

**NORMANDIE
EQUITABLE**
POUR UNE ÉCONOMIE LOCALE & RESPONSABLE

CATALOGUE DES ANIMATION SCOLAIRES 2017-2018

LYCÉES, COLLÈGES
ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

NORMANDIE ÉQUITABLE, POUR UNE ÉCONOMIE LOCALE EST RESPONSABLE

L'association Normandie Equitable est un **collectif de professionnels engagés pour une économie responsable et locale qui a pour mission la sensibilisation de différents publics à la consommation durable.**

Nous avons à cœur de montrer qu'il est possible de consommer autrement au quotidien. **Nous cherchons à aborder la thématique de la consommation responsable de manière non-culpabilisante en partant de démarches concrètes et exemplaires et en proposant des animations participatives** afin de rendre chacun acteur de ces moments de débats, de partage et d'expérimentation.

LES ACTIONS D'ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT ET À LA SOLIDARITÉ INTERNATIONALE

Les actions d'Éducation Au Développement et à la Solidarité Internationale (EAD-SI), **complémentaires de l'enseignement public, ont pour but de faire prendre conscience des enjeux planétaires du développement durable**, sur le plan économique (commerce mondial, répartition des richesses, multinationales...), environnemental (gestion des ressources naturelles, biodiversité...) et social (accès et défense des droits, migrations, vivre ensemble...), de cultiver un esprit critique et une ouverture au monde. Normandie Équitable propose des actions, des animations pour sensibiliser, mobiliser autour de ces enjeux de société.

TARIFS DE NOS PRESTATIONS :

1/2 journée : 165 €*
1 journée : 330 €*
**Devis sur demande*

**Hors frais et temps de déplacements*

**Prévoir un surcoût s'il est nécessaire de préparer / d'adapter l'animation*

LE JEU DE LA FICELLE



Descriptif :

Le jeu de la ficelle est un jeu de rôle interactif qui permet de représenter par une ficelle les liens entre acteurs du système alimentaire mondial (du producteur aux consommateurs) et les impacts qu'ont nos choix de consommation.

Il vise à faire prendre conscience au participant des relations entre le contenu d'une assiette moyenne d'un Français et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la dette extérieure d'un pays du «Sud», la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail d'un ouvrier au Costa Rica.

La seconde partie du jeu a pour objectif de trouver des solutions concrètes à ces problèmes en faisant réfléchir les élèves à des actions à mettre en œuvre, dans leur établissement ou chez eux.

Objectifs :

- Faire prendre conscience des impacts de notre modèle alimentaire et du système alimentaire mondial sur l'environnement, les hommes, la santé, etc.
- Favoriser la construction d'un regard critique sur le modèle de la société de consommation.
- Ouvrir des perspectives d'actions alternatives au modèle actuel, tant individuelles que collectives.

Public : A partir de la 4ème, enseignants

Nombre de joueurs : environ 30 participants

Durée de l'animation : 3 heures

IMAGINE TON ENTREPRISE ÉCO-RESPONSABLE



Descriptif :

Après une présentation du développement durable, de ses enjeux et de la manière dont il s'illustre dans une entreprise, les élèves sont invités à se mettre dans la peau d'un entrepreneur ! Par groupe de 4 à 6 élèves, ils choisissent le type d'entreprise qu'ils souhaitent diriger et le produit / service

qu'ils souhaitent vendre, lui donnent un nom et dessinent son logo. Ils devront par la suite trouver des actions concrètes à mener dans chaque pilier du développement durable pour rendre leurs entreprises éco-responsables.

A la fin de la journée, chaque groupe vient présenter son entreprise aux autres et les actions qu'ils souhaitent mettre en place. Possibilité de remettre des prix suite à cette présentation.

Objectifs :

- Sensibiliser au développement durable et permettre à l'élève de s'approprier cette notion complexe.
- Prendre conscience qu'il est possible de gérer une entreprise qui développe des pratiques respectueuses de l'environnement et de l'homme.
- Ouvrir des perspectives professionnelles conciliant activité économique et préservation des écosystèmes.

Public : A partir de la 3ème

Nombre de participants : 25-30 personnes (par équipe de 5-6)

Il est possible d'intégrer plusieurs classes dans l'animation - prévoir l'intervention de 2 animateurs.

Durée de l'animation : 1 journée

ECO-RESPONSABILITÉ EN ENTREPRISE



Descriptif :

Version simplifiée de « imagine ton entreprise éco-responsable ».

Après avoir passé en revue les critères éco-responsables d'une entreprise, les participants sont amenés à se mettre « dans la peau » d'un coiffeur, d'un cinéma, d'un distributeur d'énergie...

Par groupe, ils réfléchissent aux actions à mettre en œuvre au sein de leur « entreprise » afin de la rendre durable.

Chaque groupe désigne un rapporteur qui vient présenter les actions aux autres et l'animateur complète avec des exemples à l'œuvre dans de véritables entreprises.

Objectifs :

- Identifier les critères d'une entreprise responsable
- Savoir trouver des solutions pour mettre en place de manière concrète les principes du développement durable
- Savoir identifier les entreprises responsables au quotidien, pour faire de bons choix de consommation

Public : lycée, enseignement supérieur, enseignants

Nombre de participants : entre 10 et 20 personnes

Durée de l'animation : 2 à 3 heures

ENTRETIEN COMMERCIAL – ACHAT ÉCO RESPONSABLE



Descriptif :

Jeu de rôle sur le principe du jeu du cacao mettant en scène plusieurs acteurs : acheteurs, vendeurs, coopérateurs (= observateurs). Le but étant que chacun des acteurs présentent les bons arguments pour faire vendre ou pour acheter des produits.

L'intérêt doit être partagé avant l'acte d'achat ou de vente autour de la consommation et les achats responsables.

Objectifs :

- Identifier les critères d'achats responsables
- Savoir poser les bonnes questions (en tant qu'acheteur)
- Savoir valoriser les plus-values sociales et environnementales (en tant que vendeur)
- Donner envie d'agir concrètement par la suite et dans d'autres cadres : au sein de l'école, de leur association, de leur projet d'étude, dans leur entreprise de stage...

Public : Secondaire, enseignement supérieur

Nombre de participants : Entre 10 et 20 personnes

Durée de l'animation : 2 heures



LA RIVIÈRE DU DOUTE



Descriptif :

Ce jeu est un débat caché. Les participants sont debouts au milieu de l'aire de débat. La rivière du doute est matérialisée par terre par un fil. L'animateur propose une affirmation (exemple : « manger bio coûte plus cher ») et les participants, après quelques instants de réflexion, se positionnent dans

l'espace délimité : d'un côté s'ils sont « D'ACCORD », de l'autre s'ils ne sont « PAS D'ACCORD », et restent au milieu les indécis. A partir de là, l'animateur invite les participants à expliquer leurs points de vue et leurs exemples en proposant le bâton de parole. Les participants peuvent changer de camp autant de fois qu'ils le veulent : cela signifie que ce qu'ils viennent d'entendre était une idée pertinente et convaincante. Le jeu s'arrête quand le débat semble clos et on peut alors passer à la prochaine affirmation.

Après chaque affirmation, l'animateur apporte des compléments sur la thématique.

Objectifs :

- Permettre le débat à partir d'idées reçues sur le thème de la consommation.
- Habituer les élèves à prendre la parole en public et à exprimer leurs opinions
- Mobiliser leurs connaissances pour donner du sens à l'actualité.
- Faire preuve d'esprit critique.

Public : A partir du cycle 2

Nombre de participants : Entre 10 et 25 personnes

Durée de l'animation : 1 heures

NOUS CONTACTER

MAISON DES SOLIDARITÉS
(1ER ÉTAGE)
51 QUAI DE JUILLET
14 000 CAEN

animation@normandie-equitable.org
09 72 57 20 37
06 34 60 36 95

www.normandie-equitable.org

