SEMAINE DE MOBILISATION – PRIMAIRE

Cette année, COREN propose aux **écoles** de se mobiliser dans le cadre de la Semaine Européenne de Réduction des Déchets, qui aura lieu du **lundi 24 au vendredi 28 novembre 2025.** Nous vous proposons une action clé-sur-porte, de type "**un jour = un défi**", à proposer à un groupe-cible : les **élèves de 5ème et 6ème primaires.**

Pourquoi participer à la SERD ?

La SERD vise à promouvoir des actions concrètes pour réduire la quantité de déchets et encourager des pratiques de consommation durables. Cette année, on se penche sur **les déchets d'équipements électriques et électroniques (DEE)**, des déchets complexes à traiter en raison des matériaux précieux et des substances dangereuses qu'ils contiennent. Nous en profiterons également pour aborder **l'impact du numérique** et notre rapport à celui-ci, sujet particulièrement pertinent à une époque où tous les enfants baignent dans un environnement saturé d'écrans.

Le saviez-vous* ?

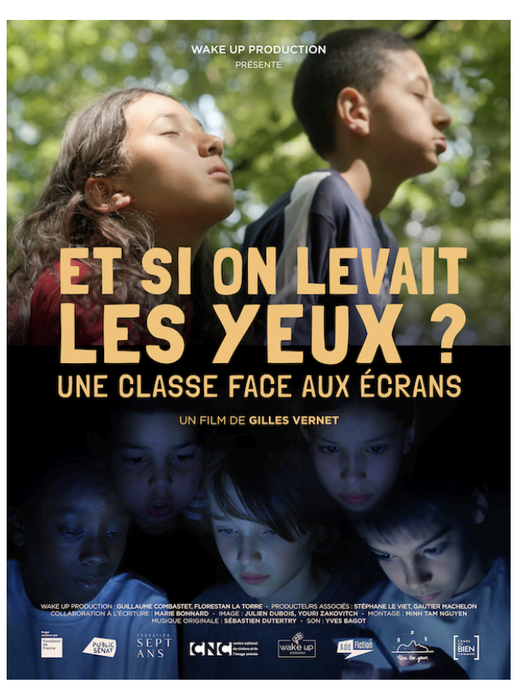
- En **2023**, le Belge a rapporté en moyenne **11 kilos** de déchets électroniques dans des points de recyclage.
- Le **numérique** est responsable de **4 à 6%** des émissions mondiales de CO_2, et ce pourcentage augmente d'année en année.
- La production d'un **smartphone de 150 g** nécessite en réalité **183 kg** de matières premières. Pour les équipements électroniques, c'est d'ailleurs la **phase de production** qui a le plus d'impact au niveau du climat (en comparaison à la phase de leur utilisation).
- **28 %** des enfants âgés de **5 à 9 ans** passent **plus de deux heures** par jour devant des écrans en semaine. Pour les **10-17 ans**, ils sont **plus de 50% à** dépasser **4 heures** de temps d'écran par jour en semaine.

Proposition d'action : 1 défi par jour pendant 5 jours !

Chaque jour de la semaine, proposez aux élèves de 5ème et 6ème de participer à une activité différente, soit sur leur temps de midi, soit en classe. L'ensemble des activités vous sont présentées en détails ci-dessous, et sont reprises sur l'**affiche** (**annexe 1**). Placez des affiches dans l'école au moins 2 semaines avant l'action, et organisez au minimum un passage dans les classes en parallèle pour présenter le concept aux élèves.

LUNDI – "ET SI ON LEVAIT LES YEUX ?"

Action : Nous vous proposons une action spéciale pour débuter la semaine : la découverte du documentaire "*Et si on levait les yeux ? Une classe face aux écrans*", qui traite des dangers de la surexposition des enfants aux écrans. Pendant 52 minutes, vous découvrirez le projet mené durant toute une année scolaire par Gilles Vernet (instituteur et réalisateur) avec sa classe de CM2. Un documentaire touchant, bienveillant et nuancé, que nous vous proposons de découvrir sous l'un des deux formats suivants :



- **A Bruxelles Environnement**, le lundi 24 novembre, de 09H00 à 10H20. Projection organisée au sein de l'auditorium, pouvant réunir plus de 400 élèves et professeurs. Attention, premiers inscrits, premiers servis ! Inscription obligatoire via le formulaire envoyé par email. Suite à la projection, nous vous proposerons un mini quiz et ferons le lien avec les autres activités de la semaine.

- Vous n'avez pas la possibilité de vous déplacer avec vos élèves ? Pas de souci. Vous avez également l'option de projeter le documentaire directement **dans votre établissement entre le 24 et le 28 novembre.** Pour cela, nous vous demandons de remplir ce même formulaire envoyé par email, mais en cochant l'option *"je souhaite projeter le documentaire dans mon établissement".* La projection peut par exemple se faire sur un temps de midi et rassembler l'ensemble des élèves de 5ème et 6ème primaires.

*Toutes les sources sont citées à la dernière page de ce dossier.

Dans le cas où vous optez pour la projection du documentaire dans votre établissement, voici ce à quoi il faut penser :

Matériel à prévoir pour cette action

- Salle avec rétroprojecteur et écran, suffisamment grande pour accueillir un maximum d'élèves.
- Chaises en suffisance.

TO DO

Avant l'action :

- Vérifier que le son et l'image fonctionnent.
- Visionnez vous-mêmes le documentaire pour vous préparer aux éventuelles questions des enfants.

Pendant l'action :

- Accueillir les élèves et les inviter à s'installer.
- Expliquer pourquoi vous proposez cette semaine d'actions et présenter brièvement les autres activités de la semaine.
- Projeter le film.
- Echange de questions-réponses avec les élèves.

Après l'action :

- Rangement.

MARDI – "ET SI ON S'INFORMAIT ?"

Action : Sur le temps de midi, proposez différents ateliers aux élèves de 5ème et 6ème sur le thème du numérique et des DEE (déchets d'équipements électriques et électroniques). Plus spécifiquement, nous vous proposons d'animer les trois ateliers suivants :

- **Le cycle de vie d'un smartphone**

Sur une table, disposez les différentes illustrations des étapes du cycle de vie (voir **annexe 2**) de façon aléatoire. Veillez à ce que les explications se trouvant au verso des images ne soient pas visibles. Les élèves sont invités à placer les étapes dans l'ordre, puis à se corriger en lisant la petite explication se trouvant au verso de chaque image. Demandez-leur s'ils sont surpris par ce qu'ils découvrent. N'hésitez pas à leur présenter l'affiche (voir **annexe 3**) reprenant les composants d'un smartphone, pour qu'ils aient davantage conscience de ce qui se cache derrière ce "petit" écran. Vous pouvez également leur proposer de visionner la vidéo de l'ADEME sur le cycle de vie d'un produit (3 minutes), dont sont tirées les informations présentes au verso des illustrations. Lien : https://www.youtube.com/watch?v=SJq7i_3UODM

- **Les 5 R**

Proposez à l'élève de tirer une carte représentant un objet (voir **annexe 4**). L'élève doit tout d'abord définir s'il s'agit d'un équipement électrique/électronique ou s'il s'agit d'un intrus. Si cela est compliqué pour lui, vous pouvez lui donner la définition ci-dessous :

"*Les équipements électriques/électroniques désignent tous objets ou équipements qui se branchent sur une prise secteur ou qui fonctionnent à pile(s) ou sur batterie.*"

Si l'élève se retrouve en possession d'un équipement électrique/électronique, il passe à l'étape suivante et pioche une situation (voir **annexe 5**). Il doit alors expliquer ce qu'il ferait : jetterait-il l'objet à la poubelle ? L'emmènerait-il chez un réparateur ? Le laisserait-il dans un tiroir ? A vous de l'aider à faire les bons choix en lui présentant l'arbre décisionnel (voir **annexe 6**) et la règle des "5 R" (voir **annexe 7**).

- **Les bonnes pratiques de recyclage**

Proposez aux élèves un atelier permettant de rappeler les bonnes pratiques de recyclage des équipements électriques et électroniques en fin de vie, lorsque la réparation n'est plus possible. Pour cela, disposez différents objets sur la table (voir **annexe 8**) : un smartphone (1), un chargeur de smartphone (2), des écouteurs (3), un livre musical (4), un jouet électro sans piles et avec transformateur (5), un jouet électro avec piles (6), une télécommande (7), une calculatrice (8) et un jouet non-électronique (9). Placez également sur la table les photos de la borne Recupel, de la borne Bebat et du conteneur tout-venant du recypark (voir **annexe 9**). L'élève est alors invité à choisir un des neuf objets et à expliquer où il le placerait (Recupel, Bebat ou tout-venant) et pourquoi. Un correctif de l'exercice vous est proposé en **annexe 8.**

Matériel à prévoir pour cette action

- 3 tables et des chaises pour chacun des stands.
- Imprimez les cartes en annexe 2 en recto-verso et découpez-les. Vous pouvez aussi les plastifier si vous comptez les réutiliser à l'avenir.
- L'annexe 3 imprimée en grand format (minimum A3).
- Optionnel : un écran pour présenter la vidéo de l'ADEME sur le cycle de vie aux enfants.
- Imprimez les illustrations des objets en annexe 4, idéalement sur une feuille A3. Découpez-les.
- Imprimez les papiers "situations" en annexe 5 et découpez-les.
- Imprimez l'arbre décisionnel (annexe 6) et les 5R (annexe 7) en format A3.
- Imprimez l'annexe 9 (photos de la borne Recupel, Bebat et conteneur tout-venant du Recypark).
- Les 9 objets proposés pour l'atelier "bonnes pratiques de recyclage" : smartphone, chargeur, livre musical, écouteurs, jouet avec transformateur, jouet avec piles, jouet sans électro, télécommande et calculatrice.

TO DO

Avant l'action :

- Imprimer et préparer le matériel (voir liste ci-dessus).
- Récolter les objets nécessaires pour l'atelier "bonnes pratiques de recyclage" listés ci-dessus.
- Installer les tables et chaises et préparer les stands juste avant le temps de midi.

Pendant l'action :

- Animation des trois stands.

Après l'action :

- Rangement.

MERCREDI – "ET SI ON SE PASSAIT D'ÉCRANS ET DE JEUX ÉLECTRONIQUES ?"

Action : Les élèves sont invités à passer une journée sans écran et sans jeux électroniques, à l'école comme à la maison. Demandez à vos collègues de jouer le jeu : pas de TBI, pas de projecteur, pas d'ordinateur... Tous les écrans et jeux électroniques sont proscrits ! Passez dans les classes pour rappeler le défi du jour aux élèves et distribuez-leur une fiche (voir **annexe 10**) qu'ils sont invités à compléter avant d'aller dormir et à ramener le lendemain pour un moment de partage.

Matériel à prévoir pour cette action

- L'annexe 10 imprimée en autant d'exemplaires que nécessaire.

TO DO

Avant l'action :

- Imprimer l'annexe 10 pour les élèves.
- Prévenir toute l'équipe enseignante pour qu'elle n'utilise aucun écran et jeu électronique lors de cette journée spéciale.

Pendant l'action :

- Passer dans les classes en matinée pour distribuer les fiches à remplir (annexe 10) et réexpliquer le défi proposé aux élèves. Vous pouvez aussi demander à chaque titulaire de distribuer les fiches à leurs élèves.
- Rappeler aux élèves de venir avec leur fiche complétée le lendemain.

Après l'action :

- Moment de partage lors de l'activité du jeudi.

JEUDI – "ET SI ON SORTAIT ? ET SI ON JOUAIT ?"

Action : Depuis le 25 août 2025, l'utilisation récréative du GSM est interdite au sein de l'école, durant les cours et les moments de pause. Cette interdiction vaut aussi pour les sorties scolaires. La raison ? Une utilisation excessive des outils numériques nuit à la concentration, aux apprentissages, au bien-être... Et si on en profitait pour lever les yeux et apprécier notre environnement ? Ou encore, pour interagir vraiment avec celles et ceux qui nous entourent ? Pour ce quatrième jour d'action, nous vous proposons d'organiser l'une des deux activités ci-dessous :

1. Une sortie/balade dans un espace vert proche de l'école. Vous pouvez également combiner cela avec des jeux.
2. Dans le cas où vous ne pourriez pas sortir de l'enceinte de l'école (ou en cas de mauvais temps), proposez aux élèves différents jeux pour se connecter les uns aux autres. Quelques jeux simples et rapides vous sont expliqués en détails en **annexe 11**. Vous pourriez également envisager un temps de midi "jeux de société" ou encore louer des jeux géants dans une ludothèque (https://bibliotheques.bruxelles.be/jeux/jeux-geants).

Dans un cas comme dans l'autre, veillez à prendre un temps de partage en sous-groupes suite au défi réalisé la veille :

- Les élèves ont-ils relevé le défi ? Oui, non, pourquoi ?
- Ont-ils trouvé cela facile ou difficile ? Pourquoi ?
- Seraient-ils prêts à retenter l'expérience ou à la prolonger ?

Matériel à prévoir pour cette action

- Il n'y a en principe aucun matériel à prévoir pour cette activité, sauf si vous choisissez d'animer un jeu nécessitant du matériel (comme le loup-garou ou le marshmallow challenge qui vous sont présentés en **annexe 11**), si vous optez pour un temps de midi "jeux de société" ou pour un temps de midi "jeux géants" (il faudra alors veiller à en apporter ou à les louer dans une ludothèque).

TO DO

Avant l'action :

- Réaliser un choix d'activité parmi les différentes options possibles : sortie, jeux (lesquels ? Avec ou sans matériel ?)...
- Si vous organisez une sortie dans un parc, veillez à obtenir les autorisations en amont et à prévenir les élèves.
- Jouer aux jeux choisis pour s'imprégner des règles.
- Le jour-J : installer le matériel avant le temps de midi, si matériel il y a.

Pendant l'action :

- Accueillir les élèves au point de rendez-vous fixé.
- Animation du temps de partage et des jeux et/ou encadrement de la sortie au parc.

Après l'action :

- Si vous êtes sortis au parc, vérifiez qu'aucun déchet n'a été oublié derrière vous.
- Rangement éventuel.

VENDREDI – "ET SI ON DESSINAIT TOUS ENSEMBLE ?"

Action : Nous vous proposons de clôturer cette semaine d'actions de façon créative. Placez l'affiche en **annexe 12**, en grand format (A1 si possible), au centre d'une table ou au sol. Proposez aux élèves soit de colorier un des dessins qui s'y trouve et qui correspond à une activité qu'ils aiment faire, soit de réaliser leur propre dessin illustrant la façon dont ils aiment s'occuper sans écran ni électro. Une fois un maximum de dessins récoltés, fixez cette affiche aux murs de l'école, dans un endroit approprié (dans la cour, dans la bibliothèque...). Vous garderez ainsi un beau souvenir de cette semaine de mobilisation. **Pensez également à nous envoyer une photo de votre création par email à l'adresse : julieghesquiere@coren.be. Nous serons très heureux de voir le résultat et d'avoir une idée du nombre d'écoles ayant participé à l'action !**

Matériel à prévoir pour cette action

- L'affiche en annexe 10 en format A1 (vous pouvez aussi partir d'un grand panneau blanc si vous préférez)
- Des crayons, marqueurs...

TO DO

Avant l'action :

- Imprimez l'annexe 12 en format A1.
- Préparez une boite de marqueurs, crayons...

Pendant l'action :

- Installation et animation de l'atelier.

Après l'action :

- **Faites une photo et envoyez-la à l'adresse julieghesquiere@coren.be**
- Rangement et clôture de la semaine d'actions.

Bravo pour votre participation !

Sources

- “*Le cycle de vie d’un produit, qu’est-ce que c’est ?*“, vidéo de l’ADEME publiée le 11/09/2017. Disponible en ligne : https://www.youtube.com/watch?v=SJq7i_3UODM

- “*Activité physique et sédentarité chez les enfants : Temps d’écran”.* Sciensano, Décembre 2024, Bruxelles, Belgique. Disponible en ligne : https://www.sciensano.be/fr/resultats-de-lenquete-nationale-de-consommation-alimentaire-2022-2023/activite-physique-et-sedentarite-chez-les-enfants-de-3-a-9-ans/temps-decran-chez#:~:text=En%202022%2D2023%2C%2028%20%25,temps%20d'%C3%A9cran%20par%20jour.

- “*Désencombrer sa maison : comment s’ y prendre ?“*, article Ecoconso rédigé par Ann Wulf, mis à jour le 15 avril 2017. Disponible en ligne : https://www.ecoconso.be/fr/content/desencombrer-sa-maison-comment-s-y-prendre

- Magazine Symbioses n°143 de mars 2025 sur le thème “*Du clic au dé-clic*”. Disponible en ligne : https://www.reseau-idee.be/fr/symbioses-magazine?numero=143

- Campagne sur le bon usage des écrans menée par l’Institut d’Education Médicale et de Prévention. Article en ligne intitulé “*Vos ados face aux écrans*” : https://lebonusagedesecrans.fr/les-ecrans-et-votreentourage/adolescents-ecrans/

- *“Que faire de vos déchets électriques et électroniques ?“*, article de Bruxelles Environnement rédigé le 1er novembre 2024. Disponible en ligne : https://environnement.brussels/pro/gestion-environnementale/gerer-les-dechets/que-faire-de-vos-dechets-electriques-et-electroniques

AVIS AUX ÉLÈVES DE 5ÈME ET 6ÈME



Du 24 au 28 novembre

PARTICIPE À LA SERD* !

*Semaine Européenne de Réduction des Déchets

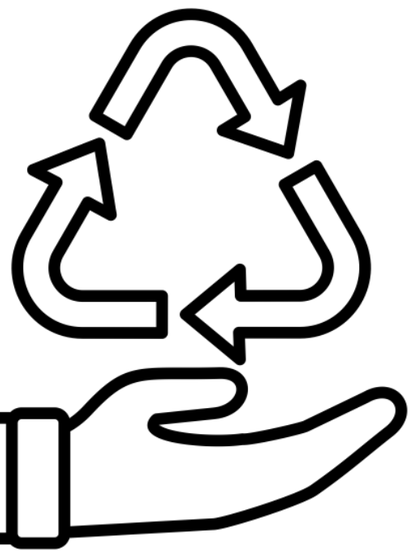
Lundi Rendez-vous au local ..... pour la projection d'un documentaire sur le thème du numérique, suivi d'un quiz. On te donnera toutes les infos sur l'organisation de la semaine.

Mardi Participe à nos ateliers et découvres-en plus sur le thème des déchets d'équipements électriques et électroniques ! Rendez-vous .....

Mercredi Cap ou pas cap de te passer d'écrans et de jeux électroniques pendant une journée ?

Jeudi Lache ton écran et participe à notre temps de midi au vert et ludique. Rendez-vous ..... à .....h.....

Vendredi Viens réveiller l'artiste qui est en toi en participant à notre fresque XXL. Rendez-vous .....



Toutes les activités auront lieu sur le temps de midi, à .....h.....

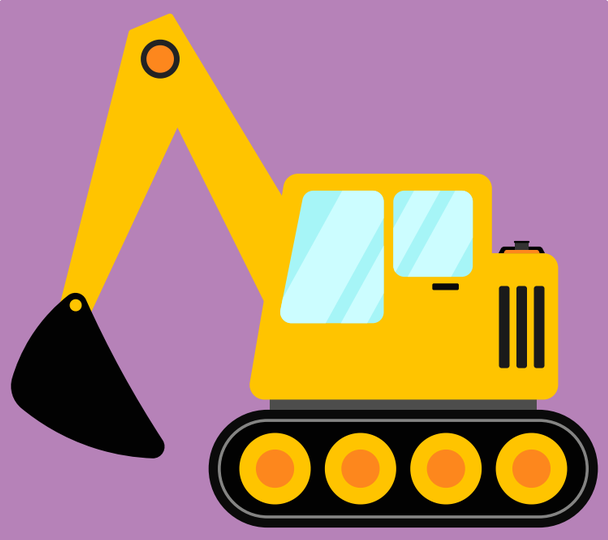
Questions ? Contacte .....

COREN comprendre et agir pour l'environnement

bruxelles environnement leefmilieu brussel .brussels

SEMAINE EUROPÉENNE DE LA RÉDUCTION DES DÉCHETS

Eco-Schools



Extraction des matières premières



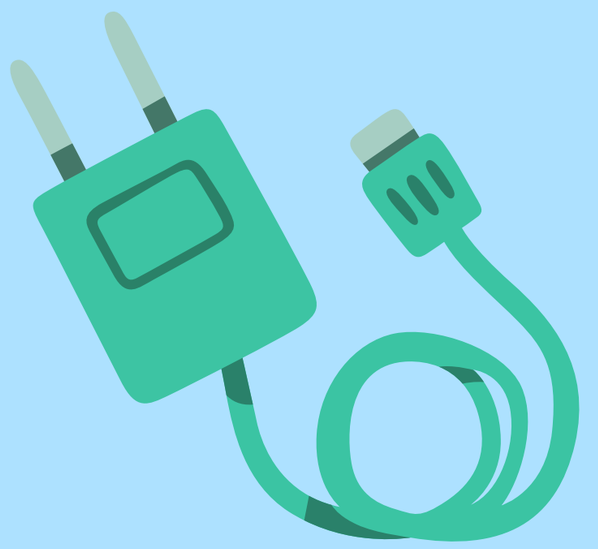
Fabrication



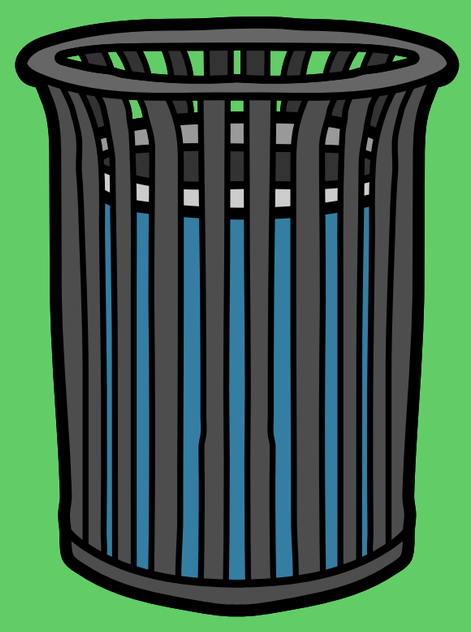
Transport



Distribution



Utilisation



Fin de vie

1

Les matières premières sont des **ressources naturelles** qui proviennent du sol ou du sous-sol (coton, bois, minéraux, métaux, or…). Il faut souvent plusieurs matières premières pour fabriquer un produit.

<u>Dans le cas du smartphone :</u> ses composants électroniques, circuits imprimés et son écran utilisent des **métaux rares** comme le tantale ou l'indium qui sont **extraits du sous-sol.** Cela puise dans des ressources naturelles **non renouvelables**. L'activité **minière** pour les extraire est également **consommatrice d'énergie.**

2

Il faut ensuite **transformer** et **assembler** les matières premières pour fabriquer le produit.

<u>Dans le cas du smartphone :</u> la **fabrication** de l'écran et des circuits intégrés (appelés puces) est très énergivore. La fabrication de certaines batteries émet des oxydes d'azote dans l'air qui rendent les pluies acides. Près de ¾ de l'**impact** environnemental du **smartphone** est dû à sa **fabrication**.

3

Une fois fabriqué, le produit est **transporté** vers son lieu de vente.

<u>Dans le cas du smartphone :</u> les différentes étapes du transport consomment des **carburants** et sont sources d'émission de gaz à effet de serre (**GES**), des gaz qui contribuent au **réchauffement** de l'**atmosphère.**

4

Le produit est **stocké** et **commercialisé** en magasin.

<u>Dans le cas du smartphone :</u> **1,43 milliard** de smartphones ont été **vendus** dans le monde **en 2021**. C'est énorme !

5

Le produit est acheté. On **l'utilise** plus ou moins longtemps, et puis un jour, on **ne l'utilise plus** du tout.

<u>Dans le cas du smartphone :</u> pendant son utilisation, il va consommer l'énergie stockée dans sa **batterie**, et cette batterie sera régulièrement **rechargée.**

7

Lorsque le produit est **jeté** à la poubelle, c'est la fin. Les **matières** qui le composent ne pourront pas resservir, sauf si on le jette **au bon endroit.**

<u>Dans le cas du smartphone :</u> lorsqu'il n'est plus utilisé, il est souvent conservé ou **laissé** dans un **tiroir**. Les composants ne peuvent donc pas être réutilisés. En moyenne, on **change** de smartphone tous les **3 ans**, et **62 %** des smartphones sont renouvelés alors qu'ils sont encore **fonctionnels.**


Valorisation

6

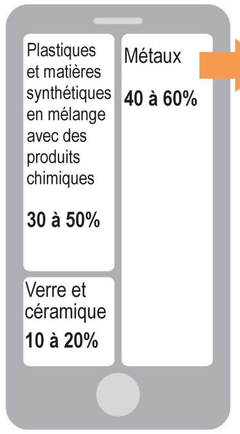
Le produit peut être revendu, **troqué**, donné, réutilisé, **réparé**, recyclé, composté…

On peut limiter les impacts du smartphone avec quelques gestes simples : l'utiliser aussi **longtemps** que possible, le faire réparer quand il est en panne, le vendre ou le **donner** s'il est encore utilisable. Cela permet d'**éviter** l'achat de produits **neufs** et donc l'utilisation de matières premières et d'énergie pour les fabriquer. S'il n'est plus utilisable ou réparable, le rapporter en magasin ou **déchetterie** pour qu'il soit **recyclé.** Les matières qui le composent seront ainsi réutilisées. Mais on ne pourra **jamais** récupérer **100%** de ce qui a été fabriqué.

Votre smartphone est riche en métaux !

Mais de quoi est composé votre smartphone ?

> **70** matériaux différents dans un smartphone dont près de **50** métaux !



Source : Oeko-Institut, EcoInfo et Sénat

Proportion des métaux

80 à 85% de métaux ferreux et non ferreux : cuivre, aluminium, zinc, étain, chrome, nickel…

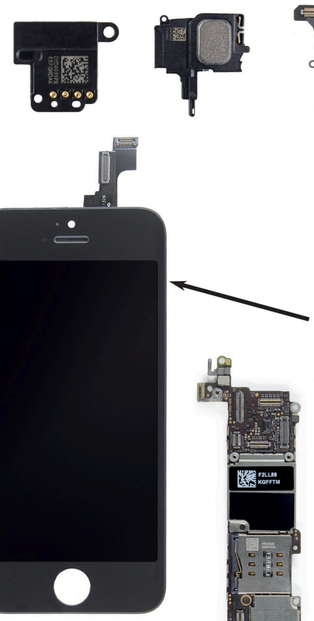
0,5% de métaux précieux : or, argent, platine, palladium…

0,1% de terres rares et métaux spéciaux : europium, yttrium, terbium, gallium, tungstène, indium, tantale…

15 à 20% d'autres substances : magnésium, carbone, cobalt, lithium…

avec parfois des alliages complexes.





Haut-parleur :
composé de **néodyme**, prasodyme, **cuivre**, **nickel**, il sert à amplifier la sortie du son

Écran tactile :
composé d'une dalle tactile, d'une vitre et de l'écran, cet ensemble comporte des alliages complexes de silice et de métaux (**indium**, étain, **bore**, terbium, yttrium, etc.)

Batterie :
constituée de **lithium**, **cobalt**, **carbone**, fluor, manganèse, vandium, phosphore et d'**aluminium**

Carte mère :
cerveau du smartphone, il contient près de 30 métaux (**or** dans les processeurs, **étain** pour les soudures, **tantale** pour les condensateurs, etc.)

Boitier :
composé de magnésium, carbone, **antimoine**, brome, nickel et zinc

Microphone(s) :
capte et enregistre les sons, composé de **plomb**, nickel et néodyme

> Il faut mobiliser **70 kg** de matières premières pour produire, utiliser et éliminer un seul smartphone, soit 600 fois le poids d'un téléphone.

FRANCE NATURE ENVIRONNEMENT

> Les **3/4** des impacts environnementaux d'un smartphone résident dans sa fabrication qui comprend la phase d'extraction des minerais.

Des impacts très lourds liés a l'extraction minière

L'augmentation du nombre de smartphones a pour conséquence d'accroître fortement les activités d'extraction de métaux qui ont plusieurs impacts forts.

> Impacts sur l'environnement

Épuisement des matières premières, destruction des écosystèmes, pollutions sur l'eau, l'air et les sols, émissions de gaz à effet de serre...

> Impacts sur les populations locales

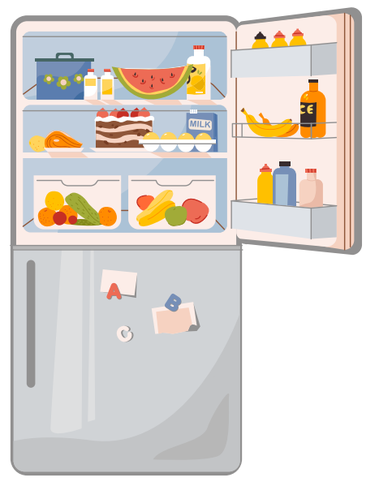
Conditions de travail déplorables, violation des droits humains fondamentaux, conflits dans les zones d'extraction des "minerais de sang"...

Source illustrations : SOSAV, ADEME et FNE
Création graphique : FNE Pays de la Loire - octobre 2017

FRANCE NATURE ENVIRONNEMENT PAYS DE LA LOIRE

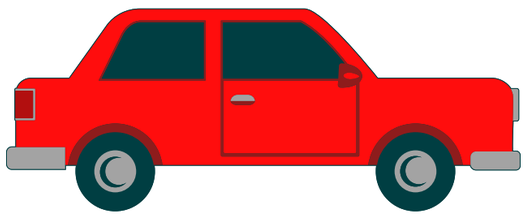


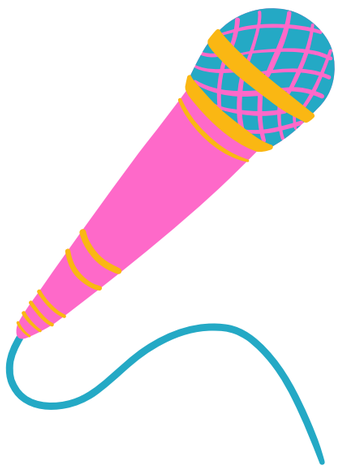


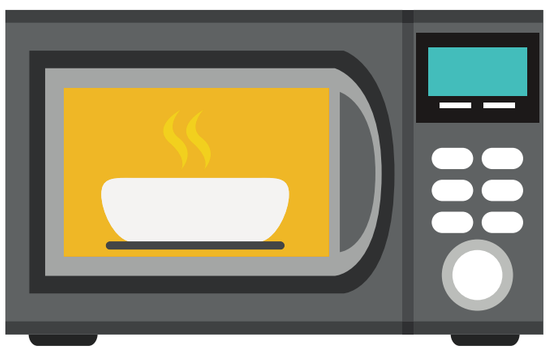

MILK

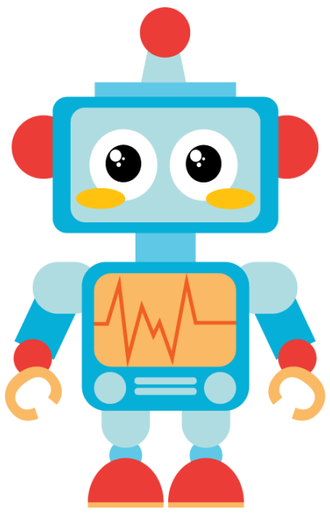


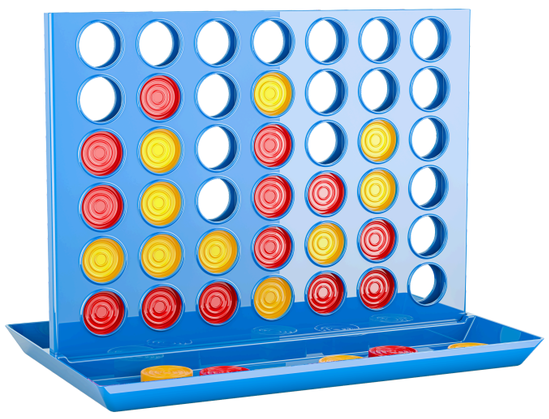

















LIVE
REPORT
19:05
BREAKING NEWS
BREAKING NEWS
BREAKI





Je suis un objet qui traine dans une armoire depuis plusieurs années. Mon état est inconnu. ***Que ferais-tu ?***	Je suis un objet qui ne fonctionne pas et que l'on n'a jamais tenté de réparer. ***Que ferais-tu ?***
Je suis un objet que l'on n'utilise plus depuis quelque temps, mais je fonctionne. ***Que ferais-tu ?***	Je suis un objet fonctionnel, que l'on utilise, mais très rarement. ***Que ferais-tu ?***
Je suis un objet que l'on a tenté de faire réparer par un professionnel, mais sans succès. ***Que ferais-tu ?***	Je suis un objet qui ne fonctionne pas. Marie, bénévole dans un repair café, a tenté de me réparer, sans succès. ***Que ferais-tu ?***



Equipement électrique/ électronique





Il fonctionne toujours

- Je l'utilise
  - Super. Prends-en bien soin ! ;-)
- Je l'utilise, mais très rarement
  - Peut-être peux-tu le mutualiser avec des amis, de la famille ou des voisins ?
- Je ne l'utilise pas
  - Tu peux le vendre ?
  - Tu peux le donner ?
  - Tu peux le troquer ?



Surtout, ne le laisse pas dormir dans une armoire !

Il ne fonctionne plus

- Il est réparable
  - Rends-toi dans un repair café !
  - Rends-toi chez un réparateur spécialisé.
  - Tente de le réparer toi-même et/ou avec l'aide d'un proche.
- Il est irréparable
  - Ramène-le au magasin où tu l'as acheté.
  - Dépose-le dans un recypark ou dans un point de collecte Recupel.



Ne me mets jamais à la poubelle tout-venant !



Cela lui permettra d'être recyclé !

La règle des 5 R

1 REFUSER

Dire NON à ce dont je n'ai pas besoin.

2 RÉDUIRE

Acheter que les quantités nécessaires.

3 RÉUTILISER

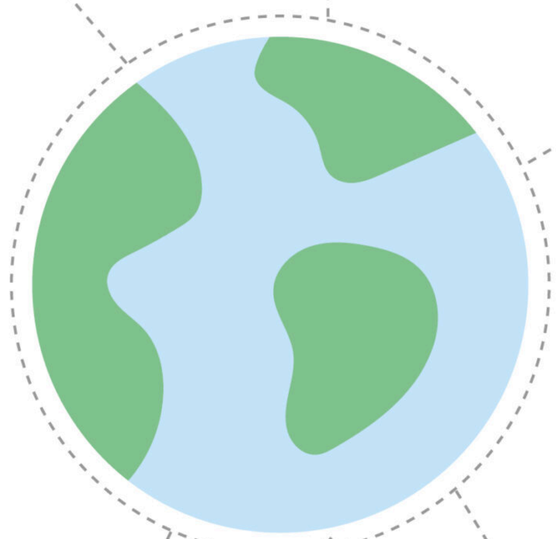
Éviter d'acheter du neuf et privilégier les achats d'occasion.

4 RENDRE À LA TERRE

Composter les matières organiques.

5 RECYCLER

Dernière option si aucune autre n'est possible.



FONDATION GoodPlanet

Objets (pour tous les objets, imaginer qu'ils sont non fonctionnels et sont **non réparables**)	**Bon lieu de dépôt**
Smartphone	*Borne Recupel*
Chargeur	*Borne Recupel*
Ecouteurs	*Borne Recupel*
Livre musical	*Séparer les piles → Bebat* *Le reste → Recupel*
Jouet électro avec transformateur (ex. circuit électrique)	*Borne Recupel*
Jouet électro avec piles	*Séparer les piles → Bebat* *Le reste → Recupel*
Télécommande	*Séparer les piles → Bebat* *Le reste → Recupel*
Calculatrice	*S'il y a des piles → Bebat* *Le reste → Recupel*
Jouet non électro (balle, poupée…)	*Conteneur tout-venant du Recypark*

Pour rappel :

- Les bornes **Recupel** servent à déposer vos lampes et vos petits appareils électr(on)iques usagés. Pour l'électro de plus grande envergure (ex. frigo), il faut se rendre à l'espace "électro" du Recypark.
- Les bornes **Bebat** servent à déposer vos piles et vos batteries.


Recupel
Recupel


bebat
Recycleren, beter voor de natuur
Recycler, c'est mieux pour la nature
Recycling, besser für die Natur
bebat
www.bebat.be


Tout-venant
RECYPARC

Prénom :

Classe :

SEMAINE D'ACTION "ET SI ON LEVAIT LES YEUX ?" CAP OU PAS CAP ?



Cette semaine, on t'a lancé un défi, celui de passer toute ta journée de mercredi sans aucun écran : pas de smartphone, pas de console, pas d'ordinateur, pas de télévision... **Maintenant, place au bilan ! As-tu réussi à te passer d'écrans pendant toute la journée ?**

☐ oui ☐ non

Si tu as répondu "non" à la question précédente, peux-tu expliquer ce qui t'a empêché de réussir ce défi ?

.....

.....

As-tu trouvé ce défi facile ou difficile à réaliser ? Pourquoi ?

.....

.....

Serais-tu prêt à recommencer ? ☐ oui ☐ non

Prends ce papier avec toi demain à l'école. Nous prendrons un temps pour partager nos expériences respectives. Bravo d'avoir joué le jeu ! 🙂

Prénom :

Classe :

SEMAINE D'ACTION "ET SI ON LEVAIT LES YEUX ?" CAP OU PAS CAP ?

CHALLENGE

Cette semaine, on t'a lancé un défi, celui de passer toute ta journée de mercredi sans aucun écran : pas de smartphone, pas de console, pas d'ordinateur, pas de télévision... **Maintenant, place au bilan ! As-tu réussi à te passer d'écrans pendant toute la journée ?**

☐ oui ☐ non

Si tu as répondu "non" à la question précédente, peux-tu expliquer ce qui t'a empêché de réussir ce défi ?

.....

.....

As-tu trouvé ce défi facile ou difficile à réaliser ? Pourquoi ?

.....

.....

Serais-tu prêt à recommencer ? ☐ oui ☐ non

Prends ce papier avec toi demain à l'école. Nous prendrons un temps pour partager nos expériences respectives. Bravo d'avoir joué le jeu !

4 JEUX POUR UN TEMPS DE MIDI EXTRAORDINAIRE

JEU 1 : le fameux ShiBaFu

Placez les élèves en cercle. Chaque syllabe du « ShiBaFu » correspond à un geste :

- Le « Shi » : place les mains paume contre paume au-dessus de ta tête et puis fais un mouvement de balancier en fendant l'air vers le bas.
- Le « Ba » : place les mains paume contre paume au niveau de ton bassin et fais un mouvement de balancier en fendant l'air vers le haut (l'inverse du Shi).
- Le « Fu » : place les mains paume contre paume au niveau de ton épaule droite ou gauche et fais un mouvement de balancier vers le bas en oblique.

Un « Shi » est toujours suivi d'un « Ba » qui est lui-même toujours suivi d'un « Fu ». Cette boucle se répète à l'infini ! Pendant qu'on effectue un geste, on dit en même temps le nom qui lui correspond (« Shi », « Ba » ou « Fu »). On désigne un 1er joueur (joueur 1) qui lance un « Shi » à un autre joueur (joueur 2) de son choix. Attention, le contact visuel est primordial : on regarde bien les yeux de la personne à qui s'adresse le geste. Le joueur 2, qui reçoit le « Shi », enchaîne avec le « Ba » et le mouvement correspondant. Les joueurs se trouvant à sa gauche et à sa droite enchaînent tous les deux en même temps avec le « Fu ». Le joueur à sa droite tend les bras vers la gauche (donc vers le joueur 2). Le joueur à sa gauche tend les bras vers la droite (toujours vers le joueur 2). Une première boucle est bouclée. Le joueur 2 relance alors un « Shi » à un autre joueur du cercle, qui enchaîne avec le « Ba », et ainsi de suite, comme expliqué ci-dessus.

Un joueur est éliminé si :

- Il ne regarde pas clairement la personne à qui s'adresse le geste.
- Le geste ne correspond pas au son effectué.
- Il prend trop de temps (le but est qu'il y ait un rythme soutenu et de l'énergie !).
- Il ne réagit pas (ex. oublie de faire le « Fu » ou le réalise trop tard).

Lorsqu'un joueur est éliminé, il se place au centre du cercle. Réalisez d'abord un tour de chauffe pour que les élèves intègrent bien les différents gestes/sons et enchaînements, puis débutez. Le but est d'aller vite !
A la fin, il ne reste plus que 3 joueurs qui sont sans cesse en train de faire un des 3 gestes, jusqu'à ce que l'un d'eux soit éliminé. Il reste alors les 2 vainqueurs !

JEU 2 : l'intemporel loup-garou

Tout le monde a joué au moins une fois dans sa vie à une partie de "loup-garou". Que l'on ait 6, 15 ou 60 ans, cela fonctionne toujours. Si vous ne vous souvenez plus des règles, faites un tour sur ce site où elles sont très bien expliquées : https://partage.lesscouts.be/fr/activites/veillee/260-loup-garou?thematique=autre
Il n'est pas nécessaire de disposer du jeu. Vous pouvez créer les cartes vous-mêmes. Bon amusement ! ;-)

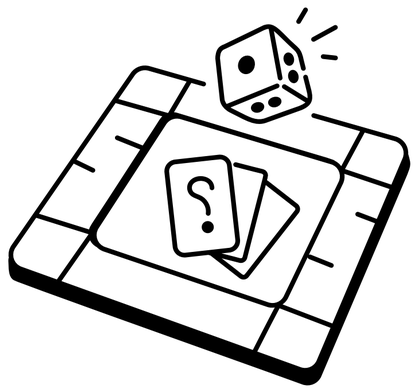
JEU 3 : l'original marshmallow challenge

Attention, ce jeu nécessite du matériel, et un peu de temps (compter 30 minutes au total).
L'idée est de répartir les élèves en groupes (de 4 à 6 personnes) et de distribuer un kit à chaque groupe (contenant notamment des spaghettis et un marshmallow), à partir duquel ils devront construire la tour la plus haute possible et autoportante, en 18 minutes maximum. Retrouvez les explications détaillées du jeu par ici : https://imfusio.com/fr/bibliotheque/marshmallow-challenge

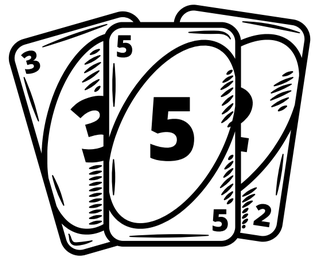
JEU 4 : le complexe noeud humain

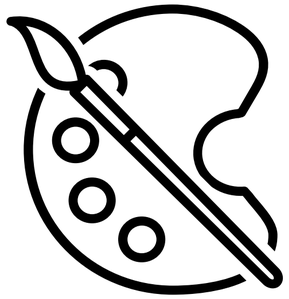
Tous les élèves sauf un se tiennent par la main pour faire une ligne. Sans se lâcher les mains, ils se mêlent en passant en dessous ou au-dessus des mains de 2 personnes afin de faire un gros nœud humain. Celui qui est resté à l'écart est le "démêleur". Quand le nœud est formé, il doit démêler les personnes en donnant les instructions : qui passe où.











NOS IDÉES POUR NOUS OCCUPER SANS ÉCRAN



