

ACTIVITÉ 13 LE JEU DE L'OIE

Durée En plusieurs étapes Age 10-12 ans

Objectifs

- **Sensibiliser** à la réalité de la surconsommation de notre société actuelle et à la nécessité de la réduire.
- **Avoir une connaissance** des petits gestes simples, de la vie de tous les jours, pour faire des économies d'énergie.

Matériel

Pour faire le jeu

- des feuilles de dessin,
- de la peinture et des pinceaux.

Pour jouer

- un dé, des pions

Déroulement

Les enfants créent un jeu de l'oie à l'aide de leur professeur de sciences ou de dessin, sur le thème des économies d'énergie. Les cases positives montrent comment l'énergie peut être rationalisée, les cases négatives, comment elle peut être gaspillée. Chaque case a son contraire. Il y a aussi des cases «joker» positives (représentées par un soleil) et négatives (représentées par une fumée polluante).

Chaque enfant est chargé d'illustrer une case. Après avoir créé le jeu, les enfants peuvent y jouer avec les enfants des autres classes ou leur entourage. Ce jeu se joue en équipe. Chaque équipe discute avant de donner la réponse à la question.

Voici, à titre indicatif, la description des cases du jeu de l'oie géant créé par l'ABEA avec l'Ecole Saint-Thomas de Bruxelles.

Description des cases

- Case 1** une bouilloire beaucoup trop pleine d'eau pour deux petites tasses de thé (case négative)
- Case 2** on allume le fer pour 1 vêtement seulement (case négative)
- Case 3** il faut éteindre les lumières quand il fait jour. Ne pas laisser inutilement les lumières allumées (case négative)
- Case 4** un énorme bain plutôt qu'une douche (case négative)
- Case 5** un enfant a compulsé le programme avant d'allumer la télévision (case positive)
- Case 6** le linge qui sèche au soleil (case positive)
- Case 7** vélo. Bon moyen de circulation. On ne pollue pas (case positive)
- Case 8** calculette solaire. Sans piles (case positive)
- Case 9** SOLEIL
- Case 10** monter par l'escalier plutôt que de prendre l'ascenseur (case positive)
- Case 11** le four est proche du frigo (case négative)
- Case 12** une machine qui tourne en cycle de nuit (case positive)

- Case 13** une ampoule à incandescence, qui chauffe plus qu'elle n'éclaire (case négative)
- Case 14** l'ordinateur reste allumé alors que l'enfant est au lit (case négative)
- Case 15** prendre l'ascenseur pour monter jusqu'au troisième seulement. (case négative)
- Case 16** un enfant qui s'habille chaudement en hiver (la maison peut donc être un peu moins chauffée) (case positive)
- Case 17** SOLEIL
- Case 18** la télévision et la lumière sont allumées alors que l'enfant sort (case négative)
- Case 19** valise prête. On part en vacances et on éteint tous les appareils de la maison (plus de veilleuse qui fonctionne). (case positive)
- Case 20** la télévision est allumée et personne ne la regarde (case négative)
- Case 21** une bouilloire dans laquelle il y a juste la quantité d'eau nécessaire (case positive)...
- Case 22** beaucoup de pollution! Une voiture vide dont le moteur continue à tourner (case négative)
- Case 23** un embouteillage. Tout le monde pollue et personne n'avance (case négative)
- Case 24** pollution. Recule de trois cases
- Case 25** une lampe économique est utilisée plutôt qu'une lampe à incandescence (case positive)
- Case 26** la machine est pleine. (case positive)
- Case 27** un bus avec plein de monde dedans (case positive)
- Case 28** le four est loin du frigo (case positive)
- Case 29** un enfant zappe devant la télévision, plutôt que d'avoir lu le programme et d'allumer ensuite (case négative)
- Case 30** une machine qui tourne pour une chaussette seulement (case négative)
- Case 31** des phares allumés alors qu'il fait jour (case négative)
- Case 32** la télévision est éteinte et l'enfant part jouer au ballon dehors (case positive)
- Case 33** paradis. Tu as gagné !!

Règles du jeu

Chaque participant (ou équipe) choisit un pion et le place sur la case 1. Le plus jeune commence. Le premier arrivé à la case 33 a gagné.

A chaque case son message.

- Les cases précédées d'un «+» (cases économies d'énergie) Trouve quelle est l'économie représentée. Si tu ne trouves pas, recule d'une case et attends le tour suivant.
- Les cases précédées d'un «-» (cases gaspillage d'énergie) Trouve le gaspillage et comment l'éviter. Si tu ne trouves pas, recule d'une case et attends le tour suivant.
- Cases 9 et 17, cases Soleil, relance le dé et avance.
- Case 24, case pollution, recule de 3 cases et attends le tour suivant.