base de ces quelques questions :

- » Pensez-vous que vos parents/grands-parents utilisaient les mêmes jeux que vous ?
- » Est-ce que vos parents/grands-parents vous parlent de leurs jeux d'enfance ?
- » Quelles différences avez-vous observées entre vos jouets et les jouets du musée ?

Il propose ensuite aux enfants de réaliser un questionnaire en vue d'organiser une enquête auprès des adultes de leur entourage sur les jouets d'autrefois :

- » As-tu toujours des jouets d'enfance ?
- » Si oui, peux-tu me les montrer et serais-tu prêt à venir les montrer à ma classe ? Si non, pourquoi ?
- » Quel était ton jouet préféré ?
- » Avais-tu beaucoup de jouets ?
- » À quelles occasions recevais-tu des jouets ?
- » Jouais-tu tous les jours ?

Les enfants interrogent chacun un adulte de leur entourage, à l'aide du questionnaire.

Ils mettent ensuite en commun les résultats de l'enquête. L'enseignant-e synthétise au tableau les réponses à chaque question.

À partir des réponses données, les enfants comparent leurs jouets préférés à ceux d'avant. Certains sont-ils semblables ? Qu'est-ce qui fait qu'un jouet a une durée de vie plus ou moins grande ? Observet-on également des phénomènes de mode aux autres époques ?

On s'expose

Afin de diffuser les résultats des travaux réalisés, l'enseignant-e peut proposer d'organiser une exposition pour l'école. En groupes, les enfants réalisent des panneaux (ou un autre support) sur les différents sujets abordés :

- » le jouet coup de tête
- » les influences pour le choisir
- » les occasions où l'on reçoit un jouet
- » les jouets d'autrefois
- » nos jouets préférés
- » ...

La classe peut également réaliser la promotion de l'exposition. Celle-ci peut être ouverte aux parents qui ont participé à l'enquête. Certains jouets présentés par les parents peuvent être exposés.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche « À nous de jouer » en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

Certains sujets peuvent être approfondis dans des disciplines spécifiques.

- » Aspects historiques: le contexte familial et socio-économique de certaines périodes comme celle de la guerre.
- » Aspects culturels et géographiques: la place du jeu dans la vie de tous les jours et les différentes fonctions du jouet dans d'autres cultures...

RESSOURCES



Musée du jouet à Mechelen: 21 Nekkerspoelstraat, 2800 Mechelen. Tel: 015557075. Ouvert tous les jours de 10h à 17h, fermé le lundi. www.speelgoedmuseum.be

Musée du jouet à Ferrières: 6 rue de Lognoul, 4190 Ferrières. Tel: 086400823. Ouvert samedi-dimanche-jours fériés et vacances scolaires de 14h30 à 17h30 et sur rendez-vous pour les visites de groupes. www.museedujouet.info

Musée du jouet à Bruxelles: 24 rue de l'association, 1000 Bruxelles. Tel: 022196168. Ouvert tous les jours de 10h à 13h et de 14h à 18h. www.museedujouet.eu



C'EST SUPER GÉANT, D'APPRENDRE EN S'AMUSANT

SI TU CROIS QU'APPRENDRE
EST ENNUYEUX,
TU PEUX LE FAIRE AVEC UN JEU.
EN PANNE D'IDÉES ?
BONJOUR LES JEUX DE SOCIÉTÉ.
PLUTÔT QUE DE NOUS BAGARRER,
JOUONS ENSEMBLE POUR GAGNER.
ET SI C'EST DE LA COOPÉRATION,
ON FINIRA TOUS CHAMPIONS.

CONTEXTE

Il existe sur le marché une grande quantité de jeux éducatifs ou de société, qui donnent à l'enfant de nombreuses occasions de développer ses compétences et de se «socialiser». Ils contribuent au développement du langage, de la communication, de la mémoire, de la psychomotricité, de l'esprit de stratégie... Pour choisir les jeux qui leur plaisent, les enfants peuvent se rendre dans une ludothèque où ils pourront les tester et faire des découvertes et des rencontres très intéressantes. L'activité proposée permettra aux enfants de découvrir le fonctionnement d'une ludothèque et de choisir des jeux pour les présenter à d'autres enfants.

Pour certains enfants, l'école peut être synonyme de compétition et de stress. On profitera donc également de l'occasion pour aborder les jeux de coopération et la «philosophie» qui les sous-tend.

OBJECTIFS

- » Découvrir de nouveaux jeux
- » Encourager la coopération entre enfants
- » Travailler en groupe
- » Transmettre ses découvertes aux autres

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Les trésors cachés des ludothèques

L'activité démarre par une visite des enfants dans une ludothèque. Un(e) animateur-trice leur explique le fonctionnement. Les enfants explorent librement les jeux disponibles puis en choisissent quelques-uns à ramener en classe.

En classe, par petits groupes, les enfants explorent les jeux choisis en les analysant de manière critique :

- » Le jeu est-il particulièrement amusant ?
- » Permet-il des apprentissages spécifiques ?
- » Est-il solide ?
- » ...

Ils les testent pour en maîtriser les règles et être capables de les expliquer à de nouveaux joueurs.

Venez jouer avec nous !

La classe organise un «après-midi jeux de société» pour l'école. En petits ateliers, les enfants se chargent de présenter les jeux et d'en expliquer les règles ainsi que leur analyse critique aux autres élèves.



À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «À nous de jouer» en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

Les enfants peuvent également inventer un jeu d'apprentissage (en rédigeant eux-mêmes des questions et des épreuves sur le modèle du jeu « Trivial Pursuit », par exemple). Deux classes de même degré peuvent créer leur jeu et les échanger en fin d'année.

Pour aborder la problématique des jeux de coopération, un débat sur la compétition à l'école et dans la vie peut être organisé. Quand cette compétition est-elle nécessaire? Comment y réagir? Existe-t-il d'autres moyens d'apprendre? Comment collaborer en classe?

RESSOURCES



Association des ludothèques et de promotion culturelle par le jeu, en Fédération Wallonie-Bruxelles :

leur site <http://ludobel.be> comprend notamment un annuaire interactif des différents lieux de jeu en Belgique.

Le système ESAR permet l'analyse psychologique, la classification et l'aménagement des espaces et objets ludiques: www.systeme-esar.org

La campagne «Jeu t'aime», mise en œuvre par yapaka, a pour objectif de valoriser le jeu et d'inviter les parents à jouer avec leurs enfants, notamment via des rencontres et des outils pédagogiques: www.yapaka.be/jeutaime



LES PILES... CE N'EST PAS TOUJOURS UTILE

LES MEILLEURS JOUETS N'ONT BESOIN QUE DE TON ÉNERGIE. S'IL FAUT VRAIMENT DES PILES POUR LEUR DONNER VIE, CHOISIS-LES RECHARGEABLES. ET SI C'EST UNE BATTERIE, NE LA LAISSE PAS RECHARGER TOUTE LA NUIT.

CONTEXTE

Sources d'énergie, les piles et batteries sont très utilisées. Mais une fois usées, elles nécessitent un traitement particulier car elles contiennent des substances nocives pour l'environnement. L'enfant est consommateur de piles et batteries. Beaucoup de ses jouets fonctionnent grâce à elles. Certains jeux contiennent également des piles de moindre utilité, ne procurant qu'un son ou une lumière sans réel intérêt dans le jeu, mais agaçant pour l'entourage. Par les collectes mises en place dans les écoles, l'enfant est informé et sensibilisé à la nécessité de récupérer les piles et batteries usagées. En comprend-il les raisons? Sait-il ce qui compose une pile ou une batterie? Comprend-il en quoi elles sont nocives? Connaît-il d'autres sources d'énergie?

OBJECTIFS

- » Comprendre ce qu'est l'éco-consommation
- » Formuler des questions pour comprendre le fonctionnement d'un objet
- » Utiliser des outils de référence
- » Décrire et expliquer le fonctionnement d'un objet
- » Chercher et recueillir de l'information
- » Imaginer et concevoir une séquence d'animation
- » Rédiger des conseils

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Pile ou face ?

L'enseignant-e demande aux enfants de lister parmi leurs jeux et jouets ceux qui fonctionnent grâce à des piles ou batteries. Ils précisent celles qu'ils utilisent (rechargeables ou non) et le nombre de piles qu'ils utilisent sur une période donnée.

Comment ça marche ?

Dans un second temps, les enfants citent toutes les questions qu'ils se posent au sujet des piles et batteries. L'enseignant-e les note au tableau.

Les enfants font des recherches afin de répondre aux questions. Le travail peut se faire par groupes. Il est intéressant à ce niveau de diversifier les sources d'information possibles: rencontrer un «spécialiste» (un parent professeur de sciences ou électricien, par exemple), utiliser internet, des émissions télévisées, des livres ou revues...

C'est pas sorcier !

Une fois les données recueillies, les enfants travaillent à la réalisation de mini-séquences d'un reportage sur les piles et batteries à la façon de l'émission «C'est pas sorcier». Ils regardent au préalable des extraits de cette émission afin de s'en inspirer. Une fois les séquences réalisées, les enfants les présentent.

Affichons-nous

Les enfants pourront créer des slogans et des affichettes expliquant l'intérêt de réduire la consommation de piles et batteries, la nécessité d'utiliser des piles rechargeables et d'avoir des batteries remplaçables. Ces supports seront affichés dans l'école et distribués auprès des familles.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «À nous de jouer» en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

Dans le cadre du cours d'éveil, l'enseignant-e aborde le thème de l'énergie et prépare des expériences scientifiques à réaliser avec les enfants.

En mathématique, les élèves peuvent calculer ce que coûte l'utilisation de piles sur une année (par exemple pour une console de jeux) et ce que l'on gagne en optant pour des piles réutilisables.

La classe peut rendre visite au Guichet Energie Wallonie de sa ville ou de sa région afin de découvrir ses missions.

RESSOURCES



Quelques références pour répondre aux questions essentielles qu'on se pose au sujet des piles et batteries:

www.bebat.be

«Sans pile !, c'est mieux pour l'environnement»

Brochure gratuite chez Bruxelles Environnement.

Le site ecoconso.be met à disposition du grand public des informations concrètes, accessibles, pertinentes, crédibles sur l'intérêt et les possibilités d'éco-consommer

<https://energie.wallonie.be> pour la liste des Guichets Énergie Wallonie





UN JOUET SYMPA SERVIRA DEUX FOIS

PAS DE JOUETS À LA POUBELLE ! S'ILS SONT ENCORE EN BON ÉTAT, PROPOSE-LES À UN AUTRE ENFANT QUI LES AIMERA. ET TOI AUSSI, ACHÈTE EN SECONDE MAIN, C'EST PLUS MALIN !



CONTEXTE

Le jouet est devenu un objet de consommation. Au paravant, objet précieux et plus rare, il était conservé longtemps. Aujourd'hui, face à l'abondance de jouets, l'enfant a tendance à vite les délaisser, les oublier. Pourtant, leur donner une seconde vie est toujours possible, que ce soit sous forme de don pour une organisation caritative, ou via le circuit de revente en seconde main. Il est donc intéressant de faire découvrir les avantages de ces achats en seconde main via les magasins, brocantes...: les jouets sélectionnés pour la revente sont en bon état, ils coûtent bien moins cher qu'en "première main" et c'est bénéfique pour la planète.

OBJECTIFS

- » **S'engager dans une démarche d'éco-consommateur**
- » **Mettre en place une opération de générosité en faveur des moins favorisés**
- » **Rédiger une lettre**
- » **Rédiger un texte informatif**
- » **Créer et réaliser une affiche**
- » **Utiliser le téléphone**
- » **Utiliser internet pour envoyer un courrier électronique**
- » **Présenter et expliquer un projet**
- » **Préparer un moment festif**

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

La bourse ou la banque ?

Au préalable, dans le cadre de la citoyenneté, l'enseignant-e aura l'occasion de susciter la réflexion des enfants sur les formes d'inégalités existant dans notre société.

La réflexion menée donne lieu à la mise en place d'un projet de classe: la constitution d'une banque de jouets qui sera offerte à un organisme que la classe aura choisi ou la mise sur pied d'une bourse aux jouets au sein de l'école.

Un projet ? Mais comment faire ?

Pour réaliser ces projets, il est nécessaire d'identifier plusieurs étapes qui, selon le choix de l'enseignant-e, pourront être prises en charge par différents groupes :

- » présentation du projet
- » annonce du projet
- » choix et rencontre de l'organisme
- » contact avec la presse locale
- » organisation de la récolte

Les tâches, on se les répartit !

A ce stade, les enfants se répartissent en groupes de quatre ou cinq, chaque groupe prenant en charge une tâche.

Pour présenter le projet: les enfants rédigent un texte dans lequel ils expliquent le projet. Ce texte sera mis en page pour être diffusé.

Pour annoncer le projet (aux autres classes, aux parents, au quartier): les enfants créent une affiche. On attirera l'attention sur la nécessité de donner des jouets en bon état.

Pour rencontrer l'organisme (dans le cadre de l'opération de solidarité): les enfants entrent en contact avec l'organisme pour lui présenter le projet et prendre rendez-vous. Ils préparent la rencontre, puis rendent visite à l'association.

Pour récolter les jouets : les enfants organisent la récolte de jouets.

Pour diffuser le projet : les enfants prendront contact avec la presse afin de diffuser l'événement, par exemple : les journaux locaux, la télévision locale, les émissions d'informations pour enfants (Les Niouzz), les journaux pour enfants (Le Journal des enfants...).

C'est aujourd'hui!

L'opération de solidarité se clôturera par un moment festif à l'occasion duquel les jouets récoltés seront offerts à l'organisme choisi. Les enfants prépareront cet événement : invitations, aspects pratiques.

Le projet de bourse aux jouets se clôturera par l'organisation de la bourse : préparation de l'endroit, accueil des vendeurs...

La seconde main, tout le monde y gagne !

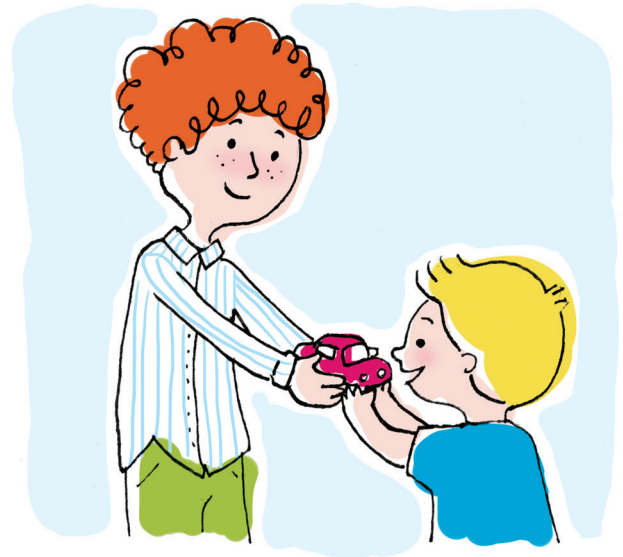
Pour finaliser l'activité, il est intéressant de valoriser la seconde main, de casser son image d'outil à destination d'un public à plus faible revenu. Car en achetant ses jouets en seconde main, tout le monde est gagnant : l'acheteur car c'est beaucoup moins cher, et l'environnement car on gaspille moins de ressources. Pour casser cette idée préconçue que la seconde main c'est pour les « pauvres », que cela ne se fait pas d'offrir un cadeau acheté en seconde main, l'enseignant-e peut emmener ses élèves dans un magasin de seconde main. Si l'enseignant-e a l'opportunité d'avoir un petit budget, il pourrait proposer aux élèves d'acheter ensemble l'un ou l'autre jeu qui rejoindrait la classe.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche « A nous de jouer » en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

Les enfants prendront contact avec une ONG qui développe des projets à destination des enfants de pays pauvres. Les enfants découvriront la solidarité Nord-Sud.



La classe organise un grand troc : chaque élève amène un jouet avec lequel il ne joue plus, ils sont tous exposés dans la classe et chaque enfant peut en choisir un à ramener chez lui. Ce troc peut également se faire entre plusieurs classes ou carrément avec toute l'école.

RESSOURCES



Les organismes suivants vous mettront facilement en contact avec des associations qui travaillent avec les plus démunis :

Les services du CPAS de votre région

Les services pédiatriques des hôpitaux de votre région.

La Croix-Rouge : www.croix-rouge.be

Les Magasins du Monde Oxfam :

www.oxfamagasinsdumonde.be

Les petits riens : <https://petitsriens.be>

L'Armée du Salut : www.armeedusalut.be



JOUER DEHORS AVEC LES COPAINS, C'EST L'AVENTURE EN PLEIN

BONJOUR PIRATES, SORCIÈRES ET ROBINSON,
VIVE LES CABANES, LES CHÂTEAUX ET LES POTIONS.

CONTEXTE

En grandissant, l'enfant perd l'habitude de développer son imagination à travers le jeu. Il est de plus en plus séduit par les écrans qui, s'ils sont utilisés sans modération, l'éloignent du contact avec d'autres et de l'extérieur. Il se réfugie dans un monde virtuel où il a rarement l'occasion d'inventer et de créer. Jouer dehors avec ce qui existe dans l'environnement proche, c'est aussi faire des apprentissages.

OBJECTIFS

- » Découvrir de nouveaux jeux
- » Se réapproprier des jeux simples ne nécessitant pas ou peu de matériel
- » Se reconnecter à la nature
- » Développer sa créativité et son imagination
- » Exploiter et s'approprier une œuvre d'art
- » Inventer des jeux
- » Créer une œuvre à partir d'éléments naturels

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

C'est du béton !

La cour de récré peut être investie à d'autres moments que durant les récréations. Dessin à la craie, exploitation des jeux peints au sol et du mobilier présent, jeux de règles tels que «1,2,3 soleil», «Renard qui passe», «Petit poisson», «Touche touche», corde à sauter et élastique... Tous ces jeux stimulent l'imagination et la créativité, oxygènent le cerveau, permettent d'évacuer les tensions, favorisent la collaboration et rassemblent les enfants. Il est intéressant de réapprendre toutes ces activités aux enfants pour leur réouvrir le champ des possibles.

Jeux d'enfants

Pieter Brueghel, l'ancien a notamment peint des paysages flamands et des scènes de vie dont le tableau «Jeux d'enfants» daté de 1560. Il y montre plus

de 250 enfants en train de jouer à près de 84 jeux différents. Les enfants manipulent des bouts de bois, d'os, des cerceaux et des tonneaux. Au XVI^e siècle, les jouets, fabriqués spécialement à l'usage des enfants, étaient rares. La plupart des jeux sont donc des jeux de course ou des jeux ne nécessitant aucun accessoire tels que: pouce pouce, tournicote, farandole, Jacques a dit, faire des culbutes, saute-mouton, cachette, courir ou colin-maillard... Les jeux d'imitation, pour lesquels on n'avait besoin d'aucun jouet, étaient également très nombreux: on représentait un cortège nuptial, un baptême, une procession ou on jouait au magasin... L'équitation, moyen de transport de l'époque, était aussi un sujet d'imitation typique pour le Moyen Age.

L'enseignant-e affiche au tableau la peinture dans laquelle il manque des éléments. Les parties manquantes sont distribuées aux élèves (une image pour deux). Chaque groupe est invité à observer et à chercher la signification de l'image; il vient mimer la scène à la classe. Les autres enfants essaient alors de deviner le jeu mimé. L'enseignant-e donne des pistes aux enfants et liste une série de questions pour les aider à comprendre le jeu et sa règle: Combien de joueurs sont nécessaires? Combien de temps le jeu dure-t-il? Y a-t-il du matériel? Si oui, lequel? Quel est le but du jeu? Qui commence la partie? Quand finit-elle? Qui gagne, qui perd? Le jeu deviné, le groupe pose la partie manquante sur le tableau. L'enseignant-e et les enfants se mettent d'accord sur une phrase descriptive.

Et aujourd'hui dans la cour de récré, à la maison, au camp? La classe réalise un panneau reprenant les différents jeux auxquels les enfants jouent actuellement. L'enseignant-e propose l'observation des jeux d'aujourd'hui et invite chaque groupe formé à enquêter en cours de récréation. Les jeunes font des photos des jeux présents à la fois en maternelle et en primaire.



À l'aide du tableau de Brueghel, des photos et du panneau récapitulatif, les enfants comparent les jeux du XVI^e siècle aux jeux actuels.

Les enfants cherchent par groupes les différentes couleurs du tableau de Brueghel. Puis chacun choisit une photo et tente de la reproduire à l'aide des tons employés par le peintre. Chaque tableau des jeux actuels est exposé séparément ou regroupé sous forme de fresque collective ; à l'occasion d'une exposition, les autres enfants de l'école sont invités et pourront ainsi se retrouver dans l'une ou l'autre partie de la toile !

Parmi les jeux anciens peints par Brueghel, chaque groupe d'enfants choisit l'un d'entre eux et rédige une fiche « comment on joue ? », il rassemble le matériel nécessaire, matériel recyclé de préférence. À l'occasion d'une fête de l'école, ces jeux sont proposés par la classe aux autres élèves. Ils expliquent les règles, déguisés ou non en une classe comme au temps de Brueghel !

Dans la nature

Si l'enseignant-e a accès à un coin de nature dans ou à proximité de l'école, c'est l'occasion de partir à l'aventure.

Grimper sur un arbre-une colline, construire des petits bateaux à l'aide d'éléments naturels, se balader tout simplement avec ses copains-ines, pique-niquer, oser se salir, rêver, dessiner un paysage., sculpter un cairn avec des pierres, photographier ce qu'on aime et en faire un petit reportage, jouer avec les feuilles-les bogues, se rafraîchir au bord de la rivière, écouter le vent dans les branches-les oiseaux, prospecter pour sa collection, prendre un arbre dans ses bras pour lui faire un câlin, écrire dans le sable-la terre, cuisiner pour du vrai ou du faux, chanter les notes que son cœur propose, suivre les traces d'un animal, jouer d'un instrument, se salir en sautant dans les flaques, observer la lune-les fourmis., observer, aimer, se poser des questions, fabriquer un cerf volant, se défouler en courant dans le vent, se mouiller les mains en sentant couler l'eau sur sa paume, lire un livre, respirer l'air frais, raconter une histoire de petits lutins sur une souche d'arbre, caresser l'eau, se grimer avec la boue, mimer les animaux, modeler la terre, filmer une petite vidéo, dormir au pied d'un arbre, cueillir pour créer un tableau, enquêter pour répondre à ses questions, fla-

sher sur les nuages et les dessiner, effleurer ce qui nous semble doux, rencontrer quelques insectes et les observer-dessiner, se questionner sur les jeux des animaux autour de nous, danser sous la pluie, s'enthousiasmer des couleurs de la nature, expérimenter la construction d'une cabane, utiliser ses sens pour découvrir des odeurs par exemple, protéger en ramassant quelques déchets, improviser un jeu de touche-touche, tresser de hautes herbes, planter, se laisser guider par ses découvertes, goûter les feuilles d'orties-les fruits des bois, ramasser des cailloux et en faire un jeu d'osselets, contempler en pleine conscience, s'aventurer pieds nus sur différentes matières du sol...

Lors d'une promenade, les enfants appréhendent un site naturel grâce à différentes activités sensorielles : inventaire des odeurs, enregistrements sonores, marche les yeux bandés, prise de photographies, dessins, relevés d'empreintes par frottis d'écorce, collecte de différents éléments naturels (en veillant à respecter l'environnement) pour un Memory ou un jeu de toucher de matériaux naturels...

L'enseignant-e propose ensuite à la classe de réaliser une œuvre d'art dans la nature en utilisant l'environnement (matériaux naturels et/ou sites) comme outil de création. Pour stimuler les enfants, il évite de montrer des modèles, favorise les constructions abstraites, individuelles ou collectives, privilégie celles en lien avec un travail fait en classe (ex : le courant artistique Land Art, une histoire lue) ; il les incite à jouer avec les couleurs, les matières, les formes... à utiliser différents styles (répétitions, alternances, quadrillages, accumulation, pavages, damiers, spirales, cercles concentriques, triangles...):

- » Et si on façonnait des monstres ?
- » Et si on élaborait des brochettes de feuilles ?
- » Et si on fabriquait des totems de bois ?
- » Et si on composait un mandala ?
- » Et si décorait une souche avec la nature ?
- » Et si on réalisait une construction qui se balance ?

Chaque groupe d'enfants choisit l'endroit où il va créer son œuvre - la mousse du pré, une étendue de neige, une vieille souche, un arbre couché, un lit de graviers, une flaque, une rivière - et collecte sur le site toutes sortes d'éléments naturels - végétaux, branchages, pierres, feuilles, fleurs, herbe, baies, mousses, lichens, faines, fruits...

Une photographie est prise à l'occasion du partage collectif des œuvres exposées, elle conserve chacun des instants éphémères créés et le garde en mémoire. Elle s'accompagnera d'une légende et pourra servir à une exposition organisée par la classe.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «A nous de jouer» en fin de dossier).

RESSOURCES



Le collectif Tous Dehors rassemble des personnes d'horizons divers dont l'objectif est d'œuvrer ensemble pour davantage de sorties nature en Belgique francophone:

<http://tousdehors.be>

«**Trésors du dehors**» éd. Collectif tous Dehors. Recueil de trucs et astuces pour sortir dans la nature avec une classe.

Téléchargeable sur

<http://tousdehors.be/wakka.php?wiki=LeLivre>

Fichier pédagogique - enseignement maternel

«**Plaisirs de Natures**»: ce fichier propose des activités d'éveil adaptées à l'enseignement maternel. La découverte de la nature va de pair avec le développement des sens et de la perception de l'espace.

«**À l'aventure dans la nature**» éd. Terre vivante. Vivre dehors, observer la vie qui nous entoure, créer avec des matériaux naturels... Profiter de la vie en plein air, tout simplement!

«**Créa-nature , 70 idées pour jouer et créer à l'extérieur**» éd. Rustica

«**Jouets des 4 éléments**» éd. Plume de carotte. Quel meilleur apprentissage pour les enfants, que de se confronter aux éléments naturels pour imaginer, fabriquer et réaliser leurs jeux?

«**Mille choses à faire par tous les temps**» éd. Gallimard Jeunesse

«**Mille choses à faire avec un bout de bois**» éd. Gallimard Jeunesse

Magazine Symbioses 100 «Dehors !» éd. Réseau IDée.

Téléchargeable sur <http://symbioses.be/consulter/100>

Des interviews de Louis Espinassous comme celle-ci:

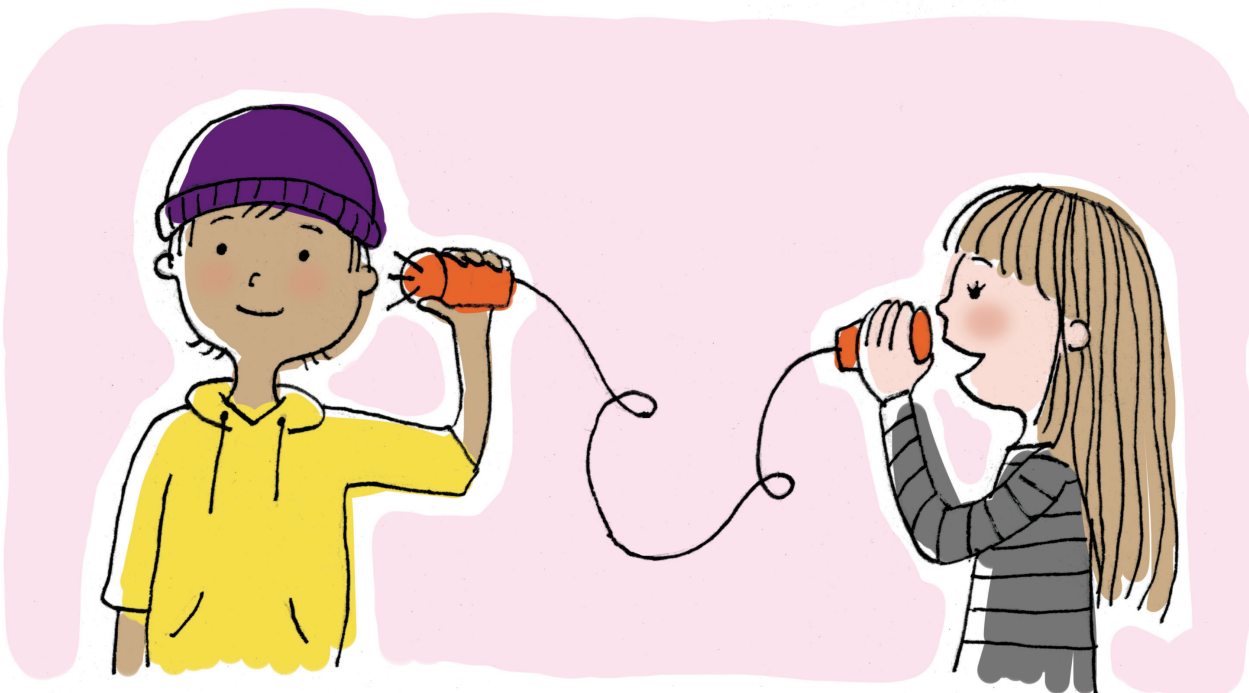
www.youtube.com/watch?v=-pc5OUzHRjY





TES JOUETS, TU PEUX LES FABRIQUER

BOÎTES, BOUTEILLES, BOUCHONS, FICELLES...
LA RÉCUP', Y A RIEN DE TEL ! UNE PINCÉE DE CRÉATIVITÉ,
BRICOLER, CE N'EST PAS SORCIER.



CONTEXTE

Les enfants deviennent facilement dépendants de jouets « tout faits » pour s'amuser. Encourager les enfants à bricoler des jouets eux-mêmes, à développer leur imagination ne peut leur être que bénéfique et constituer une alternative aux modèles proposés par notre société de consommation.

OBJECTIFS

- » Prendre connaissance des possibilités de valorisation et de recyclage de certains déchets
- » Donner une seconde vie à certains déchets
- » Développer sa créativité et son imagination
- » Lire une histoire en tenant compte de consignes différentes
- » Composer les dialogues à partir d'un livre
- » Développer des compétences manuelles
- » Créer des décors
- » Fabriquer des marionnettes

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Cette activité consiste à créer un spectacle ou une vidéo soit à partir d'un livre lu par les enfants, soit à partir d'une histoire imaginée en classe. Les personnages seront des marionnettes que les enfants auront fabriquées eux-mêmes, ainsi que les décors et l'éventuelle bande son.

Il était une fois....

Avec l'enseignant-e, les enfants choisissent une histoire dont ils s'inspirent pour créer plusieurs scènes. L'enseignant-e veille à ce que l'histoire ne soit pas trop longue et qu'elle se prête bien à une mise en scène (plusieurs personnages, nombreuses actions, découpage en chapitres).

L'histoire lue, l'enseignant-e pose quelques questions afin de s'assurer de sa compréhension. Il demande aux enfants quels sont les passages qu'ils préfèrent.

Que se passe-t-il ?

L'enseignant-e donne ensuite des consignes pour une analyse de l'histoire: relever toutes les caractéristiques des personnages, citer les différents endroits où se déroule l'histoire et retenir quelques caractéristiques de ces lieux, choisir le moment de l'histoire que l'enfant préfère et situer ce passage dans le texte. Les enfants font ce travail à domicile et en classe et le mettent par écrit.

Le travail effectué, l'enseignant-e procède à la mise en commun: description des personnages et des décors, événements narratifs à mettre en scène. L'enseignant-e garde une trace écrite de ce travail afin de préparer la mise en scène.

Notre spectacle

Les élèves choisissent les moments de l'histoire qu'ils veulent mettre en scène.

Un petit coup de pouce

Afin d'encourager l'esprit créatif des enfants, l'enseignant-e pourra inviter un(e) animateur(-trice) de théâtre pour expliquer aux enfants le travail d'adaptation et de mise en scène. La classe pourra assister à une représentation de théâtre de marionnettes ou visiter un musée de marionnettes.

Au travail !

Les enfants se répartissent en groupes. Chaque groupe choisit une scène. Dans le groupe, les tâches sont distribuées. Des enfants créent les dialogues tandis que d'autres dessinent et fabriquent les décors. D'autres encore s'occupent du fond sonore (bruitage, musique) à partir d'instruments de musique fabriqués par eux.

Pour fabriquer les éléments nécessaires à la création du spectacle, les enfants apportent en classe des objets ou du matériel de récupération. La seule consigne est d'utiliser des matériaux pour un autre usage que leur usage premier.

Les trois coups

Une fois le spectacle ou la vidéo prêts, les enfants le présentent à d'autres classes, lors de la fête de l'école, sur le site internet...

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «À nous de jouer» en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

Parallèlement à la mise sur pied du spectacle ou de la vidéo, l'enseignant-e peut mener un travail sur les déchets, nos ressources et les principes du zéro déchet. Qu'en pensent les enfants? La réflexion sur les déchets peut être poursuivie par un travail sur l'éco-consommation: recycler, c'est bien, mais produire moins de déchets, c'est mieux !

RESSOURCES



Le site ecoconso.be met à la disposition du grand public des informations concrètes, accessibles, pertinentes, crédibles sur l'intérêt et les possibilités d'éco-consommer.

Le dossier pédagogique **L'Art de la récup, guide d'animation en musique environnementale**, fait découvrir les performances sonores de matériaux de récupération: plastiques, cartons, verre, métaux, matières organiques ... et éveille le «lecteur-utilisateur» à l'élaboration et à la manipulation d'instruments originaux. <http://environnement.wallonie.be/publi/education/art-recup.pdf>

«**Les voitures de Jibril**» album jeunesse, éd. Ecole des Loisirs
 «**Recueil de jeux**» de Culture et santé. Il invite à retrouver un peu de simplicité au regard de notre société de surconsommation. Des jeux qui éveillent des souvenirs d'enfance, le désir de partager, le plaisir de jouer, de bricoler et, pourquoi pas, d'adapter telle ou telle proposition à sa propre sauce. Huit jeux sont ainsi présentés, à construire soi-même, ne demandant pas ou très peu de matériel.

Téléchargeable sur www.cultures-sante.be/nos-outils/outils-education-permanente/item/15-recueil-de-jeux.html

«**Jouets de plantes**» éd. Plumes de carotte. En quelques minutes, avec ce que leur offrait la nature, petits et grands se confectionnaient un sifflet, un petit bateau, une poupée...

«**Jouets des 4 éléments**» éd. Plume de carotte. Quel meilleur apprentissage pour les enfants que de se confronter aux éléments naturels pour imaginer, fabriquer et réaliser leurs jeux?



JOUET FOUTU N'EST PAS PERDU

**TON JOUET EST CASSÉ? SOIS PLUS FUTÉ !
AU LIEU DE LE JETER, TROUVE UN MOYEN DE LE RÉPARER.**

CONTEXTE

Dans notre société actuelle, nous avons tendance à surconsommer et à jeter ce qui ne fonctionne plus sans même se demander si une réparation est possible. Le message « Un jouet servira deux fois » a permis d'organiser une récolte de jouets de seconde main. Parmi les jouets collectés, certains arrivent abîmés ou incomplets. Que faire avec ces jouets ?

OBJECTIFS

- » **S'engager dans une démarche d'éco-consommateur**
- » **Préparer et réaliser une interview orale**
- » **Réaliser un reportage: utiliser une caméra, un appareil photo, un enregistreur...**
- » **Réaliser une recherche sur internet**
- » **Rédiger une lettre**

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Mon jouet préféré

L'activité consiste à découvrir comment recycler un jouet. Selon les possibilités de la région, il pourra s'agir de découvrir soit un métier ou une activité artisanale (la réparation de jouets) soit un lieu (une ludothèque). Pourquoi une ludothèque ? En découvrant ce service, les enfants comprendront que le jouet peut avoir une seconde vie. En effet, les ludothèques achètent des jeux de seconde main, dans les brocantes par exemple. Si besoin, elles les réparent avant de les présenter. L'enfant peut également donner à la ludothèque des jeux avec lesquels il ne joue plus. Soit la ludothèque dispose d'un atelier de réparation, soit elle est en contact avec des associations de bénévoles qui réparent les jouets.

Qui cherche trouve !

A partir de la question « Que faire de mes jouets abîmés ? », les enfants effectuent une recherche afin de trouver un atelier de réparation de jouets (artisan ou groupes de personnes), un repair café ou une ludothèque.

Courrier-express

Une fois l'endroit identifié, un groupe entre en contact avec l'artisan ou la ludothèque. Pour ce faire, les enfants rédigent une lettre ou un courriel faisant part de leur intention de rencontrer la personne concernée.

En direct !

Les enfants préparent l'interview à réaliser. Ils cherchent des interviews dans des revues et écoutent des entretiens télévisés afin de se familiariser avec cette technique: qu'est-ce que je cherche à découvrir au sujet de l'artisan ou de la ludothèque ? Quelles questions poser ? Comment les formuler ? Les enfants se chargent de la préparation technique: utilisation de la caméra, de l'enregistreur, de l'appareil photo.

Le jour J, la classe se rend sur les lieux du reportage pour le réaliser.

L'expo de l'année !

Les enfants réalisent une exposition qui fera connaître, au reste de l'école et aux parents, les activités découvertes et les endroits visités: photos, film vidéo, panneaux d'explication...

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «A nous de jouer» en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

Les enfants organisent et mettent en place un espace ludothèque au sein de l'école.

Les enfants demandent à des grands-parents bricoleurs de venir leur apprendre à réparer des choses simples (utilisation des outils, fabrication d'un objet, réparation d'un pneu crevé de bicyclette...).

RESSOURCES



Association des ludothèques et de promotion culturelle par le jeu, en Fédération Wallonie-Bruxelles: leur site <http://ludobel.be> comprend notamment un annuaire interactif des différents lieux de jeu en Belgique.

La liste des Repair café: <https://repaircafe.org/fr>

«La clinique des jouets» album jeunesse, éd. Ecole des Loisirs



70 AVOIR DES ANIMAUX, CE N'EST PAS DU GÂTEAU

UN ANIMAL C'EST PLUS QU'UNE ENVIE,
IL AURA BESOIN DE TOI TOUTE SA VIE. IL DOIT SORTIR, COURIR
ET MANGER, C'EST À TOI DE T'EN OCCUPER.
WAF WAF, TCHIP TCHIP MEUH, C'EST PLUS QU'UN JEU.



CONTEXTE

« L'animal est le meilleur ami de l'homme ». Mais il demande des soins particuliers. Beaucoup d'enfants aiment les animaux et souhaitent à un moment donné en avoir un chez eux ou en classe. Ils cherchent un compagnon de jeu, un confident... c'est également pour eux une occasion de développer un certain sens des responsabilités. C'est cet aspect que nous cherchons à développer ici.

OBJECTIFS

- » Découvrir les besoins des animaux de compagnie
- » Développer le sens des responsabilités
- » Rédiger un questionnaire d'enquête
- » Observer et analyser une situation
- » Organiser de l'information dans un tableau à double entrée
- » Développer une argumentation dans le cadre d'un débat

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Sondage maison

L'enseignant-e réalise un petit sondage en classe :

- » Qui a un animal de compagnie à la maison ?
- » De quel animal s'agit-il ?
- » On liste les différents types d'animaux au tableau.

L'enseignant-e propose aux enfants de réaliser une recherche sur leurs animaux de compagnie. Ceux qui ont un animal à la maison observent chez eux :

- » De quels soins a-t-il besoin ?
- » Quand doit-on s'en occuper ? Pendant combien de temps ?
- » Qui s'en occupe à la maison ? Pourquoi ?
- » Présente-t-il un danger ou nécessite-t-il des précautions particulières ?
- » Quels sont les plaisirs qu'il apporte à la maison ?

Les questions sont listées par écrit au tableau et les enfants y répondent individuellement à la maison. Ceux qui n'ont pas d'animal à la maison peuvent réaliser la même enquête chez un voisin, un membre de la famille ou des amis. Les enfants seront encouragés à utiliser différents moyens de communication pour récolter les informations : prendre des photos, filmer, enregistrer, dessiner.

De retour en classe, on réalise un tableau à double entrée concernant les animaux observés par les enfants. Le tableau est illustré par ce que les enfants ont récolté (photos, dessins...).

Par exemple ↗

	De quels soins a-t-il besoin ?	À quels moments ces soins sont-ils nécessaires (à quelle régularité) ?	Quels sont les dangers, les inconvénients, les précautions particulières à prendre ?	Quels sont les plaisirs qu'il nous apporte ?	Qui s'en occupe à la maison ? et combien de temps ?	Espérance de vie
CHIEN	Le nourrir Le promener	2 fois/jour 2 min 2 fois/jour 1/2h.	Peut mordre. A besoin d'espace. Perd ses poils. Sent mauvais quand il est mouillé.	Tient compagnie. Garde la maison. Joue avec moi.	Maman	15 ans
POISSON						
HAMSTER/ SOURIS						
CHAT						
FURET						
LAPIN						
TORTUE						

L'avocat du diable

Sur base de ce tableau, on peut ensuite organiser un débat: quels sont les avantages et les inconvénients d'avoir un animal de compagnie à la maison ? Ce débat peut prendre la forme d'un jeu de rôles où certains enfants doivent jouer les parents qui voient surtout les inconvénients tandis que d'autres enfants jouent leur propre rôle d'enfants et expriment leur désir d'avoir un animal à la maison. On invite les enfants à développer les arguments des deux points de vue et à tenter de les concilier dans la discussion.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «À nous de jouer» en fin de dossier).

PROLONGEMENTS

Les enfants peuvent réaliser une enquête auprès de la Société Protectrice des Animaux: combien d'animaux recueille la SPA? Quelles sont les raisons des abandons? ...

RESSOURCES



Ethologia, une association qui s'intéresse aux différents aspects de la relation homme-animal, réalise également des animations dans les écoles. www.ethologia.be propose des textes de référence sur la relation homme-animal.

Magazine Symbioses 107: « L'animal pour éduquer » éd. Réseau IDée.

Téléchargeable <http://symbioses.be/consulter/107>

« Respecter les animaux à petits pas » éd. Actes Sud Junior. Bien-être, conscience animale, cohabitation avec l'homme, exploitation, menaces... autant de notions qui ont évolué dans le temps. Grâce à ce livre, le lecteur (dès 9 ans) découvrirra comment l'histoire des animaux et celle des hommes se mêlent étroitement, et pourquoi il est nécessaire de lutter pour le respect de tous les animaux.

« J'ai adopté un crocodile » Album jeunesse. éd. Gulf Stream. Un petit crocodile, offert comme cadeau d'anniversaire à un jeune garçon, va progressivement prendre beaucoup de place dans la maison et la vie du gamin. Une histoire qui risque de mal finir...



MA FÊTE D'ANNIVERSAIRE ZÉRO DÉCHETS

MA FÊTE SERA LA PLUS BELLE
SI JE NE LAISSE RIEN À LA POUCELLE !

CONTEXTE

Les fêtes d'anniversaires entre copains de classe, que ce soit à l'école ou à la maison, entraînent souvent beaucoup de déchets: les assiettes et gobelets jetables, les petits sachets remplis de bonbons et de gadgets en plastique offerts aux invités, les cadeaux à petits budgets, dont la qualité et l'intérêt font souvent défaut, emballés dans du papier cadeau... Il est donc important de sensibiliser l'enfant à l'impact de ces événements, susciter son esprit critique par rapport aux habitudes et lui permettre de trouver des alternatives.

OBJECTIFS

- » Prendre conscience de l'impact de ces déchets sur l'environnement
- » Prendre du recul, ne pas se laisser influencer
- » Réfléchir à des alternatives zéro déchets

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Imagine un anniversaire

L'enseignant-e propose aux enfants de se séparer en deux groupes: le premier groupe décrit le déroulement d'une fête d'anniversaire dans la classe et le deuxième d'une fête à la maison avec les copains de classe. À chaque fois, l'objectif est de penser la fête pour avoir un minimum de déchets. Les groupes commencent donc par lister tout ce que l'on utilise habituellement pour une fête d'anniversaire et recherchent à chaque fois une alternative zéro déchets.

Ensuite, les groupes présentent leur travail à toute la classe qui a pour mission de traquer les déchets restants et les solutions qui n'auraient pas été évoquées.

Les déchets potentiels et leurs alternatives :

le carton d'invitation acheté tout fait	l'invitation faite maison en papier de récup
la vaisselle (assiette, couvert, gobelet) jetable	<ul style="list-style-type: none"> ▶ de la vaisselle lavable ▶ un buffet avec de la nourriture à manger avec les doigts
les contenants à boissons en PMC	<ul style="list-style-type: none"> ▶ des boissons en contenants consignés et réutilisables ▶ des boissons faites maison (jus de fruits, limonades, eaux aromatisées) ▶ tous à l'eau (du robinet) !
les sachets de gadgets/ bonbons pour les invités	<ul style="list-style-type: none"> ▶ pas de sachets, le meilleur cadeau étant le temps passé ensemble ▶ des biscuits maison dans un emballage de récup
les serviettes, lingettes, essuie tout jetables	<ul style="list-style-type: none"> ▶ des serviettes en tissus achetées ou faites maison avec des chutes de tissus ▶ des lavettes micro fibres ou fabriquées maison à partir de vieux draps ▶ des lingettes en coton réutilisable
les activités: piñata, chasse aux trésors avec cadeaux-déchets, bricolages à fort impact	<ul style="list-style-type: none"> ▶ jeux de sociétés ▶ déguisements en seconde main ▶ jouer dehors, construction de cabanes dans les bois ▶ orchestre récup



L'enseignant-e pousse le raisonnement jusqu'au bout en interpellant sur les éventuels sujets qui n'auraient été abordés par aucun groupe.

Le meilleur des cadeaux

Si cela n'a pas été évoqué par les enfants, l'enseignant-e les interpelle sur le sujet des cadeaux d'anniversaire. Ce sujet sera sans doute plus difficile à remettre en question par les enfants. Toutefois il serait intéressant qu'ils réfléchissent à l'importance accordée aux cadeaux offerts lors de ces fêtes: sont-ils vraiment nécessaires? Les enfants peuvent-ils imaginer fêter leur anniversaire avec les copains sans recevoir de cadeaux de ceux-ci? Ont-ils joué longtemps avec des cadeaux reçus lors de fêtes de ce genre? Quels sont les cadeaux les plus appréciés? Comment choisissent-ils le cadeau qu'ils vont offrir quand ils sont invités? L'enseignant-e pourra notamment s'inspirer de la fiche 3 sur les gadgets.

Il pourra ensuite faire réfléchir les enfants aux alternatives possibles. Et s'ils proposaient plutôt à leurs copains de leur offrir:

- » du temps (un après-midi de jeu chez moi en échange de cette invitation à ton anniversaire);
- » une activité dématérialisée (un ticket de cinéma ou de spectacle, en y allant éventuellement ensemble);
- » un cadeau acheté en commun;
- » un cadeau acheté en seconde main;
- » un bricolage maison;
- » un jouet avec lequel je ne joue plus;
- » juste ma présence enthousiaste à la fête;
- » ...

On vous guide !

Les enfants rédigent un guide des fêtes d'anniversaires en classe et à la maison, à destination des enfants et des parents, avec des conseils pour qu'elles soient zéro déchets. L'objectif est que cette officialisation aide le changement d'habitude: personne n'est gêné de ne pas faire la fête et/ou d'offrir comme avant puisque c'est la nouvelle règle. Dès lors, le mieux est de faire cette démarche de manière globale dans toute l'école.

À NOUS DE JOUER

S'ils le désirent, les enfants choisissent une action concrète à réaliser et inscrivent leur engagement sur la fiche de classe (voir fiche «À nous de jouer» en fin de dossier).

RESSOURCES



«Pays des Zmiam»: au départ de l'organisation d'un goûter avec des enfants, cette brochure invite à découvrir tout ce qui se cache derrière nos aliments: des humains, des transports, des animaux, des cultures, des ressources naturelles, la nature...

Téléchargeable sur http://environnement.wallonie.be/publi/education/zmiam_2014_02_26__def_moyenne_resolution_complet.pdf

À NOUS DE JOUER

CLASSE DE**CONSEIL N°**

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

MOI,

JE M'ENGAGE À

POUR EN SAVOIR PLUS



LA CELLULE DE SENSIBILISATION À L'ENVIRONNEMENT fait partie de la DGARNE (Service public de Wallonie). Elle définit et gère la politique de promotion, de sensibilisation et d'éducation à l'environnement en Wallonie. À ce titre, elle gère et coordonne le réseau des CRIE, elle assure le suivi de subventions à destination d'asbl, elle participe à l'accord de coopération entre la Fédération Wallonie-Bruxelles, la Région de Bruxelles Capitale et la Wallonie, en matière d'ErE et d'EDD et elle conçoit ou fait concevoir des outils d'ErE.

www.environnement.wallonie.be

LE DÉPARTEMENT EDUCATION DE BRUXELLES ENVIRONNEMENT (Service public de la Région bruxelloise) coordonne les projets ErE dans les écoles bruxelloises. Son offre éducative gratuite, allant de l'outil pédagogique à la labellisation Eco-school en passant par des animations et des appels à projets, est présentée sur le site www.environnement.brussels/ecoles. Les initiatives des nombreuses écoles bruxelloises actives en ErE sont rassemblées dans le Réseau Bubble auquel chaque enseignant-e est invité à devenir membre.

ÉCOCONSO encourage des comportements et des modes de consommation respectueux de l'environnement et de la santé. L'éco-consommation s'inscrit dans l'objectif d'un «développement durable», c'est-à-dire qui respecte les ressources naturelles et les partage équitablement entre tous les êtres humains, présents et à venir. Pour que notre planète puisse satisfaire les besoins de nos enfants et de leurs enfants... Le site internet www.ecoconso.be met à la disposition du grand public des informations concrètes, accessibles, pertinentes, crédibles sur l'intérêt et les possibilités d'éco-consommer.

Service-conseil accessible tous les matins du lundi au vendredi: 081 730 730 | info@ecoconso.be

LE RÉSEAU IDÉE offre aux enseignant-es, animateurs, formateurs, éco-conseillers, parents, citoyens... une information claire et centralisée sur l'ErE: les outils pédagogiques existants, les organismes d'éducation à l'environnement actifs en Wallonie et à Bruxelles, leurs activités (animations, formations, stages, balades...), les démarches pédagogiques, etc. Pour ce faire, le Réseau IDée met à la disposition du public deux centres de documentation, propose un accompagnement et des conseils personnalisés, fait circuler l'info (outils, adresses, etc.) via le site www.reseau-idee.be, **le magazine Symbioses, diverses newsletters, des inventaires de stages et de formations...**

COMMENT CHOISIR UN BON JOUET...

Comment choisir un bon jouet, un jouet qui, tout en participant à l'éveil de l'enfant, respecte aussi l'environnement? Cet outil informe les adultes sur les problématiques liées à l'achat de jouets: l'adaptation à l'âge et les choix éducatifs, certes, mais aussi l'effet de mode, la publicité, l'emballage, le suremballage,...

Il propose 11 fiches d'activités pour appréhender le sujet de manière transdisciplinaire, citoyenne, originale et amusante, via des mini-projets, permettant aux enfants de réfléchir et d'agir en réaction aux problématiques abordées.

Choisir un jouet ou un jeu, ce n'est pas seulement prendre une option éducative, c'est aussi faire un choix environnemental.

A vous de jouer !