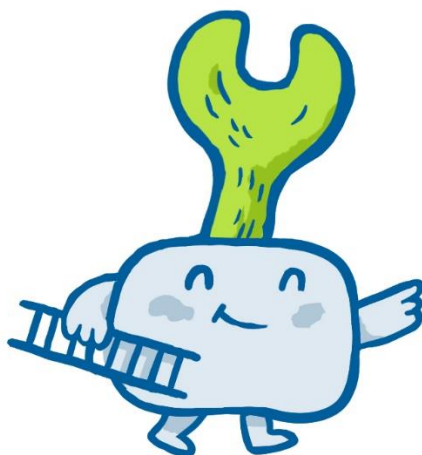


**PRÉSENTATION DU KIT
PÉDAGOGIQUE GRAINE :
« ÉDUQUER À L'ÉCONOMIE
CIRCULAIRE »**



SOMMAIRE

A.	Le contexte	2
B.	Le kit pédagogique	2
B.1	Les objectifs pédagogiques.....	2
B.2	Le public cible	2
B.1	Le contexte de mobilisation.....	3
B.2	Le contenu	3
B.2.1	Circul'action.....	4
B.2.2	D'un cycle à l'autre.....	5
B.2.3	Un dossier d'image.....	6
B.2.4	Ça prête à débat	6
B.2.5	2 kakémonos d'apports notionnels.....	7
B.2.6	Clip it®	7
B.3	Le rangement	8
C.	L'emprunt du kit	8

A. LE CONTEXTE

En 2016, le GRAINE a engagé une réflexion sur la thématique Économie Circulaire. Cette réflexion a abouti, en 2018, à un partenariat avec la Région Occitanie, la DRAAF et la DREAL pour le développement d'un outil pédagogique et d'un site internet sur la thématique.

L'outil pédagogique prend la forme d'un kit pédagogique destiné à servir de support à des interventions pédagogiques sur l'économie circulaire. Il est mobilisable avec une large diversité de publics et dans des configurations variées (en classe, en stand passant, avec un groupe d'adulte captif, en extérieur, en intérieur, etc.). Ce kit pédagogique a pour objectif de permettre la création ou le renforcement d'une dynamique de sensibilisation à l'économie circulaire à l'échelle des territoires. En effet, de nombreuses politiques publiques se focalisent ou, à minima, abordent l'économie circulaire, ce qui nécessite la mise en place d'actions éducatives pour accompagner leur déploiement et favoriser la compréhension des enjeux par la population.

Le [site Internet](#) permet, quant à lui, le référencement des acteurs éducatifs en réseau et des événements liés à l'économie circulaire, ainsi que la mise en ligne de fiches « Do It Yourself » (fiches supports pouvant servir pour animer des séquences de sensibilisation). Il donne également accès aux fichiers numérisés du kit pédagogique et propose un quizz interactif.

Le kit pédagogique a été développé en réseau avec 6 associations membres du GRAINE lors du premier semestre 2021. Il a été fabriqué en 13 exemplaires afin de pouvoir mettre un exemplaire à disposition dans chaque département en Occitanie. Ces 13 exemplaires finaux ont été fabriqués, dupliqués et mis à disposition à l'automne 2021. Ces kits sont donc utilisables par les intervenants pédagogiques sur l'ensemble du territoire, depuis janvier 2022.

B. LE KIT PÉDAGOGIQUE

B.1 LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le kit pédagogique a été créé pour répondre aux objectifs pédagogiques suivants :

- apporter des connaissances et une compréhension sur la thématique de l'économie circulaire à travers les modes de consommation et de production ;
- favoriser chez les participants l'adoption de comportements respectueux de l'environnement et des humains ;
- permettre aux participants d'identifier et de comprendre les impacts sociaux, économiques et environnementaux des modes de consommation et de production de l'économie circulaire et de l'économie linéaire ;
- faire comprendre la notion de cycle de vie et comparer ceux de différents biens de consommation ;
- questionner les comportements de consommation et de production de l'économie circulaire et de l'économie linéaire ;
- amener les participants à être acteur de leurs apprentissages et de leurs changements ;
- relier cet équipement pédagogique à la dynamique globale à l'échelle de l'Occitanie ;
- faciliter l'apprentissage par l'approche ludique.

B.2 LE PUBLIC CIBLE

Le kit pédagogique s'adresse à des publics scolaires à partir du cycle 3, ainsi qu'au grand public. Il peut être utilisé avec des élus ou socio-professionnels mais le kit n'est pas spécifiquement conçu à leur attention. Elus ou socioprofessionnels sont donc considérés au même titre que le grand public.

B.1 LE CONTEXTE DE MOBILISATION

Afin de maximiser les possibilités de mobilisation du kit, les outils peuvent être utilisables avec des groupes de tailles différentes, en classe entière ou en petits groupes, ce qui permet de varier les approches pédagogiques. Les outils ont également été pensés pour pouvoir être utilisés en stand passant ou avec des groupes captifs. Leur format permet également de les utiliser en intérieur comme en extérieur.

B.2 LE CONTENU

Le kit pédagogique est composé de plusieurs outils :

- Circul'action, un jeu de plateau ;
- D'un cycle à l'autre, un outil de compréhension du concept de cycle de vie ;
- Dossier d'images, un outil permettant d'animer un Photolangage® ;
- Ça prête à débat, un outil de recueil de représentation ou création de débat entre participants ;
- 2 kakémonos, outil d'apport notionnel générique sur l'économie circulaire ;
- Clip it®, outil ludique permettant de créer des formes à partir de bouchons recyclés.

Ces outils peuvent être utilisés seuls ou ensembles selon les scénarios d'animation imaginés.

L'objectif de cette note est de détailler l'ensemble des éléments constitutifs du kit pédagogique et les modalités d'accès au kit.

B.2.1 CIRCUL'ACTION

Circul'action est un jeu de plateau coopératif permettant de :

- questionner les comportements de consommation et de production de l'économie circulaire et de l'économie linéaire ;
- questionner les représentations de consommation ;
- développer le pouvoir d'agir du participant en identifiant des actions concrètes ;
- comprendre les principaux leviers de l'économie circulaire.

C'est un jeu permettant d'amener non seulement des apports d'informations mais également de générer de la discussion, de l'échange et du partage d'expérience entre les joueurs.

Le plateau de jeu représente un territoire avec les différents espaces de vie (sphère privée, professionnelle, etc.) des joueurs. Ces derniers représentent la population et devront explorer le territoire afin de réduire les impacts environnementaux négatifs générés par l'économie linéaire (classique). Le jeu aborde également les bénéfices connexes aux actions environnementales : l'amélioration de la santé, la favorisation du lien social et la montée en compétence des populations.

Le plateau est imprimé sur une bâche robuste et facilement transportable d'1,2mx1,2m.

Il se joue à partir de 4 joueurs et jusqu'à 16 joueurs en physique autour du plateau. Il peut également se jouer avec davantage de joueurs (en classe par exemple) dans un format différent (avec projection du plateau au tableau par exemple). La durée d'une partie de jeu est comprise entre 1h30 et 2h15.



Plateau de jeu Circul'action

B.2.2 D'UN CYCLE À L'AUTRE



Exemple d'une bache de d'un cycle à l'autre

Cet outil, inspiré de la fresque du climat, permet d'aborder et/ou d'approfondir la notion de cycle de vie d'un produit.

Il permet aux participants de créer le cycle de vie linéaire de 4 biens différents :

- un bien alimentaire : la tomate ;
- un bien textile : le t-shirt ;
- un bien numérique : le smartphone ;
- un moyen de transport : la voiture.

Il permet ensuite d'accompagner la réflexion des participants quant aux impacts négatifs des différentes étapes d'un cycle de vie linéaire (extraction→fabrication→consommation→création de déchets) puis de proposer des pistes pour circulariser ce cycle, c'est-à-dire pour transformer cette économie linéaire en une économie circulaire.

Ces cycles sont construits grâce à un jeu de 66 illustrations au format A6 (10*15cm) réparties entre les 4 biens. Au verso de chaque image, un apport notionnel en rapport avec l'étape du cycle de vie est indiqué.

Cet outil, selon son scénario d'animation, peut être mobilisé sur des temps variables allant de moins de 15 minutes à plus d'1h30.

B.2.3 UN DOSSIER D'IMAGE



Exemple d'image

Cet outil est inspiré du @Photolangage. Il est constitué de 34 images plus ou moins abstraites pouvant être liées à l'économie circulaire directement ou pas. Les images de l'outil d'un cycle à l'autre peuvent également être utilisées dans le dossier d'image.



Exemple d'image

B.2.4 ÇA PRÊTE À DÉBAT

Cet outil permet de recueillir les représentations initiales, de déconstruire des idées reçues et/ou de créer du débat entre les participants.

Il est constitué de 77 cartes, proposant chacune une assertion, c'est-à-dire une idée reçue. Deux types d'assertions sont présentes :

- Des assertions « Vrai/Faux » : Dans ce cas, le verso de la carte apporte la réponse et des éléments d'explication factuels.
- Des assertions sur des Questions Socialement Vives (QSV) : Dans ce cas, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse mais le verso de la carte apporte des arguments factuels pour ou contre l'assertion permettant de faire vivre un débat.

Afin de pouvoir lier cet outil avec les autres composantes du kit, les assertions portent sur les 4 mêmes biens de consommation que l'outil « d'un cycle à l'autre » ainsi que sur l'économie circulaire en général.

Selon le nombre de cartes utilisées par l'animateur, le temps de mobilisation de l'outil peut être de quelques minutes à 45 minutes.

ÇA PRÊTE À DÉBAT 1 | ÇA PRÊTE À DÉBAT 68

NIVEAU EXPERT

L'économie circulaire n'est pas rentable pour les entreprises et entraîne une diminution du nombre d'emplois en France.

Shabiller « français », bio ou équitable, c'est réservé aux riches et aux bobos.

D'ACCORD

ou

VRAI **FAUX** **PAS D'ACCORD**

FAUX :
Selon le rapport de la Fondation pour l'économie circulaire, l'économie circulaire pourrait générer un bénéfice net de 2030, soit 900 milliards de dollars économiques actuels.
En 2019, selon l'ADEME :

- L'économie circulaire est un secteur qui représente, en France, plus de 800 000 emplois dont plus de la moitié dans les éco-activités et le reste dans la réparation, la location et le marché de l'occasion.
- L'économie circulaire pourrait générer 300 000 emplois supplémentaires par rapport au modèle économique linéaire actuel, avec des métiers encore à investir dans des activités très variées comme le recyclage, l'éco-conception, le réemploi et la réparation.
- Enfin, les emplois relevant de l'économie circulaire sont, pour la plupart, des emplois locaux, pérennes et non délocalisables.

ARGUMENTS POUR :

- Les informations garantissant la qualité et l'origine des vêtements sont difficiles à trouver.
- Certains modes de production respectueux de l'environnement et de l'éthique rendent les produits plus chers à l'achat.

ARGUMENTS CONTRE :

- De nombreuses enseignes de prêt à porter bon marché développent des gammes incluant du coton biologique ou des fibres recyclées.
- Pour contrer le prix élevé, il est possible de se tourner vers le partage, la location, la vente entre particuliers, les friperies, etc.
- Il est également possible de réduire le nombre de vêtements achetés.
- Si la qualité est meilleure, le vêtement durera plus longtemps.
- Faire le choix de l'éthique, quand c'est possible, c'est refuser de fermer les yeux sur des conditions de production qu'on ne pourrait nous-mêmes pas accepter, et ce, peu importe notre niveau de vie, notre statut social ou économique.

Exemple de cartes « Ça prête à débat »

B.2.5 2 KAKÉMONOS D'APPORTS NOTIONNELS

COMMENT RÉDUIRE NOS IMPACTS SUR L'ENVIRONNEMENT ?

COMPRENDRE NOS IMPACTS

LES IMPACTS ENVIRONNEMENTAUX D'UN T-SHIRT SUR L'ENSEMBLE DE SON CYCLE DE VIE

À la fin de son cycle de vie, un t-shirt a des impacts environnementaux importants :

- Il est responsable d'un tiers des émissions de CO₂ liées à son cycle de vie.
- Il génère 100 fois plus de déchets que son poids.
- Il nécessite 250 litres d'eau pour être fabriqué.
- Il est responsable de 10% des émissions de CO₂ liées à son cycle de vie.

L'ÉCONOMIE CIRCULAIRE : 1 PISTE, 3 LEVIERS

1. RÉDUIRE

2. OPTIMISER L'USAGE

3. VALORISER

COMPRENDRE L'ÉCONOMIE CIRCULAIRE

1. RÉDUIRE

2. OPTIMISER L'USAGE

3. VALORISER

AKAKÉMONOS

Ces 2 kakémonos proposent une définition de l'économie circulaire, abordent la notion de cycle de vie et les principaux leviers de l'économie circulaire et illustrent ces leviers avec des exemples d'initiatives menées en Occitanie.

Ils sont imprimés sur bâche vinyle (dimensions 90cmx175cm). Grâce au pied lesté adaptable (le poids du lest est modulable), ils peuvent être utilisés en intérieur comme en extérieur.

B.2.6 CLIP IT®

Le Clip It® est un jeu destiné majoritairement aux enfants et permet de créer des formes à partir de bouchons de bouteilles réutilisés et attachés entre eux par le biais de pinces en plastique recyclé. Ce jeu n'a pas été élaboré par le réseau GRAINE Occitanie mais est intégré également au kit pédagogique pour son aspect ludique et simple d'approche.



Clip it® Papillon

B.3 LE RANGEMENT

Le kit a été pensé pour être facile à utiliser et à transporter.

L'ensemble des outils du kit se rangent dans un grand sac de sport afin de faciliter le transport entre les différentes structures utilisatrices (cf §C). Les outils sont ensuite rangés de manière modulable afin qu'un animateur puisse emporter seulement l'outil dont il a besoin lors de son intervention et pas l'ensemble du kit pédagogique. Par exemple, les lests des pieds pour les kakémonos sont amovibles et leur poids est adaptable afin d'éviter le transport d'un poids important lorsqu'il n'y en a pas l'utilité.



Sac de rangement

C. L'EMPRUNT DU KIT

Un exemplaire du kit pédagogique est mis à disposition au sein d'une structure relais dans chaque département. Ces structures relais sont :

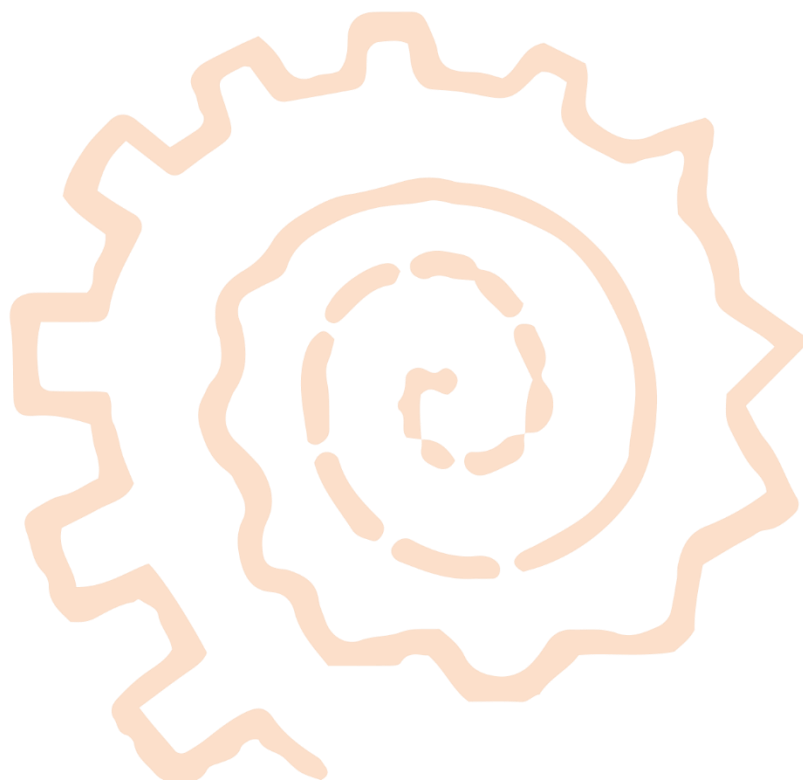
Département	Structure relais
Ariège	CPIE ANA Ariège Nature
Aude	Gée Aude
Aveyron	CPIE du Rouergue
Gard	CPIE du Gard
Gers	CPIE Pays Gersois
Haute-Garonne	CPIE Terres Toulousaines
Hautes-Pyrénées	CPIE Bigorre-Pyrénées
Hérault	GRAINE
Lozère	REEL CPIE de Lozère
Pyrénées-Orientales	Tram'66
Tarn	CPIE des Pays Tarnais
Tarn et Garonne	CPIE Quercy-Garonne

Aucune structure du Lot n'est pour l'instant formée, c'est pour cela qu'aucune structure relais n'a encore été identifiée sur ce département.

Étant donné la diversité des composants du kit pédagogique et la complexité de la thématique, la formation de prise en main du kit pédagogique organisée par GRAINE est obligatoire pour au moins un salarié de chaque structure souhaitant emprunter le kit pédagogique.

Un système de traçabilité des emprunts est mis en place afin de suivre l'utilisation du kit pédagogique au sein de chaque département.

Il est important de noter qu'il n'y a pas, à ce stade, de financement transitant par le GRAINE Occitanie permettant de financer la mise en œuvre de ce kit pédagogique. Le GRAINE met donc à disposition ces kits pédagogiques en territoire mais il incombe, dès lors, aux associations désireuses de mobiliser ces outils d'identifier les financements nécessaires à la réalisation de leurs animations.



GRAINE OCCITANIE

CONTACTS

Damien BERGER
Coordinateur pédagogique
damien.berger@graine-occitanie.com / 04 28 70 68 09
Le Thèbes - 26 allée de Mycènes
34000 Montpellier
www.graine-occitanie.org

PARTENAIRES PUBLICS



ASSOCIATIONS CRÉATRICES DU KIT PÉDAGOGIQUE

