

# 20 jeux dynamiques & écologiques

40 cartes « environnement »



NE PAS GASPILLER LA NOURRITURE



RÉCUPÉRATION  
FABRIQUER DES JEUX

RÉPARER LES JOUETS  
(ÉVITER DE JETER)



TRIER LES CARTONS, JOURNAUX  
et PAPIERS



FAIRE SÉCHER  
LE LINGE À  
L'EXTÉRIEUR

RAMASSER DES DÉCHETS



TRIER  
LES  
BOUTEILLES  
PLASTIQUES  
et VERRE



UTILISER LES  
POUBELLES de  
TRI



TRIER LES  
PILES et LES  
AMPOULES  
ÉLECTRIQUES



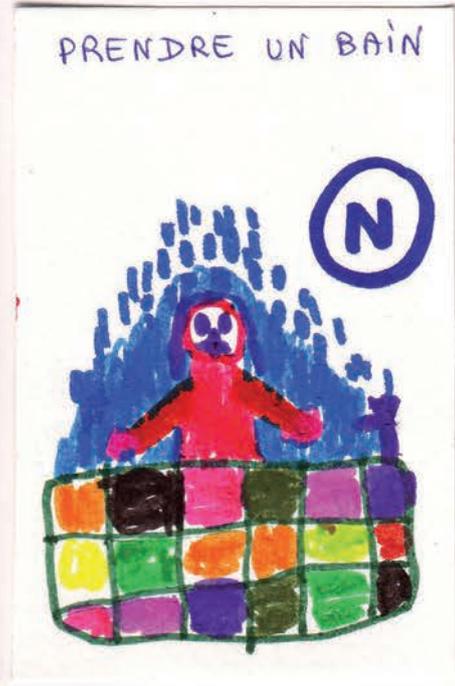
NE PAS TRIER SES DÉCHETS



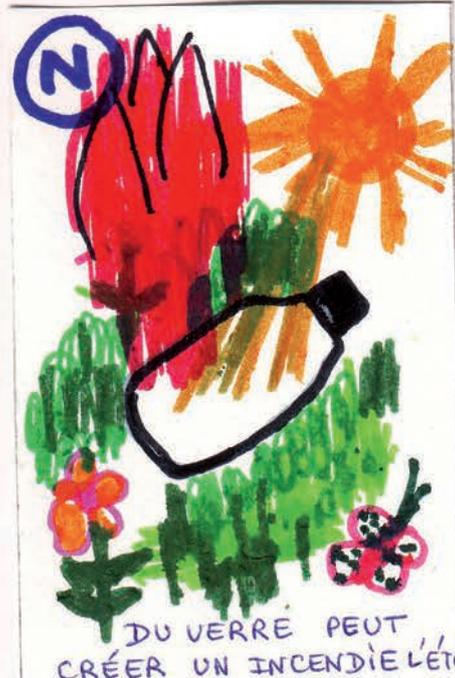
LAISSER L'EAU COULER POUR RIEN.



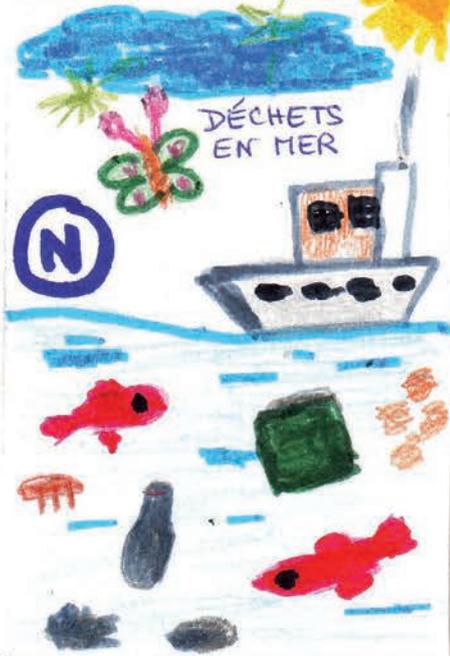
COUPER DES ARBRES



PRENDRE UN BAIN



ABANDONNER DES



DÉCHETS EN MER

CUEILLIR TOUTES LES FLEURS DANS LA NATURE



LAISSER LE ROBINET FUIR



UNE CIGARETTE ALLUMÉE PEUT CRÉER UN INCENDIE



GASPILLER LE PAPIER (DESSIN D'UN SEUL CÔTÉ)



ABÎMER L'ÉCORCE DES ARBRES



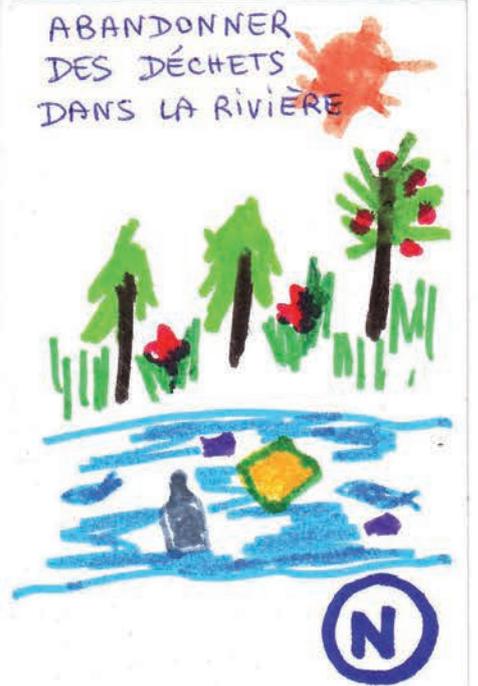
ABANDONNER DES DÉCHETS DANS LA NATURE



SALIR SES VÊTEMENTS. OBLIGATION DE LAVER SOUVENT. (eau + lessive)



ABANDONNER DES DÉCHETS DANS LA RIVIÈRE



ARRÊTER L'EAU  
AU ROBINET  
PENDANT LE LAVAGE  
DES MAINS



PRENDRE UNE DOUCHE  
PLUTÔT QU'UN BAIN



CRÉER UNE MARE D'EAU  
POUR LES ANIMAUX



PLANTER



ETEINDRE LA LUMIÈRE  
EN SORTANT



FABRIQUER DES NICHOURS  
POUR LES OISEAUX



CRÉER UN ABRI  
À HÉRISSEONS



ARRÊTER L'EAU  
PENDANT LE  
BROSSAGE  
DES  
DENTS



BAISSER LE CHAUFFAGE  
LORSQUE L'ON PART



# BALLON POUR CELUI QUI...



## RÉSUMÉ

■ Si l'on est concerné par le geste environnemental (utile ou nuisible) annoncé, il faudra attraper rapidement le ballon lancé puis, avec celui-ci, viser et toucher un enfant immobile afin de devenir le nouveau maître du jeu.

## OBJECTIF

■ Se familiariser avec les pratiques environnementales utiles ou nuisibles.

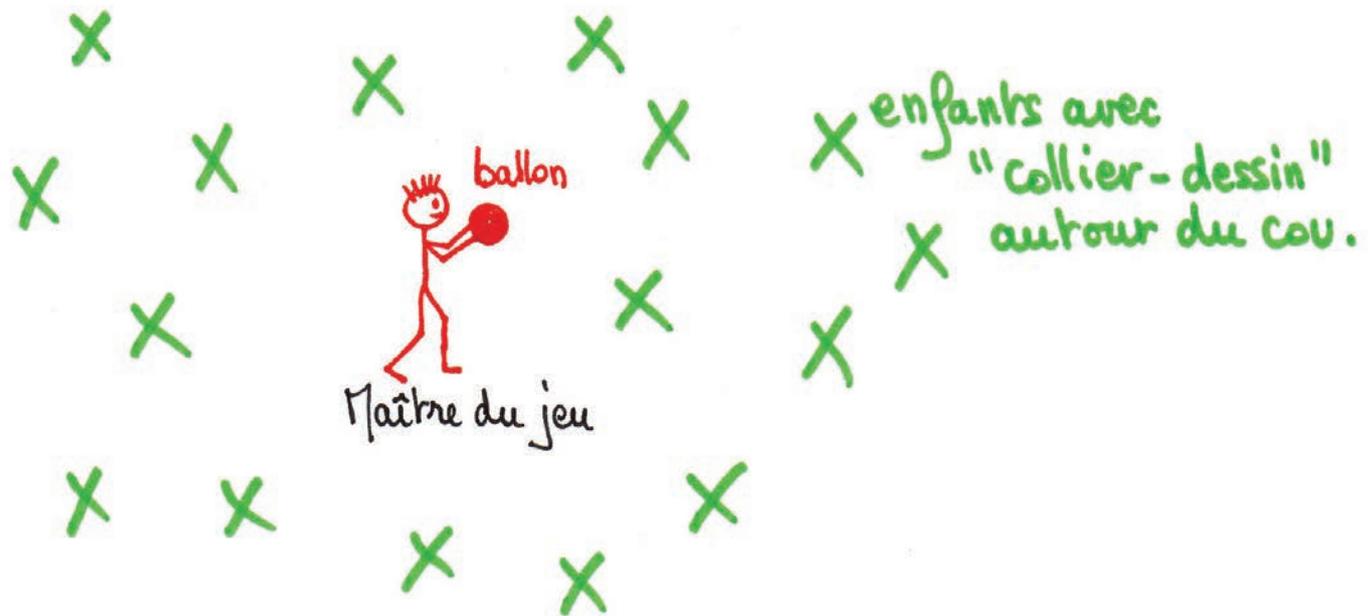
## COMPÉTENCE

■ Faire preuve de rapidité et d'adresse dans le lancer de ballon.

## MATÉRIEL

■ Ballon.  
■ Autant de colliers-dessins que de joueurs (ficelles auxquelles est accrochée une représentation de situation utile ou néfaste pour l'environnement) : visuels à réaliser par les enfants ou cartes « Environnement » à photocopier en plusieurs exemplaires.

**B**



### ►► → DÉROULEMENT

- Les enfants portent un collier-dessin autour du cou (distribution aléatoire) et déambulent dans l'espace de jeu en chantant la comptine choisie. Un maître du jeu est désigné, il tient un ballon entre les mains.
- À la fin de la chanson, le meneur lance le ballon en l'air en annonçant tout haut une pratique environnementale (ex. : « Ballon pour celui qui... économise l'eau ! »).
- Ceux qui pensent correspondre à l'action demandée s'élancent pour attraper le ballon, celui qui y parvient crie « STOP ! » et tous les autres joueurs s'immobilisent.

- L'actuel détenteur du ballon le relance alors en visant un camarade statique. S'il parvient à le toucher, le lanceur devient le nouveau maître du jeu alors que le joueur-cible est éliminé. S'il échoue, c'est à lui de sortir du jeu alors que la cible devient le nouveau meneur.
- À la fin d'un temps imparti, les enfants non éliminés sont applaudis.

> Ce jeu nécessite d'être rapide car plusieurs enfants pourront avoir des dessins identiques.

> On demandera aux meneurs de jeu d'alterner gestes utiles et nuisibles.