

Trop fort le tri!

Le jeu de groupe

un jeu sur le tri et le recyclage des déchets

Le conteneur de jeu

petites et grandes activités autour des déchets



Colofon



“Trop fort le tri!” a été réalisé par

Centre d'Information Ludique -
Centrum Informatieve Spelen vzw
Naamsesteenweg 130
3001 Leuven
tel. 016 22 25 17
fax 016 29 50 99
cis@spelinfo.be
www.spelinfo.be



En collaboration avec

FOST Plus vzw
Rue Martin V, 40
1200 Brussel
tél. 02 775 03 50
fax 02 771 16 96
fostplus@fostplus.be
www.fostplus.be

Aucun extrait de cette publication ne peut être reproduit ou diffusé par impression, photocopie, microfilm ou tout autre moyen, sans autorisation explicite du Centrum Informatieve Spelen vzw.

© Centrum Informatieve Spelen vzw, Leuven, 2006.
e.r. Ludo Stevens, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

Dans l'explication du jeu, nous parlons de “joueur” et “d'animateur responsable de jeu”. Ces termes sont proposés au masculin mais englobent tous les joueurs et animateur responsable de jeu, sans distinction de sexe.

Chère animatrice, Cher animateur,

Dans l'endroit où vous avez l'habitude de jouer, vous découvrez un jour un dépôt sauvage d'immondices. Le chemin menant à votre local est parsemé de canettes et de papiers de bonbons. Vous vous rendez compte que, dans votre local même, les poubelles s'apparentent à un véritable dépotoir et que quelqu'un a déposé négligemment un tas de vieux papiers au milieu des déchets ménagers. C'est le moment de bouger et d'agir! C'est le moment de jouer à... **Trop fort le tri!**

Trier les déchets devient intéressant à partir du moment où l'on sait ce qu'il advient de ces déchets. C'est pourquoi FOST Plus essaie d'informer le grand public de la façon la plus complète et la plus amusante possible. FOST Plus a créé "Trop fort le tri!" spécialement pour les mouvements de jeunesse. Dans ce classeur de jeux, vous découvrirez des jeux passionnants et des activités que vous pourrez organiser pour votre groupe, activités ne nécessitant pas une trop longue préparation. Le plaisir du jeu est l'objectif principal, mais ce jeu doit également être instructif pour les jeunes de votre groupe. Ils découvriront quelle est la meilleure manière de trier ses déchets ménagers et, ce que deviennent ces déchets une fois triés. Pour développer "Trop fort le tri!", FOST Plus a fait appel à un spécialiste des jeux, le Centre d'Information Ludique. (Centrum Informatieve Spelen vzw).

Le classeur de jeux est composé de deux grandes parties:

Le jeu de groupe - un jeu sur le tri et le recyclage des déchets

Au début du jeu, chaque joueur est un morceau de déchet d'emballage ménager. Les joueurs sont répartis en diverses équipes: verre, papier, emballages métalliques, bouteilles en plastique et cartons à boissons. Chaque équipe essaie de se recycler et de devenir un nouveau produit. Mais le chemin du recyclage est long et parsemé d'activités et de jeux parfois inattendus. Et qui remportera plus de points que Léon Carton et Paul Papier?

Le conteneur de jeu - petites et grandes activités autour des déchets

Une activité pour jouer à l'intérieur avec les plus jeunes? Une balade l'après-midi avec les plus âgés du groupe? Un jeu en forêt pour les grands? Dans ce conteneur de jeu, vous trouverez une série d'activités, petites ou grandes, sur le thème des déchets. Les joueurs y sont répartis selon leur âge. Nous vous proposons également des suggestions pour organiser une gigantesque activité voire même pour faire des déchets le thème principal de votre camp.

Bon amusement!

P.S. Vous trouverez dans ce classeur de jeux un formulaire d'évaluation. Vous pourrez y indiquer vos éventuelles remarques et suggestions.

*FOST Plus se charge de la promotion, de la coordination et du financement des collectes sélectives, du tri et du recyclage des déchets d'emballages ménagers en Belgique.

Partenaires

1. FOST Plus

FOST Plus est un organisme agréé par les autorités. Il se charge de la promotion, de la coordination et du financement des collectes sélectives, du tri et du recyclage des déchets d'emballages ménagers. Les entreprises qui produisent des emballages financent FOST Plus pour remplir ce rôle. Sur le terrain, FOST Plus travaille en collaboration avec les communes et les intercommunales de gestion des déchets, qui s'occupent des collectes sélectives et du tri des déchets d'emballages ménagers, ou qui sous-traitent ces activités à des entreprises spécialisées. Dans la plupart des communes, la collecte des déchets PMC (= bouteilles et flacons en Plastique, emballages Métalliques et Cartons à boissons) dans les sacs bleus est organisée en "porte-à-porte". Il en est de même pour celle des papiers cartons. Quant à la collecte des bouteilles et bocaux en verre, elle se fait généralement via les bulles à verre. La collecte de tous ces déchets ménagers a également lieu dans les parcs à conteneurs. Après cette collecte, les emballages sont séparés -dans les centres de tri- selon leur couleur ou les matériaux qui les composent. Les matériaux ainsi triés sont alors vendus pour être recyclés. Pour chaque type de déchet collecté, il existe une grande quantité d'utilisations possible. Dans ce processus, les citoyens jouent bien évidemment un rôle prépondérant : grâce à leurs efforts, notre pays est le leader européen en matière de collectes sélectives et de tri des déchets d'emballages ménagers: 90% de ces déchets sont en effet recyclés! FOST Plus dépasse ainsi largement les exigences prévues par les directives légales.

Pour plus d'informations au sujet de FOST Plus, surfez sur www.fostplus.be

2. Centre d'Information Ludique - Centrum Informatieve Spelen vzw

Le Centre d'Information Ludique (Centrum Informatieve Spelen vzw - C.I.S.) est un organisme de formation ayant plus de 30 ans d'expérience dans le développement, la diffusion et le conseil de jeux informatiques. Un jeu informatique combine apprentissage et plaisir du jeu. Son objectif est de sensibiliser les jeunes et les adultes à d'importants thèmes de société actuels (mondialisation, démocratie, dépendances, relations et sexualité...) Le C.I.S. fait volontairement le choix du jeu comme méthode de formation car l'information est plus vite comprise et assimilée lorsqu'elle est amenée de manière ludique.

Le C.I.S. propose trois types d'activités:

1) Développement. Vous souhaitez un jeu? Nous le créons!

Le C.I.S. possède une longue expérience en matière de développement, de réalisation et de production de jeux informatiques, quel que soit le groupe concerné.

2) Accompagnement. Vous voulez jouer? Nous vous conseillons!

Nos accompagnateurs expliquent et assurent le suivi de tous les jeux proposés. Au jour et à l'heure fixés, un accompagnateur assure la mise en place d'un jeu informatique, son déroulement et la discussion qui s'ensuit. Une véritable formation "sur-mesure".

3) Distribution. Vous cherchez un jeu? Nous avons ce qu'il vous faut!

Le C.I.S. vous propose de nombreux jeux informatiques ainsi que des livres de jeux.

Pour plus d'informations au sujet du C.I.S., surfez sur www.spelinfo.be

**Avez-vous joué au jeu de groupe?
Avez-vous essayé une des activités du conteneur de jeu?**

Nous souhaiterions connaître vos impressions. Nous vous remercions d'avance de prendre quelques minutes pour remplir ce formulaire d'évaluation. Une fois ce formulaire complété, merci de le renvoyer, avant le 20 décembre 2006, à FOST Plus asbl – Action "Trop Fort le Tri!", Rue Martin V 40 à 1200 Bruxelles ou de nous faire part de vos remarques à l'adresse suivante : *marketing.communication@fostplus.be*

Merci beaucoup!

Nom du mouvement de jeunesse:

Personne de contact:

Adresse:

Téléphone:

Courriel:

Comment avez-vous découvert l'existence du classeur de jeux "Trop fort le tri!"?

- dans une revue réalisée par votre fédération*
- sur le site internet de votre fédération*
- d'une autre façon:*

Comment avez-vous reçu le classeur?

- nous sommes allés le chercher*
- nous l'avons reçu par la poste*
- d'une autre façon:*

Avez-vous joué à "Trop fort le tri! Le jeu de groupe"?

- oui*
- non*
- si non, pourquoi?*

Qu'avez-vous pensé...

• du jeu en lui-même (plusieurs réponses possibles):

- très chouette*
- ennuyeux*
- facile*
- chaotique*
- amusant*
- autre:*

• **du contenu du jeu (trier et recycler les déchets d'emballages)**

- eil y avait suffisamment d'informations concernant le tri et le recyclage des déchets*
- il y avait trop d'informations concernant le tri et le recyclage des déchets*
- il y avait trop peu d'informations concernant le tri et le recyclage des déchets*
- autre:*

• **l'explication du jeu:**

- claire*
- compliquée*
- autre:*

• **le matériel de jeu (question ouverte):**

.....
.....

• **Si vous avez des remarques à propos de ce jeu de groupe, merci de les indiquer ci-après:**

.....
.....

• **Avez-vous déjà réalisé des activités de "Trop fort le tri! Le conteneur de jeu"?**

- oui
- non
- pourquoi?:

Quelles activités avez-vous déjà faites?

Listez-les ci-dessous et expliquez brièvement ce que vous en avez pensé:

- 1)
- 2)
- 3)

Utiliserez-vous encore le conteneur de jeu?

- oui
- non
- pourquoi?:

Si vous avez d'autres remarques à propos de ce conteneur de jeu, merci de les indiquer ci-après :

.....

le jeu de groupe

Déroulement général du jeu



Table des matières

1. Caractéristiques du jeu	3
1.1. Objectifs	3
1.2. Public visé	3
1.3. Joueurs	3
1.4. animateurs responsables de jeu	3
1.5. Durée	3
1.6. Lieu	3
2. Matériel	4
2.1. Dans le classeur, vous trouverez....	4
2.2. A organiser...	5
3. Préparation du jeu	7
3.1. Lecture de l'explication du jeu.	7
3.2. Disposition du terrain.	7
3.3. Préparation du matériel	7
4. Déroulement du jeu	9
4.1. Distribution des étiquettes	9
4.2. Saynète introductive	9
4.3. Explication du jeu aux joueurs	9
4.4. Répartition des équipes.	10
4.5. Déroulement	10
4.5.1. Début du jeu.	10
4.5.2. Les billets à gratter	11
4.5.3. Comptage des points	11
4.5.4. Fin du jeu	13
5. Bon à savoir	14
6. Annexe 1: matériel nécessaire pour les jeux aux différents postes.	15
7. Annexe 2: brève explication pour Gaston et Mariette (à conserver pendant le jeu).	19

1. Caractéristiques du jeu

1.1. Objectifs

- Présenter le thème ‘tri et recyclage des déchets’ d’une manière ludique et amusante.
- Les joueurs expérimentent comment sont recyclés les déchets d’emballages ménagers. Ils découvrent qu’un déchet bien trié et bien recyclé peut donner naissance à un nouveau produit.

1.2. Public visé

Le jeu est destiné à tous les jeunes des mouvements de jeunesse, de 6 à 18 ans. Il est conçu comme un jeu à mener en grand groupe, avec des enfants d’âges très différents.

1.3. Joueurs

minimum 20 – maximum 120

1.4. animateurs responsables de jeu

- Entre 20 et 40 joueurs: 7 animateurs responsables de jeu
- Entre 40 et 80 joueurs: 12 animateurs responsables de jeu
- Entre 80 et 120 joueurs: 18 animateurs responsables de jeu

2 animateurs responsables de jeu jouent le rôle de Gaston le Flacon et Mariette la Barquette. Ils supervisent le jeu. Les autres animateurs responsables se répartissent dans les différents postes. Les équipes passeront par les différents postes et participeront à des activités. Le nombre de postes dépend du nombre de joueurs:

- Entre 20 et 40 joueurs: 5 postes
- Entre 40 et 80 joueurs: 10 postes
- Entre 80 et 120 joueurs: 15 postes

S’il y a plus de 80 joueurs, prévoyez un troisième animateur responsable de jeu pour aider Gaston et Mariette.

1.5. Durée

Le jeu complet dure 3 à 4 heures.

1.6. Lieu

Un grand terrain, à l’extérieur, de préférence une grande prairie.

2. Matériel

2.1. Dans le classeur, vous trouverez...

1. 1 explication du jeu

2. **1, 2 ou 3 sets de matériel de jeu**, en fonction du nombre de personnes dans votre groupe. Chaque set a une couleur différente (verte, bleue ou jaune).

1 set de matériel de jeu contient les éléments suivants:

- 40 étiquettes de couleur pour la répartition des équipes. Sur ces étiquettes, se trouvent les symboles des différents types de déchets recyclables: papier, verre, bouteilles en plastique, emballages métalliques et cartons à boissons. Les joueurs sont répartis dans les équipes selon leur étiquette. Chaque équipe représente un type de déchets.
- 5 dossards de couleur pour les animateurs responsables de jeu présents aux différents postes. On y trouve des symboles identiques à ceux des étiquettes.
- 5 panneaux d'identification pour les postes
- 25 billets à gratter
- 5 panneaux de couleur pour le tableau marquoir, 1 par équipe. Au recto de chaque panneau, se trouve le symbole de l'équipe (= le symbole d'un type de déchet). Au verso, se trouve la photo du nouveau produit réalisé à partir de ce déchet recyclé.
- 5 scénarios, 1 par poste. On y trouve l'explication de l'activité que l'équipe doit réaliser à chaque poste.

3. **5 dessins représentant des "joueurs fictifs"** (Billy Boîte, Thérèse Tesson, Paul Papier, Loïc Plastique et Léon Carton).

4. 1 guide du tri

5. **1 cd-rom avec tout le matériel de jeu.** Vous pouvez l'utiliser si vous souhaitez organiser à nouveau ce jeu par la suite.

1 set de matériel est suffisant pour jouer avec 40 joueurs. Les joueurs sont répartis en 5 équipes de 8 joueurs maximum. Chaque équipe représente un type de déchets: papier, verre, bouteilles en plastique, emballages métalliques et cartons à boissons. Il y a 5 postes sur le terrain. Les joueurs ont une étiquette verte et les postes ont un panneau d'identification vert.

S'il y a entre 40 et 80 joueurs, utilisez le 2e set de matériel. Il y aura donc une équipe supplémentaire pour chaque type de déchets. Ces équipes reçoivent une étiquette bleue, du 2e set.

5 nouveaux postes doivent également être ajoutés. Ils reçoivent eux aussi un panneau d'identification du 2e set (de couleur bleue).

S'il y a plus de 40 joueurs, vous pouvez aussi décider que les équipes soient plus grandes (et non qu'il y ait le double d'équipes et de postes).

Veillez néanmoins à ce qu'il n'y ait pas plus de 10 joueurs par équipe. S'il y a 50 joueurs, organisez 5 équipes de 10 joueurs. S'il y en a plus que 50, il vaut mieux doubler le nombre d'équipes et de postes que d'avoir des équipes trop importantes. Mettez alors en place 10 équipes et 10 postes.

Pendant le jeu, les équipes à étiquettes vertes iront aux postes "verts" et les équipes à étiquettes bleues aux postes "bleus".

S'il y a entre 80 et 120 joueurs, utilisez le 3e set de matériel (de couleur jaune). Il y aura donc une équipe supplémentaire pour chaque sorte de déchets. 5 nouveaux postes doivent également être ajoutés.

2.2. A organiser...

1. Le matériel pour les activités aux différents postes

Le matériel nécessaire à l'organisation des jeux doit se trouver dans chaque poste. Une liste détaillée du matériel par poste se trouve en annexe à cette explication (voir annexe 1).

Parmi les éléments revenant le plus fréquemment, il y a des chambres à air de vélo (+/- 25), des foulards (1 par joueur), des seaux ou des boîtes (+/- 15) et des déchets. Récoltez également, en prévision des jeux, quelques sacs et boîtes de déchets, aussi bien des déchets recyclables (papier, verre, PMC) que des déchets ménagers (pots de yaourt, barquettes de beurre, tubes de dentifrice, sacs plastiques, frigolite, emballages de bonbons et de biscuits, papier aluminium...). Vous pouvez également obtenir de vieilles chambres à air de vélo chez un marchand de cycles.

Attention!

Si le jeu se déroule avec plus de 40 joueurs, chaque poste est doublé ou triplé. Il y a, p. ex., 2 ou 3 postes portant le n°1, mais la couleur de leur panneau d'identification diffère. Cela signifie que vous devrez prévoir le double ou le triple du matériel pour que chaque dispose du sien.

2. Un jeu de hasard

Pendant le jeu, chaque équipe recevra à plusieurs reprises la possibilité de jouer à un jeu de hasard pour augmenter son score (chaque fois 10 points minimum et 50 points maximum). Quelques exemples? "La Roue de la fortune", "Plus grand-plus petit" avec un jeu de cartes... A vous de voir quel jeu de hasard vous proposerez, en fonction notamment du matériel dont vous disposez.

3. Capsules

Lors de chaque activité de jeu, les équipes peuvent gagner des capsules (= points). Si vous n'avez pas de capsules, n'hésitez pas à utiliser autre chose. Les équipes peuvent p. ex. recevoir une carte sur laquelle figure le nombre de points gagnés.

4. Déguisements de Gaston le Flacon et Mariette la Barquette

Gaston le Flacon et Mariette la Barquette sont les deux animateurs supervisant l'organisation générale des activités. Donnez-leur quelques accessoires en lien avec les déchets, p. ex. un chapeau-flacon en plastique ou une jupe faite avec des cartons à boissons.

5. Un fil à linge et des pinces à linge pour le tableau marquoir

6. 1 table pour le matériel de Gaston et Mariette

7. Des Post-it® et des marqueurs

3. Préparation du jeu

3.1. Lecture de l'explication du jeu

Les animateurs jouant le rôle de Gaston et de Mariette supervisent l'organisation générale du jeu. Ils doivent lire et intégrer à l'avance l'explication du jeu ainsi que les scénarios. Ils doivent également expliquer à l'avance le déroulement des activités aux autres animateurs responsables de jeu (ceux qui iront aux différents postes). Ces animateurs responsables de jeu doivent avoir lu et compris le scénario du poste où ils se trouvent.

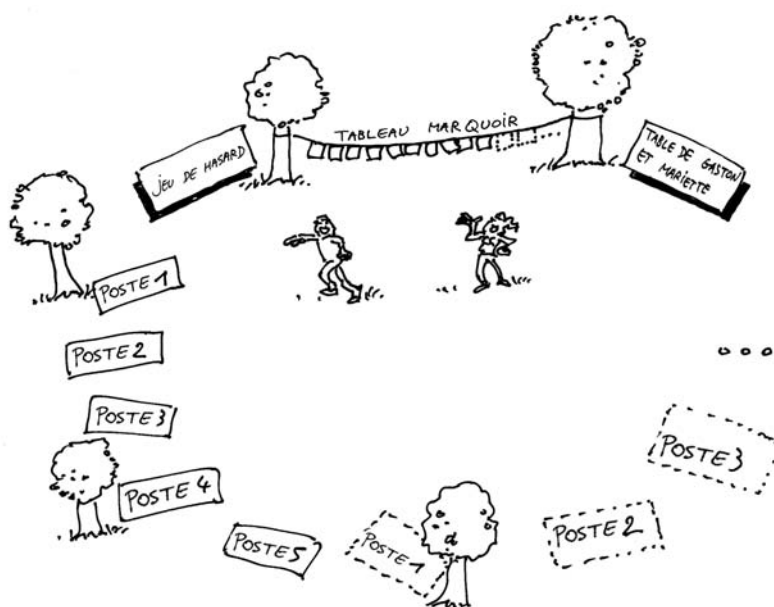
3.2. Disposition du terrain

Placez une table pour Gaston et Mariette à l'entrée du terrain.

A côté ou derrière la table, accrochez le fil à linge (tableau marquoir) à deux poteaux, deux arbres ou deux chaises. Veillez à ce que les joueurs puissent bien voir ce tableau marquoir. A côté de la table, préparez le(s) jeu(x) de hasard choisi(s).

Disposez ensuite les postes, en accrochant les panneaux d'identifications à des poteaux ou à des chaises. Veillez à ce que les joueurs puissent bien les voir. Les postes doivent former un demi-cercle. Prévoyez suffisamment de place pour chaque poste. Tenez compte du fait que le(s) poste(s) 1 et le(s) poste(s) 4 ont besoin d'un arbre ou d'un poteau pour leurs jeux.

Ce dessin vous donne une idée de l'agencement du terrain pour 120 joueurs:



3.3. Préparation du matériel

1. Le tableau marquoir

- Accrochez les dessins des "joueurs fictifs" sur le fil, dans l'ordre décroissant des points (fictifs eux aussi) qu'ils ont obtenus. Commencez à gauche avec Paul Papier (400 points) et terminez par Billy Boîte (50 points).

- A la droite de Billy Boîte, accrochez les panneaux des différentes équipes avec le recto (symbole) visible. Il est bon que les joueurs ne voient pas encore à ce moment la photo au verso de leur panneau.

2. Gaston et Mariette

Déposez des Post-it[®] et des marqueurs sur la table de Gaston et Mariette.

3. Les postes

Déposez, dans chaque poste:

- le scénario spécifique à ce poste
- le matériel nécessaire au bon déroulement des activités
- 150 capsules
- les 5 billets à gratter spécifiques à ce poste
- 1 set de matériel de jeu contient 25 billets à gratter (5 par poste). Sous chaque billet, se trouve l'indication du poste où celui-ci doit être placé.
- éventuellement, de la ficelle ou des chambres à air de vélo supplémentaires avec lesquelles l'animateur responsable de jeu pourra tracer une ligne de départ ou délimiter une surface de jeu...

4. Les dossards

Chaque animateur responsable de jeu reçoit un dossard. Sur celui-ci, figure un symbole identique à celui de l'équipe qui viendra faire la première activité à son poste.

- L'animateur responsable de jeu du poste 1 reçoit le dossard avec le symbole "Verre".
- L'animateur responsable de jeu du poste 2 reçoit le dossard avec le symbole "Papier".
- L'animateur responsable de jeu du poste 3 reçoit le dossard avec le symbole "Bouteilles en plastique".
- L'animateur responsable de jeu du poste 4 reçoit le dossard avec le symbole "Emballages métalliques".
- L'animateur responsable de jeu du poste 5 reçoit le dossard avec le symbole "Cartons à boissons".

Attention!

Si vous utilisez plus qu'un set de matériel, la couleur des dossards est également importante.

Exemple:

L'animateur responsable de jeu du poste 1 avec le panneau d'identification vert, reçoit le dossard vert avec le symbole "Verre".

L'animateur responsable de jeu du poste 4 avec le panneau d'identification bleu, reçoit le dossard bleu avec le symbole "Emballages métalliques".

Donnez également une chambre à air de vélo à chaque animateur responsable de jeu. Ils en auront besoin pour la répartition des équipes.

4. Déroulement du jeu

4.1. Distribution des étiquettes

Avant que les joueurs n'arrivent sur le terrain, ils reçoivent une étiquette à coller sur leur T-shirt ou leur pull. Les joueurs ayant la même couleur et le même symbole sur leur étiquette forment une équipe. Veillez à ce que les équipes soient bien équilibrées. L'objectif est d'avoir des participants de tout âge dans chaque équipe. Une équipe se compose de 4 à 8 joueurs. Le nombre d'équipes dépend du nombre total de joueurs.

- 20 à 40 joueurs: 5 équipes
- 40 à 80 joueurs: 10 équipes
- 80 à 120 joueurs: 15 équipes

Les joueurs ne doivent pas chercher eux-mêmes les partenaires de leur équipe. Une activité ludique permettra cette répartition.

4.2. Saynète introductive

Les joueurs arrivent sur le terrain de jeu et vont se placer par catégorie d'âge (ou par section), devant la table de Gaston et Mariette et devant le tableau marquoir.

Gaston et Mariette arrivent en se disputant. Mariette reproche à Gaston de ne pas avoir sorti le sac poubelle. Gaston lui répond qu'il n'a pas pu le sortir parce qu'elle, Mariette, n'avait pas correctement trié les déchets. Gaston montre d'ailleurs un immense tas de déchets non triés qui se trouvent devant eux. Ce tas, ce sont... les joueurs, qui représentent tous les types de déchets, comme l'indiquent les étiquettes sur les T-shirt ou les pulls.

L'objectif de l'après-midi, selon Gaston, est donc de trier et de recycler correctement ce tas de déchets plutôt que de le laisser là. Mais Mariette est sceptique. Trier? Recycler? Ce n'est vraiment pas marrant... Ce n'est pas pour cela qu'on vient dans un mouvement de jeunesse!

Gaston se souvient alors d'avoir joué à un super-jeu sur ce sujet. Il y avait 5 joueurs: Billy Boîte, Thérèse Tesson, Paul Papier, Loïc Plastique et Léon Carton. Sur le tableau marquoir (le fil à linge), on peut d'ailleurs voir les scores qu'ils avaient atteints. Paul Papier avait remporté le jeu avec 400 points. Et il propose de jouer à nouveau à ce jeu!

4.3. Explication du jeu aux joueurs

Après la saynète d'introduction, Gaston et Mariette expliquent brièvement aux joueurs l'objectif et le déroulement du jeu. Les joueurs découvriront une partie du déroulement tout en jouant.

Chaque joueur représente donc un type de déchet. Pendant le jeu, les joueurs doivent être triés et recyclés le mieux possible. Bien trier et bien recycler permet e.a. d'économiser une partie des ressources naturelles : c'est donc meilleur pour l'environnement et, ici, cela se traduit par des points.

Les joueurs sont donc immédiatement répartis en équipe. Ils vont ensuite

chercher le sac poubelle correspondant à leur type de déchets. Le jeu démarre alors. Les équipes effectuent un parcours passant par plusieurs postes différents. Ils ne peuvent se rendre que dans les postes ayant la même couleur que celle de leur étiquette. A chaque poste, ils participent à un jeu. Chaque jeu représente une étape dans le processus de recyclage de ce déchet. A la fin du jeu, les joueurs découvrent quel produit nouveau ils sont devenus.

En jouant, les joueurs gagnent des points. Après chaque jeu, ils se rendent au tableau marquoir. Là, leurs points sont notés. L'équipe qui a remporté le plus de points gagne. L'objectif est également de remporter plus de points que Paul Papier.

4.4. Répartition des équipes

La répartition des joueurs en équipes est une variante du jeu "1-2-3 Piano". Les joueurs se trouvent d'un côté du terrain, derrière une ligne de départ. A une certaine distance, se trouvent tous les animateurs responsables de jeu, en ligne l'un à côté de l'autre. Chaque animateur responsable a une chambre à air de vélo et, sur son dos, le symbole d'un déchet. Le jeu se déroule comme suit:

1. Gaston et Mariette crient "Sacs poubelle prêts?". C'est le signal pour les animateurs responsables de jeu.
2. Les animateurs responsables de jeu se retournent, dos visible pour les joueurs, et crient "1, 2, 3 Triez".
3. Lorsque que les animateurs responsables de jeu se sont tournés, les joueurs courent vers leur sac poubelle. Cela signifie qu'ils courent vers le animateur responsable qui a, sur son dos, le même symbole (dans la même couleur) qu'eux, sur leur étiquette. Un joueur avec une étiquette verte comportant le symbole "Papier" doit donc courir vers le animateur responsable ayant le dossard vert et le symbole "Papier".
4. Lorsque les animateurs responsables ont crié "1, 2, 3 Triez", ils se retournent le plus rapidement possible. A ce moment, les joueurs ne peuvent plus bouger. Celui qui est repéré retourne derrière la ligne de départ.
5. Les étapes 1 à 4 sont répétées plusieurs fois.
6. L'objectif pour les joueurs est d'arriver le plus vite possible chez "leur" animateur responsable de jeu. Lorsqu'un joueur y arrive, il "entre" dans la chambre à air de vélo (= le sac poubelle) du animateur responsable. A la fin du jeu, chaque animateur responsable doit avoir un maximum de 8 joueurs avec la même étiquette autour de lui.

4.5. Déroulement

4.5.1. Début du jeu

Une fois la répartition faite, chaque équipe (de maximum 8 joueurs) se trouve près de l'animateur responsable de jeu représentant son type de déchets. L'animateur responsable de jeu prend "son" équipe avec lui et se

rend à son poste pour organiser le 1er jeu. Ce jeu concerne la 1ère étape du processus de recyclage du déchet représenté par l'équipe. L'animateur responsable de jeu explique aux joueurs en quoi consistera précisément cette étape. L'explication se trouve dans le scénario propre à chaque poste. Chaque équipe ira ensuite de poste en poste et y participera à un jeu différent. L'animateur responsable de jeu s'assurera à chaque fois du bon déroulement du jeu et organisera un jeu différent pour chaque équipe.

Après un quart d'heure environ, Gaston et Mariette donnent le signal de fin. Les joueurs terminent alors leur 1er jeu. Ils reçoivent de l'animateur responsable de jeu un nombre de capsules équivalent au nombre de points gagnés, ainsi qu'un billet à gratter.

4.5.2. Les billets à gratter

A chaque poste, se trouvent les billets à gratter destinés spécifiquement aux équipes venant participer à une activité. A la fin de l'activité (sauf la dernière), l'équipe reçoit un billet avec son nom et le numéro du jeu auquel elle vient de participer. L'équipe "Verre", par exemple, reçoit le billet "Verre 1" à la fin du 1er jeu.

Grâce à ce billet, les joueurs découvrent quelle est l'étape suivante dans leur processus de recyclage et à quel poste ils doivent se rendre. Il y a toujours 3 réponses potentiellement correctes, chaque fois avec une surface à gratter. Sous cette surface à gratter, on peut lire si la réponse est correcte ou non. En grattant correctement, les joueurs peuvent augmenter leur score.

S'ils trouvent directement la bonne réponse, leurs points seront triplés.

S'ils la trouvent au 2ème grattage, leurs points seront doublés.

S'ils la trouvent au 3ème grattage, ils ne gagnent pas de points supplémentaires et gardent simplement les points remportés lors du jeu.

Les points supplémentaires ne sont pas donnés sous forme de capsules, mais Gaston et Mariette les inscrivent directement au tableau marquoir.

Parfois, sous la surface à gratter, apparaît le message "Tentez votre chance". Cela signifie que les joueurs peuvent gagner des points en plus au jeu de hasard organisé par Gaston et Mariette.

4.5.3. Comptage des points

Lorsque les joueurs ont gratté la bonne case, ils se rendent chez Gaston et Mariette. Ils prennent avec eux leurs capsules et leur billet à gratter.

Gaston et Mariette rassemblent les équipes près du tableau marquoir pour établir les scores provisoires. Pendant ce temps, les animateurs responsables de jeu rangent le matériel du jeu qui vient de se dérouler et préparent le matériel pour le jeu suivant.

On compte les points de chaque équipe, points qui sont éventuellement doublés ou triplés. Les équipes ayant gratté la case “Tentez votre chance” participent alors à un jeu de hasard, lors duquel ils pourront également gagner des points supplémentaires.

Le total des points remportés par chaque équipe est inscrit sur un Post-it[®] et collé sur le panneau de chaque équipe qui est accroché au tableau marquoir. Gaston et Mariette placent les panneaux des équipes dans l'ordre décroissant, du nombre de points le plus élevé au nombre le moins élevé. Les joueurs se rendent alors au poste suivant pour y jouer au jeu suivant. Le principe du jeu tel que décrit ci-dessus se répète jusqu'à ce que chaque équipe ait participé à 6 jeux. A chaque poste, chaque équipe joue à un jeu différent.

Dans le tableau ci-dessous, vous découvrez la répartition des équipes dans les postes pendant le jeu.

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Jeu 6
Poste 1	Verre	Cartons à boissons	Plastique	(Papier + Cartons à boissons)	Cartons à boissons	Métal + Plastique
Poste 2	Papier	Verre	Cartons à boissons	Papier + Cartons à boissons	(Verre + Métal)	(Métal + Plastique)
Poste 3	(PMC)	Papier	Métal	Verre	Plastique	Papier + Cartons à boissons
Poste 4	PMC	Plastique	Verre	Métal + Plastique	Papier	(Papier + Cartons à boissons)
Poste 5	(PMC)	Métal	Papier	(Métal + Plastique)	Verre + Métal	Verre

Attention!

A certains moments, il arrive que deux équipes jouent ensemble au même poste, car les déchets qu'elles représentent sont dans la même phase de recyclage. Puisque deux équipes sont au même poste, un poste reste libre. L'animateur responsable de jeu de ce poste rejoint le premier animateur responsable et ils supervisent ensemble l'organisation du jeu.

Exemple:

Dans la 4ème étape, l'équipe “Papier” et l'équipe “Cartons à boissons” sont transformées en pulpe. Les deux équipes jouent ensemble au jeu “pulpe” du poste 2. Le jeu est supervisé par l'animateur responsable du poste 2, avec l'aide de l'animateur responsable du poste 1.

4.5.4. Fin du jeu

A la fin du dernier jeu (le 6ème), les joueurs ne reçoivent plus de billet à gratter. Ils retournent chez Gaston et Mariette. Ceux-ci calculent leur score final et l'écrivent sur un Post-it® qu'ils collent sur le panneau de l'équipe accroché au tableau marquoir. Tous les panneaux sont alors retournés, avec le dessin du nouveau produit bien visible. Les joueurs ont accompli tout leur processus de recyclage. Ils ne sont plus des déchets, mais des produits tout neufs!

Avec l'aide de Gaston et Mariette, les joueurs de chaque équipe découvrent en quoi ils se sont transformés et combien de points ils ont remportés. L'équipe ayant le plus de points gagne le jeu. C'est celle qui a été la mieux triée et la mieux recyclée...

5. Bon à savoir

- La présentation est très importante. Il faut que les joueurs se mettent vraiment dans la “peau” d’un déchet qui va, à travers un processus de recyclage, devenir un nouveau produit. Gaston et Mariette doivent être des personnages haut en couleur qui soutiennent le jeu par une présentation dynamique.
- Le matériel de jeu complet se trouve sur le cd-rom dans le classeur de jeux. Pour jouer plusieurs fois, vous pouvez réimprimer le matériel (étiquettes, dossards, scénarios, panneaux pour le tableau marquoir et pour les postes) à partir du cd-rom.

Vous y trouverez également un fichier avec la version de base des billets à gratter. Vous pouvez fabriquer ceux-ci en imprimant ce fichier et en recouvrant les billets d’une feuille de papier aluminium. Vous pouvez également imprimer ces billets et les déposer dans les différents postes. Les joueurs ne les gratteront pas, mais répondront à un quiz. L’animateur responsable de jeu lira la question posée sur le billet et donnera les 3 réponses possibles.

- Si les joueurs trouvent la réponse au 1er essai, leurs points du jeu seront doublés.
 - S’ils la trouvent au 2ème essai, leurs points seront doublés.
 - S’ils ne la trouvent qu’au 3ème essai, ils ne gagnent pas de points supplémentaires mais gardent les points acquis pendant le jeu.
- Si vous organisez ce jeu pour plus de 120 joueurs, imprimez un set de matériel supplémentaire grâce au cd-rom. Imprimez sur du papier de couleur les étiquettes, les dossards, les panneaux pour le tableau marquoir et les postes. Utilisez une autre couleur que celles des 3 premiers sets (vert, bleu et jaune). Imprimer également la version de base des billets à gratter et fabriquez-les (cfr. ci-dessus) ou déposez-les tels quels dans les différents postes.

6. Annexe 1: matériel nécessaire pour les jeux aux différents postes

Matériel au centre du terrain

Au centre du terrain, se trouvent des bouteilles remplies d'eau (au moins une bouteille par équipe). Sur les bouteilles, sont inscrits des nombres compris entre 5 et 25.

Ces bouteilles sont utilisées pour le jeu 2. Ce jeu est identique pour chaque équipe. Chaque équipe "se transforme" en un camion poubelle qui doit se rendre le plus vite possible au milieu du terrain pour aller y chercher une bouteille. Sur cette bouteille, se trouve un nombre égal au nombre de points que l'équipe pourra gagner pendant ce jeu.

Matériel pour le poste 1

Verre 1: en route vers les bulles à verres

- 10 bouteilles et 10 bocaux (blancs et colorés)
- 8 petits sachets en plastique (p. ex. pour surgélation)
- 2 seaux avec de l'eau
- 2 seaux vides
- frigolite

Cartons à boissons 2: vers le centre de tri

- 7 foulards ou mouchoirs (pour bander les yeux)

Bouteilles en plastique 3: trier davantage les PMC

- 1 chambre à air (pneu de vélo par exemple)
- des flacons et bouteilles en plastique supplémentaires (les joueurs les ont rassemblés lors de leur précédente activité)
- 3 seaux

Cartons à boissons 5: élimination de l'aluminium et du plastique

- 8 chambres à air (pneus de vélo par exemple)
- morceaux de plastique (p. ex. de bouteilles en plastique) et boulettes de papier alu
- 1 arbre ou 1 poteau

Emballages métalliques 6 – Bouteilles en plastique 6: fabrication d'un nouvel objet

- 24 boîtes de conserve
- 24 bouteilles en plastique
- 8 chambres à air (pneus de vélo par exemple) (idem à ceux de Cartons à boissons 5)
- un tableau marquoir (voyez "Préparation du matériel")
- un arbre ou un poteau (idem à ceux de Cartons à boissons 5)

Préparation du matériel

Le tableau marquoir est constitué de 2 grandes feuilles de papier (1 pour l'équipe "Emballages métalliques" et 1 pour l'équipe "Bouteilles en plastique") sur lesquelles vous écrivez les scores suivants:

Emballages métalliques 19000 boîtes = 1 voiture 670 boîtes = 1 bicyclette 350 boîtes = 1 barbecue 1 boîte = 1 piquet de tente	Bouteilles en plastique 55 bouteilles = 1 sac de couchage 27 bouteilles = 1 pull polar 25 bouteilles = 1 boîte en plastique 4 bouteilles = 1 boîte à sandwichs
--	---

Sur 8 boîtes de conserve et 8 bouteilles en plastique: 50

Sur 8 boîtes de conserve et 8 bouteilles en plastique: 100

Sur 8 boîtes de conserve et 8 bouteilles en plastique: 250

Matériel pour le poste 2

Papier 1: dans la corbeille à papiers

- 2 casiers (vides) pour bouteilles d'eau
- vieux journaux, vieilles revues

Verre 2: en route vers l'usine de recyclage

- 7 foulards ou mouchoirs (pour bander les yeux)
- 1 seau vide

Cartons à boissons 3: trier les PMC

- 1 chambre à air (pneu de vélo par exemple)
- des cartons à boissons vidés et aplatis supplémentaires (les joueurs les ont rassemblés lors de leur précédente activité)
- 3 seaux

Papier 4 - Cartons à boissons 4: fabrication de la pulpe

- 4 "sarbacanes" (morceaux de tubes électriques d'environ 30 cm)
- une cible (voyez "préparation du matériel")
- des vieux journaux
- un seau avec de l'eau

Préparation du matériel

Construisez une cible sur laquelle doivent figurer différents cercles. Dans chaque cercle se trouve un chiffre (de 1 à 5). Plus le cercle est petit, plus le chiffre qu'il contient est élevé.

Matériel pour le poste 3

Papier 2: en route vers l'usine de recyclage!

- 7 foulards
- 1 boîte en carton vide

Emballages métalliques 3: trier les PMC

- 1 chambre à air (pneu de vélo par exemple)
- des boîtes de conserve vidées et aplaties supplémentaires (les joueurs les ont rassemblées lors de leur précédente activité)
- 3 seaux

Verre 4: broyage

- 1 bouteille
- 1 table ou 1 chaise
- 1 “lance” (= un manche de brosse ou tout autre bâton droit avec, d’un côté, une boule de vieux tissu)
- 1 foulard

Bouteilles en plastique 5: lavage

- 1 très gros flacon en plastique (p. ex. produit à lessiver liquide)
- 1 entonnoir
- de l’eau

Préparation du matériel

Rincez convenablement le flacon. Percez-y, au hasard, 10 trous avec une foreuse ou un marteau et un clou. Numérotez les trous de bas en haut.

Papier 6 – Cartons à boissons 6: fabrication de nouveau papier

- vieux journaux
- cartons à boissons
- papier collant
- 8 dessins représentant des produits en papier/carton. Ces dessins sont fournis dans le classeur. Pour l’équipe “Papier”: un journal, une boîte en carton, une revue, un bloc de feuilles. Pour l’équipe “Cartons à boissons”: un puzzle, un rouleau de papier essuie-tout, un sachet en papier pour les courses, des enveloppes.

Préparation du matériel

Fabriquez 4 (6 in het draaiboek) chapeaux pointus avec le papier journal. Ils ne peuvent pas dépasser 30 cm de haut. Un chiffre (2, 3, 4 et 4) (2, 3, 4, 10, 12, 20 in het draaiboek) est accroché sur chaque chapeau. Rincez abondamment les cartons à boissons. Coupez-les sur un grand et un petit côté, afin de les ouvrir complètement. Pliez en deux 2 des cartons à boissons et placez-les de manière à obtenir 2 “tentes”. Coupez en deux un autre carton. Gardez-en une moitié, pliez-la en deux dans le sens de la longueur et déposez-le horizontalement. Vous obtenez ainsi 2 “tentes” qui sont environ moitié moins hautes que les autres. Ecrivez un chiffre (2, 3, 100, 250) sur chaque “tente”.

Matériel pour le poste 4

Emballages métalliques 1 – Bouteilles en plastique 1 – Cartons à boissons 1: dans le sac bleu

- Chambres à air (pneus de vélo par exemple)
- 6 boîtes (en carton)
- une grande quantité de déchets PMC
- une grande quantité de déchets non-recyclables: pots de yaourt, barquettes de beurre, tubes de dentifrice, sacs en plastique, frigolite, emballages de bonbons et biscuits, papier aluminium...
- 3 sacs bleus pour PMC

Bouteilles en plastique 2: vers le centre de tri

- 7 foulards

Verre 3: élimination des impuretés

- 8 chambres à air (pneus de vélo par exemple)
- des “impuretés” qui devront être enlevées: bouchons en liège et en plastique, couvercles, morceaux de miroir ou d’objets en porcelaine, lampes cassées...
- 1 arbre ou 1 poteau

Emballages métalliques 4 – Bouteilles en plastique 4: broyage

- 2 chambres à air (pneus de vélo par exemple)
- 2 bouteilles en plastique contenant des cailloux (afin qu’elles soient stables sur le sol)
- 2 seaux ou boîtes

Papier 5: élimination des impuretés

- 8 chambres à air (identiques à ceux de Verre 3)
- des “impuretés” qui doivent être retirées de la pulpe: morceaux de ficelle, papier collant, agrafes, morceaux de plastique...
- 1 arbre ou 1 poteau (identique à celui de Verre 3)

Matériel pour le poste 5

Emballages métalliques 2: vers le centre de tri

- 7 foulards

Papier 3: tri selon la qualité

- 1 chambre à air (pneu de vélo par exemple)
- 20 grosses boules de papier
- 3 seaux

Emballages métalliques 5: fusion

- 24 cartons à boissons

Préparation du matériel

Rincez les cartons à boissons. Coupez-les sur un long et un petit côté et ouvrez-les complètement.

Verre 6: fabrication de nouvelles bouteilles

- 8 chambres à air (pneus de vélo par exemple)
- un objet sous lequel on peut ramper: tunnel en toile, filet (treillis), grande feuille de papier (dans ce cas, prévoyez aussi des ciseaux)

7. Annexe 2: brève explication pour Gaston et Mariette (à conserver pendant le jeu)

1. Chaque joueur reçoit une étiquette qui sera utilisée lors de la répartition des équipes.
2. Présentez une saynète introductive.
3. Expliquez brièvement le déroulement du jeu aux joueurs.
4. Les joueurs sont répartis en équipe grâce au jeu "1, 2, 3 Triez". Chaque équipe représente un type de déchets d'emballages ménagers.
5. Chaque animateur responsable prend une équipe avec lui à son poste. Là, les joueurs prennent part à un 1er jeu. Ce jeu est en étroite relation avec la 1ère étape du processus de recyclage du déchet représenté par cette équipe. A chaque poste, chaque équipe participera à un jeu différent:

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Jeu 6
Poste 1	Verre	Cartons à boissons	Plastique	(Papier + Cartons à boissons)	Cartons à boissons	Métal + Plastique
Poste 2	Papier	Verre	Cartons à boissons	Papier + Cartons à boissons	(Verre + Métal)	(Métal + Plastique)
Poste 3	(PMC)	Papier	Métal	Verre	Plastique	Papier + Cartons à boissons
Poste 4	PMC	Plastique	Verre	Métal + Plastique	Papier	(Papier + Cartons à boissons)
Poste 5	(PMC)	Métal	Papier	(Métal + Plastique)	Verre + Métal	Verre

6. Après environ 15 minutes, vous donnez le signal de fin du 1er jeu. Les animateurs responsables donnent aux joueurs le nombre de points (= capsules) qu'ils ont gagné, et un billet à gratter. Lorsque les joueurs ont gratté le billet, ils viennent vers vous. Pendant ce temps, les animateurs responsables de jeu préparent le matériel nécessaire pour le jeu suivant.

7. Les joueurs vous donnent leurs points et leur billet gratté.
 - S'ils n'ont gratté qu'une case pour obtenir la bonne réponse, leurs points sont triplés.
 - S'ils en ont gratté deux, leurs points sont doublés.
 - S'ils en ont gratté trois, ils ne gagnent pas de points supplémentaires.
8. Les équipes ayant gratté une case "Tentez votre chance" peuvent participer au jeu de hasard; cela leur permettra de gagner des points supplémentaires.
9. Ecrivez sur un Post-it[®] le nombre total de points remportés par chaque équipe. Accrochez ces Post-it[®] sur le tableau marquoir, dans l'ordre décroissant des points.
10. Rendez aux joueurs leur billet à gratter. Ils y lisent à quel poste ils doivent se rendre pour participer au jeu suivant. Les joueurs se rendent au poste suivant. Le système de jeu est répété.
11. Après leur sixième et dernier jeu, les joueurs ne reçoivent plus de billet à gratter, mais reviennent vers vous.
12. Faites les totaux finaux et clôturez le jeu.