

## FICHE D'ACCOMPAGNEMENT A L'UTILISATION D'OUTILS

**NOM de L'OUTIL :** Consomalin jeu des KMS SOLEIL (2008-2009)

**AUTEUR et CONTACT :** M.P. Périnelle DD77

**PUBLIC VISE :** Enfants (9-12 ans)

### **OBJECTIFS :**

- Sensibiliser les enfants et leurs familles à un développement durable en passant par une consommation différente
- Inviter les enfants à mieux consommer et à se poser les bonnes questions
- Motiver les enfants à impliquer leur famille dans cette prise de conscience.
- Inviter les enfants être solidaires
- Prendre conscience que nous sommes tous responsables de la planète Terre et que ensemble il est urgent d'en prendre soin

**NOMBRE DE PARTICIPANTS :** de 4 à 10 pour la version courte, de 20 à 50 ou plus pour la version longue

**DUREE au choix** 1 heure ou plus

### **MATERIEL/PREPARATION :**

- Guide animateur 2008 – 2009 KMS « Tous Solidaires ! »
- Jeu de cartes Conso-Malin à jouer et à collectionner
- Affichette « caddie » KMS
- Matériel divers : post-it, 1 crayon par enfants, 5 crayons-feutres de couleurs différentes.

**DEROULEMENT :**

- Distribuer des cartes aux enfants, laisser un temps pour que les enfants choisissent les objets qu'ils veulent acheter et mettre dans leur caddie
- Les enfants notent derrière la carte de 1 à 4 : vraiment nécessaire, condition de travail, respect de l'environnement, réparable et transformable, invitation au partage
- Mise en commun l'animatrice écrit, sur des post-it, le choix des enfants et les colle sur l'affiche représentant le caddie
- L'animateur demande aux enfants les notes qu'ils ont données aux questions posées en bas de la carte, il écrit les notes en changeant de couleur pour chaque question
- Un dialogue s'installe sur le choix des enfants, sur les différences de choix, de notes. Chacun argumente ses choix

**RECOMMANDATIONS :** expliquer les mots que les enfants n'auraient pas compris

**Mots clés :** consommation, solidarité, respect de l'environnement, partage.

Tu as 8 cartes ACHAT (jaunes) (3 « alimentation »; 2 « loisirs »; 1 « habillement »; 1 « transport »; 1 « fournitures scolaires »)

Conception du jeu: Michèle Lecreux; illustrations en volume et photos: Violaine Lamerand; conception graphique: Anne Bullat-Piscaglia; secrétariat de rédaction: Pierre Médam; rédaction: Marie-Noëlle Correau, Marie-Elisabeth Lafaille et la Commission nationale des Kilomètres de Soleil; fabrication: Fleurus Presse; photogravure: Point4; Fournier impression. <http://kilometres-de-soleil.cef.fr> 1DE KMS 08/09

Il faut: 1 dépliant du jeu et 1 crayon par joueur + 15 petits jetons (ex. haricots secs, boutons, etc.).

**8 CARTES ACHAT à découper**

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**5 CARTES DÉFI à découper**

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**ACHAT**



Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

**1<sup>er</sup> DÉFI: LE NÉCESSAIRE**



Tu vois en moyenne à la télévision 40 000 publicités par an.

**2<sup>e</sup> DÉFI: CONDITIONS DE TRAVAIL**



211 millions d'enfants dans le monde travaillent pour survivre.

**5<sup>e</sup> DÉFI: SE RENCONTRER**



Un enfant passe en moyenne plus de 3 heures par jour devant un écran.

**4<sup>e</sup> DÉFI: RÉPARER, TRANSFORMER**



Un ado change de portable en moyenne une fois par an.

**3<sup>e</sup> DÉFI: ENVIRONNEMENT**



1 humain sur 3 est privé d'égouts et de station d'épuration des eaux.

# Consomalin

Faire les courses autrement!  
Préserve la planète.

Tu as 5 grands défis à relever avec tes copains pour devenir un superconsomm'acteur, attentif à la vie sur la planète. Tous ensemble, faisons attention à ce que nous consommons, et tout le monde sera gagnant!

**But du jeu:** remporter les 5 défis!



## RÈGLE DU JEU

[L'animateur a aussi à sa disposition un guide d'animation pour t'aider.]

**Nombre de joueurs:** de 3 à 6.

### 1<sup>re</sup> ÉTAPE

● **Regarde attentivement tes 8 cartes ACHAT**

Sur chacune, tu dois choisir entre deux produits. Lequel achètes-tu? Indique-le par une croix au crayon à papier dans le cercle correspondant.

● **Puis lis attentivement ce qui est écrit en bas de chaque carte.**

- Ton achat est-il:
- vraiment nécessaire?
  - fabriqué dans de bonnes conditions de travail?
  - respectueux de l'environnement?
  - réparable ou transformable?
  - un moyen de rencontre et de partage?

[Suite de la règle au verso]

## RÈGLE DU JEU (suite)

• Pour chaque achat, coche au crayon à papier la note que tu donnes en réponse à chaque question [3 = tout à fait; 2 = assez; 1 = pas vraiment; 0 = pas du tout]. Tu peux en discuter avec les autres, mais vous n'êtes pas obligés de mettre les mêmes notes. Ne cherche pas non plus à ne mettre que des bonnes notes, sinon le jeu ne sera pas intéressant.

### 2<sup>e</sup> ÉTAPE

• On étale au milieu de la table une série de 5 cartes DÉFI, face orange. À tour de rôle, les joueurs lisent à haute voix un défi et la petite information de cette carte. Puis on répartit les 15 jetons sur chaque carte (3 par défi).  
• On met en commun les cartes ACHAT. On les mélange et on les distribue toutes entre les joueurs.

### 3<sup>e</sup> ÉTAPE

• Un joueur désigné ou l'animateur annonce le premier défi. Il pose la première question : qui a un achat nécessaire ?  
• Chaque joueur regarde dans ses cartes s'il en a une dont l'achat est bien noté (3 ou 2 par exemple). Il la pose devant lui. On compare les cartes exposées par chacun. Si plusieurs ont la même valeur, on discute pour décider quel achat est vraiment le plus nécessaire. Et le joueur qui a posé cette carte enlève un jeton sur la carte DÉFI et le met dans une coupelle. Puis on met les cartes ACHAT exposées de côté.  
• Le jeu se poursuit de la même manière avec la question deuxième défi, et ainsi de suite, jusqu'au cinquième défi.  
• Le cinquième défi passé, on remet alors en commun les cartes ACHAT, et on les redistribue pour un nouveau tour de jeu, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une première carte DÉFI soit débarrassée de ses jetons.  
On la retourne : Gagné !  
[Les joueurs peuvent discuter, s'il le désirent, de ce que leur inspire la parole de sagesse qui figure sur la face verte de la carte.]  
• Lorsque tous les jetons des cartes DÉFI ont été enlevés, le jeu est terminé.

« Apprenons à partager toutes les bonnes choses que Tu nous donnes. »  
(Prière d'Amériindiens)

GAGNÉ : LE PARTAGE

Seigneur, aide-nous à faire bon usage des biens que Tu nous confies  
(Prière de la fête des Récoltes)

GAGNÉ : RÉPARÉ, TRANSFORMÉ

« Si le pagnon est sale, on le lave à la rivière. Mais si la rivière est sale, où la lave-t-on ? » (Proverbe africain)

GAGNÉ : ENVIRONNEMENT SAIN

← 5 CARTES DÉFI GAGNÉ ↓

GAGNÉ : LE NÉCESSAIRE

« Vivre simplement pour que tous puissent simplement vivre. »  
(Gandhi)

GAGNÉ : TRAVAIL HUMAIN

« Si tu fais des projets pour un an, plante du riz. Si tu en fais pour toute la vie, crée une école. »  
(Confucius)

**Fabrique toi-même tes cartes à jouer!** 1. Rassemble des catalogues publicitaires et/ou des magazines que tu peux découper. 2. Fais la liste de produits que tu aimes, qui te tentent ou qu'on utilise souvent à la maison et regarde si tu trouves leurs photos. 3. Découpe-les et colle-les, une par carte (zone image). Tu peux aussi dessiner le produit.

← 5 CARTES DÉFI GAGNÉ ↓

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

← 8 CARTES ACHAT →

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

← 8 CARTES ACHAT →

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0

ACHAT

Vraiment nécessaire	3	2	1	0
Conditions de travail	3	2	1	0
Respect de l'environnement	3	2	1	0
Réparable et transformable	3	2	1	0
Invitation au partage	3	2	1	0