LIVRET D'ANIMATION

LES 40 DÉFIS ÉCORESPONSABLES

Un jeu du réseau national des écoresponsables
de l'enseignement agricole

TOUS ECORESPONSABLES

ÉDITION 2026

Pour les apprenants écoresponsables ou les écodélégués... mais pas que !

Un jeu de cartes plein de défis pour explorer les actions possibles à mettre en place dans l'établissement autour du développement durable et des transitions.

À PARTIR DE 6 JOUEURS
POUR DES COLLÉGIENS, LYCÉENS ET DES ADULTES
PARTIE D'UNE DURÉE DE 1 HEURE MAXIMUM

MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE, DE L'AGRO-ALIMENTAIRE ET DE LA SOUVERAINETÉ ALIMENTAIRE
Liberté
Égalité
Fraternité

DNA Dispositif National d'Appui
Dispositif du Ministère de l'agriculture pour accompagner l'enseignement agricole technique

ENSEIGNEMENT AGRICOLE L'AVENTURE DU VIVANT RÉVÈLE TON TALENT

L'INSTITUT agro
Campus de Florac

Sommaire

- DÉROULÉ DE L'ANIMATION 4
- RÈGLES ET DÉROULEMENT DU JEU 5
- CONCLUSION 7
- POUR ALLER PLUS LOIN 8

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

OBJECTIFS GÉNÉRAUX :

- Faire découvrir des expériences inspirantes autour du développement durable et des transitions
- Donner envie de passer à l'action dans son établissement
- Faire découvrir la démarche écoresponsable

A LA FIN DE L'ACTIVITÉ, LES ÉLÈVES :

- Auront découvert des projets inspirants
- Seront capables de comprendre les enjeux de projets écoresponsables
- Auront développé du vocabulaire
- Auront appris à s'écouter et à argumenter

PUBLIC CIBLE

- Des collégiens et des lycéens (utilisable pour étudiants et adultes) qui débutent la démarche écoresponsable dans leur établissement.

DURÉE DE L'ANIMATION

- **1h** (installation des élèves, animation et débriefing inclus)

BUT DU JEU

- Acquérir le plus de points par équipe à l'issue des deux manches par la découverte et la compréhension des cartes projet et entamer une démarche de projet en tant qu'écoresponsable/écodélégué dans un établissement

Déroulé de l'animation

MATÉRIEL À PRÉVOIR POUR UN JEU

LE DÉTAIL DES CARTES

- 40 cartes projet illustrées
- 26 cartes verbe
- 1 carte score

PRÉPARATION DES CARTES

- Prévoir un jeu de carte complet pour une équipe.
- Prévoir 1 à 2h environ pour la création du jeu, incluant l'impression, la plastification, le découpage des cartes.
- Impression du jeu de cartes : veiller à la qualité du papier pour ne pas voir par transparence.
- Tableau pour le score (cf. trame feuille de score jointe) : à imprimer et plastifier pour être réutilisable ou à projeter au tableau.
- Un minuteur.

MISE EN PLACE

10 À 15 MINUTES

FONCTIONNEMENT POUR UNE PARTIE

Pour jouer, il faut au minimum 2 équipes. Les équipes comprennent un minimum de 3 joueurs et un maximum de 10 joueurs.

Pour une partie, il est possible d'avoir 4 ou 5 équipes. Chaque équipe nécessite un jeu de carte complet et un animateur propre.

L'animateur est garant des temps du jeu en veillant à des temps de débriefing entre les manches. Il lance le jeu et veille à l'animation tout au long de la partie.
Un animateur peut éventuellement accompagner deux équipes, mais pas plus. Au-delà il faut un animateur par équipe.

Pour démarrer le jeu, l'animateur est invité à :

- Préciser les objectifs du jeu.
- Poser un cadre de bienveillance et de respect de chacun (ne pas se couper la parole, ne pas se moquer, etc.).
- Proposer un tour de table ou une activité brise-glace pour se connaître.
- Expliquer les règles.
- Constituer des équipes.

Explication des règles et déroulement du jeu

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

Le jeu se déroule autour de deux manches incluant une phase d'introduction pour expliquer l'objectif de ce jeu et une phase de conclusion pour se mettre en projet dans l'établissement. Les équipes jouent en même temps et partagent leurs conclusions à la fin.

MANCHE 1

15 À 20 MINUTES

OBJECTIF

Les joueurs devront par équipe récupérer le plus de points possibles et de cartes projet en reliant des cartes projet à des verbes d'action dans une durée impartie. Pour l'ensemble des équipes, il faut que le maximum de cartes projet soient retournées pour la suite du jeu. Il faut donc aller le plus vite possible pendant les 10 minutes.

MISE EN PLACE DE LA PREMIÈRE MANCHE

Il faut constituer une pioche des cartes projet (face cachée) et étaler les cartes verbe pour qu'elles soient visibles face verbe (et cacher la face contenant les numéros de cartes projet associées).

DÉROULEMENT : 10 MINUTES

Pendant les 10 minutes imparties, à tour de rôle par équipe, un·e joueur·euse tire une carte projet, et toute l'équipe doit deviner les verbes qui lui correspondent. Ils se mettent d'accord pour un choix final de trois verbes d'action. Après ce choix, les cartes verbe choisies sont retournées et l'équipe vérifie si le numéro de la carte projet apparaît au verso. L'équipe marque un point par verbe trouvé. Toute équipe qui trouve 3 verbes crie "Bingo !" (optionnel). Chaque équipe note sur sa carte équipe les points obtenus.

- Toute carte projet tirée doit être gardée jusque la fin de la manche.
- Toutes les équipes jouent en parallèle.

DÉBRIEFING DE LA MANCHE : ENTRE 5 ET 10 MINUTES EN FONCTION DE L'EFFECTIF

Ce temps de débriefing permet de clarifier le vocabulaire présent sur les cartes projet et les cartes verbe.

MANCHE 2

15 MINUTES

OBJECTIF

Les joueurs devront par équipe récupérer le maximum de points en faisant deviner le plus de cartes projet possible à leur équipe sans employer les mots interdits liés à la carte au risque de la défausser.

MISE EN PLACE DE LA DEUXIÈME MANCHE

Mélangez toutes les cartes projet déjà jouées par les équipes lors de la première manche et les mettre en un paquet avec la face projet cachée. Prendre les cartes non jouées et les mettre en dessous. Ce paquet ainsi formé devient la pioche.

DÉROULEMENT : 5 MINUTES

Pendant les 5 minutes imparties, à tour de rôle par équipe, un joueur prend la première carte de la pioche et la regarde secrètement. Ensuite il va devoir faire deviner le titre du projet (ou s'en approcher) aux autres joueur.ses de son équipe, en parlant mais sans utiliser ni les mots du titre, ni les mots interdits indiqués sur la carte. Il ne s'agit pas de deviner le titre mot par mot mais de bien citer les mots indiqués en rose dans le titre ou à défaut trois des cinq mots interdits. C'est le joueur à gauche de celui qui fait deviner qui vérifie si les mots interdits ne sont pas prononcés.

- Chaque projet trouvé permet d'obtenir un point. La carte est gardée par l'équipe sinon elle est défaussée.
- Toutes les équipes jouent en parallèle.
- A la fin du temps imparti, chaque équipe note sur sa grille les points obtenus.

DÉBRIEFING DE LA MANCHE : 10 MINUTES

Chaque équipe étale l'ensemble des 40 cartes projet devant elle pour donner à voir les possibilités de mise en projet. Ensemble avec l'aide de l'animateur, ils découvrent les actions et cherchent à comprendre leur intérêt.

FIN DE LA PARTIE

15 MINUTES

- Chaque équipe choisit le projet qui l'intéresse le plus parmi toutes les cartes et l'inscrit dans la carte équipe. Par équipe, un rapporteur explique les raisons de ce choix, il faut que ce soit argumenté et réaliste.
- On compte le total des points réalisés à chaque manche pour chaque équipe
- On applaudit les vainqueurs.

Conclusion et ouverture vers les écoresponsables

DEBRIEFING DU JEU

10 À 15 MINUTES

L'étape du débriefing est un moment crucial de l'animation. Les pistes suivantes vous sont donc données à titre indicatif.

Le jeu est fini. L'animateur·trice propose un temps d'échange en veillant à ce que tout le monde ait la parole.

Parmi les projets qui ont suscité de l'intérêt, la classe/groupe se met d'accord sur un projet à réaliser. Il s'agit d'accompagner ce choix vers la concrétisation de cette initiative dans l'établissement.

Pour aller plus loin, les personnes motivées et volontaires peuvent aller chercher d'autres idées de projets mises en oeuvre dans les établissements agricoles sur le site Tous Écoresponsables : reseau-ecoresponsables.educagri.fr.

Cela peut générer des envies de créer un groupe écoresponsable dans l'établissement et de rejoindre la dynamique nationale en participant à des actions du réseau national.

Remarques et points de vigilance

- **Veiller au rythme soutenu de la première manche** pour que chaque équipe puisse acquérir suffisamment de cartes projet.
- **Veiller à garder du rythme durant les manches** de jeu afin de limiter les temps d'attente des différentes équipes.
- **Ne pas hésiter à expliciter les mots proposés pour favoriser la compréhension** des jeunes et enrichir les apports du jeu (cela facilitera les échanges). De même concernant les projets que certains jeunes ne connaissent pas.
- **Rester attentif aux réactions émotionnelles lors du jeu :** Selon le public volontaire ou choisi (inter-filières ?) les représentations peuvent être polarisées. Il s'agit de rappeler qu'on évoquera en fin de partie toutes les questions soulevées.

Ressources pour aller plus loin

Site Tous Écoresponsables : reseau-ecoresponsables.educagri.fr

CONCEPTION DU JEU

COORDINATION GÉNÉRALE
Orane Bischoff, chargée d'ingénierie pédagogique à l'Institut Agro - Campus de Florac et Sofie Aublin, animatrice nationale du réseau "Education au Développement Durable et aux Transitions"

CONCEPTION
Blandine Bersac, CPE au Lycée agricole du Bourbonnais; Anaïs Reitzer, CPE au LEGTA de Mirecourt; David Tessier, enseignant d'horticulture au Lycée agricole Honoré de Balzac de Castelnau-le-Lez et Nicolas Vallé, enseignant de biologie-écologie au Lycée agricole Gilbert Martin de Neubourg

CONCEPTION GRAPHIQUE ET ILLUSTRATIONS
Hugo Guinard, assistant de communication à l'Institut Agro - Campus de Florac

PARTENAIRES FINANCIERS

MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE, DE L'AGRO-ALIMENTAIRE ET DE LA SOUVERAINETÉ ALIMENTAIRE
Liberté Égalité Fraternité

Dispositif National d'Appui
Dispositif du Ministère de l'agriculture pour accompagner l'enseignement agricole technique

Direction Générale de l'Enseignement et de la Recherche
Bureau de l'Action Éducative et de la Vie Scolaire

Cet outil est mis à disposition sous licence
"Attribution - Partage dans les mêmes Conditions 4.0 International".

Pour voir une copie de cette licence, visitez
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr

Un jeu du réseau national des écoresponsables de l'enseignement agricole

TOUS ECORESPONSABLES