# Malle pédagogique

**Titre**: Eduquer à l'Economie Circulaire

**Thématique :**

☐Eau
☐Arbres & Haie Citoyenneté
☐Habitat écologique
☐Santé Environnement
☐Climat
☐Alimentation
☒Déchets
☒Eco-gestes
☐Biodiversité
☐Zones Humides
☒Développement Durable

**Descriptif contenu et objectifs pédagogiques :**

Cette malle est composée de plusieurs outils pouvant être utilisés seuls ou ensemble selon les scénarios d'animation imaginés.

Les objectifs pédagogiques sont :

- 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.

**Descriptif technique (éléments, format, contenu, etc.)** : La malle est composée de 7 outils pédagogiques :

- Circul'action : plateau de jeu imprimé sur une bâche robuste et facilement transportable (1,1m x 1,2m) avec pions. 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.

- D'un cycle à l'autre : outil inspiré de la fresque du climat qui permet d'aborder et/ou d'approfondir la notion de cycle de vie d'un produit (4 possibilités : tee-shirt, tomate, voiture, smartphone).
- Dossier d'images : outil inspiré du Photolangage et constitué de 34 images plus ou moins abstraites pouvant être liées à l'économie circulaire directement ou pas.
- Banque d'assertion : outil constitué de 77 cartes proposant chacune une assertion. Deux types : les assertions « Vrai/Faux » et les assertions sur des Questions Socialement vives « D'accord/Pas d'accord »
- Quizz : outil animé sous forme de questions à choix multiples issues de la banque d'assertion.
- Kakémonos d'apports notionnels : 2 kakémonos imprimés en recto/verso (dimensions 90cm x 175cm) avec pieds.
- Clip'it : jeu destiné plutôt aux enfants qui permet de créer des formes à partir de bouchons de bouteilles réutilisés

**Condition du prêt (gratuit, sous caution, payant, avec animateur, etc.) :** prêt gratuit. L'emprunteur devra avoir été formé par le GRAINE Occitanie pour animer ces outils pédagogiques.

**Nom de la Structure** : CPIE Bigorre-Pyrénées
**Contact** : 05 62 95 49 67
**Mail** : cpie65@wanadoo.fr
**Lien internet (site ou page dédiée)** : https://www.cpie65.fr/

**Photo/aperçu (fichier joint en pdf, jpeg, etc.)** :Lien vers le site du GRAINE Occitanie pour visualiser les photos : https://economie-circulaire.graine-occitanie.org/le-kit