



Création d'un livret de jeux sur le compostage

Afin de diversifier les connaissances sur la thématique des déchets auprès des plus jeunes, le SIGIDURS souhaite cette année réaliser un livret de jeux et d'apprentissage pensé par les élèves, sur le thème du compostage.

En effet, la valorisation des biodéchets permet de réduire les ordures ménagères de 38 kg par an et par habitant sur le territoire du SIGIDURS.

Il est donc important de communiquer de façon ludique sur les bonnes pratiques à assimiler concernant la réduction des déchets.

Les objectifs

- ▶ Sensibiliser à la réduction des déchets en favorisant le compostage
- ▶ Acquérir des gestes écoresponsables
- ▶ Connaître la valorisation des biodéchets
- ▶ Développer la créativité et l'imagination des élèves
- ▶ Savoir travailler en groupe

Le partenariat

Le SIGIDURS assurera le pilotage et le bon déroulement du projet. Il fera bénéficier l'enseignant d'un accompagnement méthodologique et pédagogique et apportera son savoir-faire dans ses domaines de compétences.

Les chargés de sensibilisation « compostage et jardin durable » apporteront leur expérience en classe auprès des élèves lors des interventions du SIGIDURS.

Le financement

Le SIGIDURS prend en charge les frais de conception et de distribution du livret dans la limite du budget alloué au projet.

L'organisation du projet

Le projet se déroulera selon les étapes et le planning* suivants :

	2018			2019						
	Oct.	Nov.	Déc.	Janv.	Fév.	Mars	Avr.	Mai	Juin	Oct.
Réunion de présentation										
Séances de sensibilisation sur les déchets										
En classe, réalisation des jeux et des textes										
Création des illustrations par un illustrateur										
Intervention – correction – récupération des jeux										
Mise en page et création du livret										
Distribution des livrets										

* Ce planning est susceptible d'être modifié afin de prendre en compte les contraintes des différents acteurs.

Une première réunion de présentation sera organisée entre les différents partenaires.

L'enseignant fera un choix parmi les thématiques suivantes :

Thématique	Jeu attribué
Les déchets organiques	<i>Mots fléchés</i>
Les p'tites bêtes	<i>Labyrinthe</i>
L'utilisation du compost	<i>1 symbole, 1 lettre</i>
Autour du jardin	<i>Jeu des différences</i>

Un jeu à réaliser par les enfants est attribué à chacune de ces thématiques.

Les élèves seront sensibilisés à la pratique du compostage et à la thématique choisie au cours de 2 séances d'animations (d'une durée d'1h30 chacune, réalisées en classe.)

Après les interventions, le jeu sera conçu en classe en autonomie avec leur professeur. Afin de compléter au mieux le livret, les élèves réaliseront un écrit résumant la thématique abordée. Enfin, un quizz sera imaginé par la classe afin d'élaborer une « cocotte » regroupant les 4 grandes thématiques.

Le chargé de sensibilisation du SIGIDURS se tient à disposition pour répondre à toutes les questions lors de la réalisation des jeux ou des contenus. Les idées de la classe pourront être proposées et seront étudiées avec intérêt.

Une intervention sera faite au mois de mars 2019 afin de voir les contenus proposés par la classe et ainsi finaliser et corriger, si nécessaire, certains éléments.

Fin mars, tous les contenus seront récupérés par le SIGIDURS.

Valorisation

Les maquettes des jeux ainsi que les écrits seront adaptés et mis en page par un infographiste. En parallèle, toutes les illustrations du livret seront réalisées par un illustrateur.

La conception nécessitant du temps, les livrets seront imprimés pour la rentrée 2019/2020. Il est nécessaire que l'enseignant garde à jour le listing des adresses des élèves participants afin qu'un exemplaire leur soit envoyé.