

# Sensibiliser les citoyens lors de manifestations

COSEDEC propose des animations pour des stands, comptoirs, inaugurations ou tout autre événement. Les jeux sont destinés à un large public et abordent des thèmes liés aux déchets et à la gestion des ressources naturelles. Un-e animateur-trice vient sur place avec le matériel, s'occupe du montage et démontage, et bien sûr, anime les jeux. S'il faut installer une tente, un coup de main est demandé à l'organisateur pour le montage.

Il est recommandé de choisir un jeu « principal » et un jeu « additionnel » pour un stand d'environ 3mx3m. Dans tous les cas, un jeu « additionnel » ne peut pas être choisi seul.

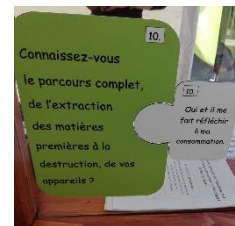
Un tarif horaire comprenant le temps de l'animateur-trice ainsi que le matériel est facturé à l'heure. Pour les événements de moins d'une demi-journée, COSEDEC se réserve le droit de facturer des frais de déplacement. En principe, le matériel n'est pas mis à disposition sans personnel.

## Le puzzle obso-conso

**Thème** : déchets électriques et électroniques

**Public cible** : adolescents, adultes

**Type** : jeu principal



Cette animation est un jeu ludique et didactique au sujet des différentes formes d'obsolescence des appareils électriques et électroniques.

Le principe est simple : dix pièces de puzzle, mentionnant chacune une question, sont posées sur deux panneaux transparents. Les choix de réponses sont contenus sur des petites pièces de puzzle à imbriquer sur les premières.

En contemplant le verso des panneaux, les participants découvriront quel type de consommateur les caractérisent le mieux. Ils auront également la possibilité de prendre connaissance d'éléments liés aux appareils électriques et électroniques, ainsi qu'à l'obsolescence programmée et psychologique de ceux-ci. Une réflexion sera engagée afin de remarquer que les consommateurs peuvent aussi agir contre ces phénomènes.

## Roue des déchets subtiles

**Thème** : Tri des déchets, cycle de vie, réflexions à l'achat

**Public cible** : enfant dès 8 ans, jeunes, adultes

**Type** : jeu principal



Cette animation, qui s'inspire de la roue de la fortune, est conçue pour un public adulte et pour la famille au complet. Les enfants ont un immense plaisir à tourner la roue tandis que les parents sont invités à la réflexion sur les bonnes pratiques de gestion des déchets, que ce soit à la maison, au travail ou à l'extérieur, ainsi que sur les 5 R: Réfléchir, Renoncer, Réutiliser, Réparer, Recycler.

Dans une ambiance ludique et dynamique, les participants tournent la roue des déchets subtils avec curiosité. Sur cette roue figure une série de photos de déchets qui génèrent bien souvent des interrogations lors du tri sélectif.

Une fois que la roue s'arrête sur une photo, les joueurs sont invités à répondre à des questions portant sur le traitement de ce déchet, son recyclage, son cycle de vie, ou encore sur la réflexion à l'achat et la manière de réduire ce déchet ou de lui donner une seconde vie. En somme, des gestes utiles à partager...

## Sauve qui pêche

**Thème** : déchets électriques et électroniques

**Public cible** : enfants de 4 à 8 ans

**Type** : jeu principal



Sauve qui pêche... le plus de déchets pour la protection du site de Mr LeHéron. Pour sensibiliser les enfants entre 4 et 8 ans aux conséquences du littering sur un biotope. Dans le cadre agréable d'un décor d'étang, les enfants pêchent le plus possible de déchets avec adresse et rapidité. Ils découvrent que leur action rend à nouveau possible la vie de la faune et de la flore locale.

Symboliquement, les enfants reçoivent un poisson en papier qui ne tardera pas à retrouver mille et une couleurs sous leurs coups de crayons.

## Le bon sac...ou pas.

**Thème** : biodéchets et sacs compostables

**Public cible** : adultes

**Type** : jeu additionnel



Il y a malheureusement trop de plastiques qui polluent la filière des biodéchets ; plusieurs erreurs de tri mènent en sont la cause. Une des raisons provient de la confusion entre sacs plastiques biodégradables, compostables ou oxobiodégradables. Les produits oxobiodégradables sont des produits de plastique conventionnels à base de pétrole auxquels un additif a été ajouté afin qu'ils se dégradent en petits fragments de plastique en présence de lumière, chaleur ou oxygène. *Plus d'informations => page campagne sensibilisation biodéchets (lien hypertexte).*

Le jeu des bons sacs permet au visiteur d'identifier quels sacs il peut mettre dans sa poubelle verte s'il désire en utiliser un ou que la commune l'exige. A l'aide de pincette, il faut identifier les « bons » sacs parmi un échantillon de sacs courants.

## Le jeu de la dégradabilité

**Thème** : littering

**Public cible** : enfants dès 8 ans, jeunes, adultes

**Type** : jeu additionnel



Le jeu de la dégradabilité vise à attirer l'attention du public sur la dégradation des déchets.

Plusieurs déchets non dégradables à l'échelle de temps humain, ou se dégradant en polluant, sont présentés avec des étiquettes de temps de dégradation. Le participant essaie d'évaluer le temps nécessaire à cette dégradation.

Un objet, une matière ne se dégradera pas de la même manière selon son environnement. Humidité, chaleur, exposition au vent, au soleil ou aux précipitations, nature du sol, forme de l'objet sont autant de facteurs qui influenceront le temps de dégradation. Mais qu'il se dégrade en 100 ans ou en 400 ans, un sac plastique libérera toujours des polluants dans la nature. Même des objets réalisés à partir de matières que l'on trouve dans la nature (comme le fer) peuvent polluer. Ils modifient l'équilibre d'un milieu.

## Panneaux cycles de vie

**Thème** : verre, papier, aluminium, plastiques, piles, biodéchets, DEEE, sources lumineuses, textiles

**Public cible** : adolescents, adultes

**Type** : jeu additionnel



Pour chaque filière précitée, un panneau didactique en 3D donne une vue d'ensemble sur le cycle de vie de l'objet. De l'exportation des matières premières au recyclage, en passant par la transformation et l'utilisation, des informations et conseils sont donnés aux visiteurs qui peuvent observer les panneaux en toute autonomie.

## Personne de contact

Si vous avez des questions ou si souhaitez recevoir une offre, vous pouvez prendre contact avec :

Alessandro Di Muccio  
024 423 44 50  
a.dimuccio@cosedec.ch