



Journée d'Échange de Pratiques

Mener une action pédagogique sur les déchets

27 juin 2013

1.	Contexte et programme de la journée.....	2
2.	Atelier des représentations initiales	3
a.	Déroulement de l'atelier	3
b.	Recueillir les représentations initiales : pourquoi et comment ?.....	3
3.	Quelques données sur les déchets	5
4.	Atelier « Découverte d'outils et échanges »	6
a.	Durée de vie des déchets dans la nature.....	6
b.	Maquette pollution de l'eau par les déchets.....	7
c.	Organiser un Mayouri.....	7
d.	Jeu coopératif écolotri.....	9
5.	Atelier « Adaptation d'outils pédagogiques ».....	10
a.	Atelier des débats de Roule ta Boule.....	10
b.	Les pti z'ateliers de Roule ta Boule	12
6.	Bilan des participants.....	13
a.	Liste des participants.....	13
b.	Evaluation par les participants	13

1. Contexte et programme de la journée

Les acteurs de l'EEDD accompagnent régulièrement des projets pédagogiques sur la thématique des déchets (organisation de mayouri, mise en place de bac à compost, mise en place d'actions de réduction ou de récupération des déchets, etc.). Les pratiques et outils sur le territoire sont donc nombreux.

Le GRAINE Guyane a proposé une journée destinée aux acteurs de l'EEDD dans le but de permettre à chacun de s'exprimer sur ses expériences et de partager de nouveaux outils et méthodes pour développer sa propre pratique.

La journée d'échanges a été ponctuée de différents temps d'échanges entre les participants.

9h/9h30 - Accueil des participants.

9h30/10h15 - Atelier « Représentations initiales ».

10h15/10h30 - Pause.

10h30/11h15 - Présentation « Mener une action pédagogique sur les déchets ».

11h15/12h30 - Ateliers découverte d'outils, d'animations.

12h30/14h - Pause déjeuner.

14h/15h30 - Ateliers adaptation d'outils, d'animations.

15h30/16h - Bilan de la journée.



2. Atelier des représentations initiales

a. Déroulement de l'atelier

« Qu'est ce que le mot « DECHET » évoque pour vous? »

Telle est la question à laquelle les participants ont répondu à travers un atelier de recueil des représentations : le métaplan.

Chacun a écrit 3 mots ou idées sur des papiers. Nous les avons ensuite rassemblé et classer en grandes idées afin de voir quelles pouvaient être les visions différentes.

Impact

- crado
- durée de vie
- pollution
- maladie
- contamination

Définition

- jeter
- plus d'utilité

Gestion, devenir

- poubelle
- ramassage
- collecte
- tri
- recyclage
- recup',
- transformation
- valorisation

Comportement

- incivilité
- citoyenneté
- solidarité

Causes, origine

- consommation
- réduire

Echanges

Le même atelier mené avec des enfants ferait sortir des catégories de d'emballages / déchets (bouteille, canette, papier, déchets verts), des références aux sens et nuisances (odeurs, moustiques, chiens...)

b. Recueillir les représentations initiales : pourquoi et comment ?

■ Objectifs :

- Permettre à chacun de s'exprimer.
- Se rendre compte que chacun a des représentations différentes.
- Permettre à chacun de faire le point sur ce qu'il sait, ce qu'il fait.
- Connaître le « niveau » du public pour construire à partir de cette base.
- Faire émerger des questionnements.

■ D'autres outils de recueil?

- A travers le dessin, une liste de mot, un questionnaire, le bâton de parole, le portrait chinois, le mime, le photo langage, l'écriture, le remuménages, etc.

■ Les ressources

- Roule ta boule, le livret des activités + plate-forme <http://dechets-conso.reseaucoleetnature.org/>

■ Points de vigilance pour l'animateur

- recueillir les propositions sans faire de commentaires (veiller à ne pas avoir des mimiques ou postures pouvant invalider les propositions) et sans émettre des jugements de valeur
- Ne pas valider ou invalider (même si le public se trompe),
- cet atelier est aussi l'occasion de confronter des idées et de se rendre compte qu'il y a des notions, informations à creuser, car tout le monde ne pense pas ou ne sait pas la même chose sur un même sujet : c'est le début de la pédagogie de projet.

3. Quelques données sur les déchets

Cet atelier a été l'occasion de faire un point général sur la thématique des déchets. Ainsi, une présentation a été proposée (en annexe). Les points suivants ont été abordés :

- Eléments de définition
- Le contexte local
- Les thématiques abordées en termes de sensibilisation sur les déchets
- La démarche EEDD
- Des ressources sur le territoire.



Eléments de définition

■ Définition légale :

- Code de l'environnement : « *tout résidu d'un processus de production, de transformation ou d'utilisation, toute substance, matériau, produit ou plus généralement tout bien, meuble abandonné ou que son détenteur destine à l'abandon* ».

■ **Et pour votre public?** C'est quelque chose qui va à la poubelle, dont on ne se sert plus, qui est sale, qui sent mauvais, etc.

■ Les types de déchets : diverses classifications

- Nomenclature européenne, code de l'environnement.
- Classification simplifiée (RTB).
- A la déchetterie CACL : huile de vidange, gravats, déchets verts, encombrants, carton, pneu, ferraille, verre, bois, DEEE, piles, LBC, etc.

4. Atelier « Découverte d'outils et échanges ».

Ensuite, les participants ont pu découvrir chacun deux outils.
Ces outils ont été proposés et présentés par les participants eux-mêmes.

a. Durée de vie des déchets dans la nature

8 ans à adultes – Anaëlle Boucher (SEPANGUY).

Participants : Elodie Desmaret (GRAINE), Lucile Dudoignon (Kwata), Jonailde Coadou (DAAC), Véronique Puechavy (Sapokaye), Marion Deltor (ADNG), Calvin Ramdass (DAAC).

Durée : 20 minutes

Public : 8 ans à adultes (la difficulté du jeu s'adapte en fonction du nombre de carte image et du nombre de carte durée qu'on utilise).

Matériel : Une frise, cartes « image de déchets », cartes « durée »

Déroulement



1^{ère} partie : Les participants doivent classer les différents déchets sur la frise en fonction de leur durée de vie dans la nature, de celui qui disparaîtrait le plus rapidement si on les laissait tel quel dans la nature à celui mettant le plus de temps.

Une personne du groupe vient près de la frise et positionne les images sur la frise en se référant aux avis des autres personnes du groupe

Nous remettons ensuite en ordre avec eux

2^{ème} partie : Ils doivent ensuite évaluer la durée de vie de ces déchets dans la nature à l'aide des cartes durée de vie.

Nous remettons ensuite les dates avec eux et échangeons sur ce qu'ils en pensent, l'effet que ça leur fait ...

Épluchures	3 à 6 mois
Journal	3 à 12 mois
Carton - mégot de cigarette	1 à 2 ans
Chewing gum	5 ans
Conserves	80 à 100 ans
Pneu	100 ans
Canette en aluminium	200 à 400 ans
Couche jetable	400 à 450 ans
Bouteille en plastique	500 ans
Verre	4000 ans

Échanges

- Adapter les durées à la Guyane.
- Comment ont-elles été calculées ?
- Parler également des pollutions autres que visuelles (effet des substances présentes dans ces déchets sur la nature).

b. Maquette pollution de l'eau par les déchets

1^{er} degré – Aline Delafosse (GRAINE Guyane).

Participants : Christine Poixblanc (GRAINE), Joseph Diny (DAAC), Jonathan Mande (ANCORAGE).

Une maquette simulant une pollution du sous-sol et des nappes phréatiques a été présentée. Cette maquette permet de travailler sur le cycle de l'eau, les usages de l'eau, la décomposition de la matière, la pollution, l'impact des déchets sur la santé, le geste poubelle.

La maquette est animée à travers une histoire contée mettant en scène des personnages.



Suite à la présentation de la maquette, **des échanges ont eu lieu** :

- L'animation pourrait être utilisée dans le cadre d'une manifestation grand public. C'est en effet plus attirant qu'un simple stand avec des prospectus et pourrait être accompagnée d'une diffusion de spot (CACL, WWF).

- L'animation pourrait être adapté pour un public adulte en modifiant l'élément polluant par une vidange du voiture par exemple et en proposant une manière différentes de l'animer : histoire à narrer avec des interventions du public pour trouver des solutions alternatives.

- Une maquette similaire a été pratiqué pour le grand public avec un sac plastique, un ventilateur et un aquarium plein d'eau pour simuler l'envol d'un sac plastique dans la mer, identifié ensuite par les tortues comme une méduse.

c. Organiser un Mayouri

Grand public – Aline Delafosse (GRAINE Guyane).

Participants : Jonailde Coadou (DAAC), Joseph Diny (DAAC), Jonathan Mande (ANCORAGE), Lucile Dudoignon (Kwata).

Un atelier d'échanges a été proposé pour réfléchir ensemble à l'organisation de Mayouri. Les participants ont ainsi pu mettre en avant un ensemble de points nécessaires à l'organisation d'un mayouri.

Comment faire venir les gens à un Mayouri ?

- Commencer par une animation pour faire prendre conscience de l'impact des déchets en lien avec les réalités de tous les jours, en amont du Mayouri pour motiver et repérer les gens.
- Sensibiliser en porte à porte en amont d'un Mayouri ou d'un atelier.
- Choisir le moment où le plus grand nombre de personnes sera disponible : vacances, mercredis, etc. en fonction du public cible. Rq. : si des mayouri sont organisés souvent, le public risque de se lasser.

Comment communiquer sur un Mayouri ?

- Réaliser un communiqué de presse pour inviter le plus grand nombre à participer (date, lieu, heure), à diffuser en amont.
- Réaliser un communiqué de presse pour informer du résultat (poids de déchets, nombre de participants,



etc.) à la suite de l'action, et pour remercier les participants.

- Inviter les médias (radio, télé, journaux) pour valoriser l'action avant et après.
- Prendre des photos.

Quel matériel pendant le Mayouri ?

- Matériel : eau, collation, gants, sacs, pinces, bennes, etc.
- Identifier en amont des personnes ressources pour le matériel dans les participants ou faire des demandes auprès des collectivités (mairie, communautés de communes).
- Eventuellement des tee-shirt et des casquettes, à demander auprès des partenaires financiers et techniques.

Quelques courriers en amont de la préparation du Mayouri

- Courrier de demande d'autorisation à la mairie, et de demande de matériel (gants, sacs, etc.) et de mise à disposition de bennes.
- Courrier d'informations aux pompiers et à la gendarmerie.
- Courrier de demande d'autorisation à la DEAL et au conservatoire du littoral selon lieu choisi pour le Mayouri.
- Le courrier à la collectivité est aussi l'occasion de vérifier que les agents n'auront pas procéder au nettoyage de la zone avant le Mayouri.
- Le courrier peut être l'occasion de prévenir les partenaires d'un passage télé ou radio et de demander l'accord de les citer.

Pendant le Mayouri

- Répartition des rôles entre les différents participants. Mobiliser en fonction des compétences (ex. connaissance du quartier). Organiser le ramassage.
- Aspect convivial de la journée (jus/collation/animation).
- Faire participer même les personnes que ne veulent/ne peuvent ramasser.
- Inviter des associations culturelles, d'art, pour proposer une animation pendant le Mayouri.
- Penser au lieu de collecte.
- Peser les poubelles à la fin.
- S'assurer du devenir des déchets à la fin du Mayouri (si tri du verre, vérifier que le verre est bien déposé dans une borne à verre, si prise en charge des déchets par la collectivité, vérifier que les sacs sont bien enlevés ?).

Il serait intéressant d'organiser un Mayouri à plusieurs associations, de s'échanger les contacts.

d. Jeu coopératif écolotri

Cycle 1 – Véronique Puechavy (Sapokaye).

Participants : Calvin Ramdass (DAAC), Marion Deltor (ADNG), Elodie Desmaret (GRAINE), Christine Poixblanc (GRAINE), Anaëlle Boucher (SEPANGUY).

Les participants ont pu découvrir un jeu collaboratif sur le tri des déchets.

Cible : cycle 1 en groupe de 4

But du jeu : une équipe de quatre joueurs doit effectuer un tri sélectif de déchets, remplir rapidement les poubelles correspondantes avant que les détritrus envahissent la nature et menacent la faune.

Objectifs :

- Agir et contribuer au respect de l'environnement
- Comprendre ce qu'est le tri sélectif
- Découvrir les enjeux de la coopération



Le jeu Ecolo'tri est composé :

- 1 plateau de jeu au format A3
- 4 conteneurs en carton pour le tri des déchets : couleur verte pour le verre ; bleue pour le papier, les journaux ; jaune pour les emballages ; blanche pour les déchets ménagers.
- 4 mini sacs (filets pour pastilles de lessive ou plastiques fourni lors d'un voyage en avion)
- 20 bouchons (5 verts , 5 bleus ; 5 jaunes ; 5 blancs) symbolisant les déchets à répartir en les mélangeant dans les sacs.
- 1 dés à 6 faces dont deux faces actions ; + pour la coopération et ! pour le danger de pollution

Explication du jeu tel qu'il est présenté par l'Office Centrale de la Coopération à l'Ecole (OCCE).

L'objectif était de réfléchir ensemble à la pertinence et à l'adaptation de ce jeu au contexte Guyanais et de présenter l'intérêt des jeux coopératifs en EEDD.

Échanges :

Les bouchons du jeu Ecolo'tri représentent les « déchets » de façon symbolique, un « Kim toucher » matières peut-être proposé en amont aux enfants.

Il faudrait ajouter les conteneurs compost, piles et utiliser la photo d'une décharge sauvage guyanaise sur le support du jeu.

La notion de danger par la pollution peut-être approfondie en abordant les risques sanitaires dus à la multiplication des germes transportés par les insectes et les rongeurs, les odeurs nauséabondes, les écoulements de polluants dangereux, etc.

Un autre exemple de jeu coopératif « Le grand Kapokier » (fromager) a été présenté afin d'appréhender les notions de coopération et d'entraide indispensables pour lutter tous ensemble contre un élément extérieur (la déforestation).

5. Atelier « Adaptation d'outils pédagogiques »

a. Atelier des débats de Roule ta Boule

10 ans et plus – Christine Poixblanc.

Participants : Calvin Ramdass (DAAC), Joseph Diny (DAAC), Jonathan Mande (ANCORAGE), Lucile Dudoignon (Kwata), Jonailde Coadou (DAAC), Véronique Puechavy (Sapokaye).

L'atelier des débats est un jeu de rôle sur table en plusieurs séances.

Il est composé de :

- Cartes de rôle.
- Chevalets
- Carte de la ville de Trifouilly.
- Dossiers d'enquête.
- Guide d'animation.
- Prévoir des déguisements (=jeu de rôle)



Contexte de départ : la décharge de la commune déborde, les habitants se plaignent de la situation. La mairie rassemble des représentants du territoire (associations de commerçants, de défense de l'environnement, service de propreté...) et des professionnels du déchet qui ont tous un point de vue et des solutions à apporter, ce qui fait débat.

Les participants ont dans un premier temps pu expérimenter la première séance du jeu, puis échanger sur le jeu et ses adaptations.

A noter :

- (1) la dernière séance du dispositif est une analyse du déroulement du jeu, avec un regard sur les clés de réussite d'un débat pour construction une solution collective... (une analyse du vivre ensemble, de la citoyenneté, de l'argumentation, de la nécessité de s'écouter et de prendre le temps de la concertation...).
- (2) Cette dernière séance permet de prendre conscience que ce qui vient d'être vécu (réunion pour construire une solution) est similaire à ce qui se passe dans la société ou la vie professionnelle

Ensuite, des échanges ont eu lieu.

Les points positifs du jeu de débats :

Jeu contribuant à une prise de conscience → La gestion des déchets est l'affaire de tous (CAD une succession d'acteurs : citoyens, commerces, entreprises de collecte, collectivité...). Le jeu peut conduire à prendre conscience que la gestion des déchets relève **d'une action collective et citoyenne** et qu'elle peut nécessiter **la coopération d'autres communes pour trouver une solution** (technique et économique).

Echange sur le contenu

Apport du jeu de rôle :

- prise de conscience.
- identifier/remonter des problèmes.
- faire des propositions collectives.
- mise en place de solutions.

Participants :

- s'adapte aux enfants et adultes, avec une limite pour les non francophones.
- Possibilité de mixer les âges (enfants/adultes).
- A noter un personnage du jeu peut être représenté par plusieurs enfants.

Point d'attention pour le maître du jeu :

- attention à bien connaître le contenu de chaque carte de rôle, pour aider les participants à se positionner dans le débat et à relancer le débat à l'aide d'arguments (exposés dans la carte).

Pistes d'adaptation possible**Durée du jeu :**

Si le jeu ne peut se dérouler sur plusieurs séances, créer des « temps de pause » dédiés à l'apport de connaissances pendant la séance. La forme est à définir, par exemple :

- mettre des informations à disposition (ex. brochures, spots de la CACL...) pour chaque personnage.
- disposer d'observateurs vers qui les personnages pourront se retourner pour collecter de l'information ou pour s'enrichir via une discussion et des échanges sur ce qui a été dit.

Adaptation du jeu :

Adapter le jeu pour se poser des questions sur la problématique des déchets du quartier où l'on fait des Mayouris (Ancrage, DAAC, Cité Arc en ciel) voir même sur la plage (problématique des tortues marines).

- Moyens d'adaptation de l'outil : utiliser des images/cartes du quartier, des dépôts sauvages existants... matérialiser avec des cartes (ou images) les problèmes/solutions (ex. poubelles qui débordent, dépôts sauvages, risques pour les enfants...)
- Bénéfices attendus : (1) prise de conscience par rapport à une situation réelle, (2) prise de conscience de l'impact des actions positives sur le quartier.
- A noter : Kwata et la Sépanguy ont déjà mené des jeux inspirés du jeu de rôle : enquête grandeur nature sur les déchets et les tortues marines (ex. les participants répartis en brigades, petits groupes d'enquêteurs, étaient chargées d'élucider le mystère de la mort d'une tortue en allant questionner des personnages répartis sur la plage : pêcheur, vacancier, habitant avec son chien...)

Point de vigilance pour les animateurs : jeu de rôle / démarche participative

Le jeu de rôle est basé sur une situation complètement fictive, dans un lieu fictif pouvant s'inspirer de situations réelles (décharge qui déborde, déchets posés à côté des poubelles, tortues morte sur la plage...). Les personnages sont eux-aussi fictifs pour ne pas stigmatiser des situations, des personnes et cristalliser le débats

Si l'on souhaite travailler sur la problématique d'un lieu identifié (exemple les déchets de la cité Arc-en ciel) **pour trouver des solutions en associant les habitants**, dans ce cas, il est recommandé d'explorer la démarche participative (présentée par le GRAINE au second semestre 2013)

b. Les pti z'ateliers de Roule ta Boule

3-7ans – Elodie Desmarest.

Participants : Anaëlle Boucher (SEPANGUY), Marion Deltor (ADNG).

Les participants ont découvert une des malles Roule ta Boule : les pti z'ateliers.

La malle des pti z'ateliers est composée de :

- 4 livrets de conte.
- Un imagier.
- 5 sacs à toucher.
- 10 boites à odeurs qui ne sentent plus rien.
- Des échantillons de matières (plastiques, polaire...).
- Guide.



Les animations avec la malle des pti z'ateliers peuvent se dérouler en plusieurs parties, un conte, une activité et un imagier.

Pour présenter la malle un conte sur le thème de la valorisation des déchets a été lu aux participants, puis ces derniers ont participé à une activité en rapport avec cette thématique.

Ensuite, des échanges ont eu lieu.

Adaptation du conte au contexte guyanais.

- Remanier légèrement le texte, exemple remplacer le mot « maison » par « carbet ».
- Revoir le visuel car :
 - Pas assez claire pour des enfants de 3 à 7 ans.
 - On distingue mal les dessins.
 - Incohérences entre les dessins.
 - Changer la végétation et redessiner les maisons (suppression des cheminées, des rideaux, des fenêtres), changer la couleur de peau des personnages...

Les participants ont choisi de garder le principe du collage pour les illustrations.

- Simplifier la mise en forme.
Actuellement les contes sont sous format livret, la forme de kamishibai (image vu par le public et le texte écrit au dos pour le conteur) simplifierait l'adaptation.

Adaptation de l'imagier.

L'imagier devrait être :

- Modernisé.
- Adapté au contexte guyanais.

Dans le réseau, des associations disposent d'images qui pourraient être utilisées.

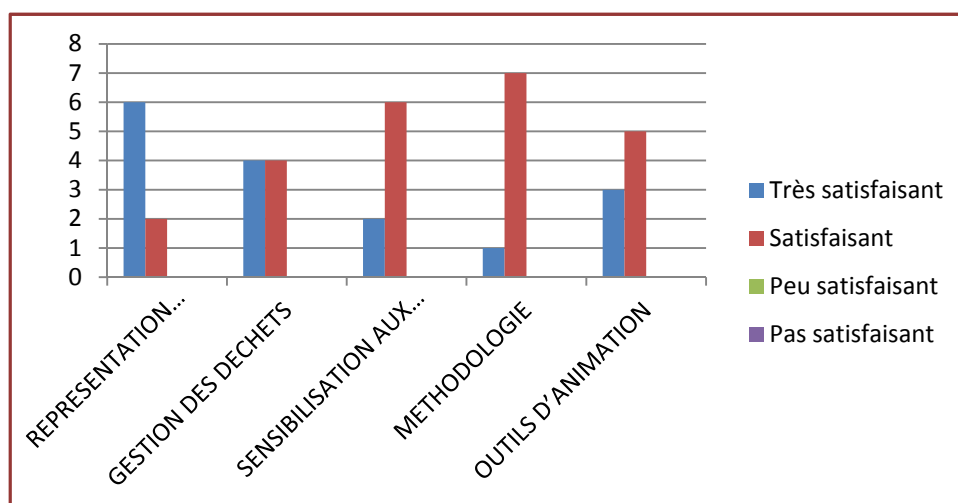
6. Bilan des participants

a. Liste des participants

La liste des participants se trouve en annexe.

b. Evaluation par les participants

Sur les différents apports des ateliers les participants ont été...



La journée leur à donner envie de ...

« Mettre en place un Mayouri en partenariat avec d'autres structures », « Organiser des activités sur les déchets », « Sensibiliser les gens », « Réfléchir à la création d'outils », « Entretenir le contact avec les acteurs », « Travailler en réseau »

Ce qui m'a le plus plu, intéressé...

« Le jeu de rôle », « Échanger, rencontrer », « La présentation des outils », « La richesse des échanges », ...

Mes besoins pour d'autres journées

« Approfondir plus sur les déchets, sur plusieurs jours », « De la documentation écrite, des images », « Outils d'animations adaptés au collège ou lycée », « Faune, Flore, Jeu nature en extérieur », « Technique d'animation avec des enfants, jeux coopératifs », « Arts et récup' », « Techniques d'animation environnement », « Atelier de récup des déchets ».

Un grand merci à tous les participants et animateurs qui ont fait de cette journée un temps riche en échanges et en partage d'expériences.