

C'est quoi ?

L'économie circulaire propose de dépasser le modèle linéaire (extraire/fabriquer/consommer/jeter) pour tendre vers un modèle circulaire en combinant la réduction de l'utilisation des matières, énergies, objets et déchets avec l'augmentation de leur réutilisation, mutualisation et valorisation.

Pour qui ?

- Le grand public
- Les collectivités
- Les établissements scolaires, du CM1 à l'Université
- Les entreprises

Dans quels contextes ?

- En atelier
- Sur un stand
- En formation

5 OUTILS POUR

DÉCOUVRIR

l'économie circulaire et le concept de cycle de vie

COMPRENDRE

les impacts de l'économie linéaire et les solutions apportées par l'économie circulaire

HIÉRARCHISER

les différents impacts dus à notre consommation (alimentation, textile, numérique, transport, logement, etc.)

AGIR

en identifiant des solutions simples à mettre en œuvre au quotidien

Un kit pédagogique économie circulaire disponible en Occitanie

En 2021, le GRAINE Occitanie a conçu et fabriqué, avec 6 associations adhérentes, un kit pédagogique permettant la sensibilisation à l'économie circulaire. Ce kit comprend plusieurs outils (jeu de plateau, création et compréhension d'un cycle de vie, débat sur des idées reçues, apports notionnels, etc.) permettant à des intervenants pédagogiques de s'appuyer sur la pédagogie active pour aborder cette thématique.

ASSOCIATIONS CRÉATRICES DU KIT



Faites appel à une animatrice ou un animateur formé à l'utilisation des outils :



QUERCY - GARONNE

CPIE Quercy-Garonne

31 avenue du 8 mai 1945

82 160 Caylus

05 63 24 06 26

cpiequercygaronne@orange.fr

PARTENAIRES



Pour plus d'informations, visiter le site :

economie-circulaire.graine-occitanie.org

SENSIBILISEZ À L'ÉCONOMIE CIRCULAIRE !

UNE SOLUTION POUR LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

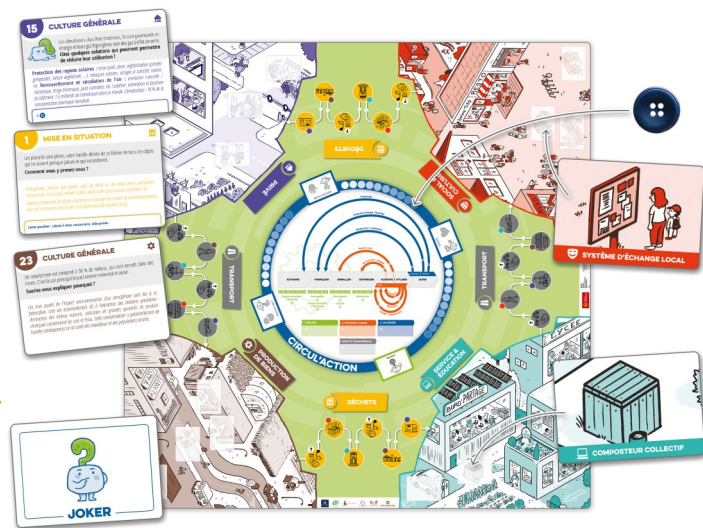


Conception : Terre Nourricière



ÉCONOMIE CIRCULAIRE

1 KIT / 5 SUPPORTS



Circul'action

Pour identifier des pistes d'actions concrètes

Un jeu de plateau éducatif et coopératif. Répartis en équipes, les joueurs explorent un territoire en se déplaçant dans différents espaces de vie (privé, social et culturel, travail ou éducation et production de bien). L'outil offre une alternance entre compréhension des notions et découverte d'actions concrètes pour réduire les impacts environnementaux et sociaux au quotidien.

Public: Scolaire à partir du CM1 et grand public

Groupe : 4 à 35 joueurs

Durée : 1h40 à 2h15

Format : 1 bache de jeu carrée de 1,20mx1,20m + 70 cartes

ça prête à débat

Pour débattre et se forger une opinion

Des cartes énonçant chacune une idée reçue sur l'économie circulaire et apportant des éléments de réponses sourcés. Deux types de cartes :

- Vrai/Faux permettant un apport de connaissance
- "Questions Socialement Vives" permettant de se forger sa propre opinion

Public : Scolaire à partir du CM1 et grand public.

Groupe : 4 à 35 joueurs.

Durée : 5min à 1h

Format : 77 cartes réparties en 5 thématiques (EC générale, alimentation, numérique, transport, textile)



D'un cycle à l'autre

pour comprendre le cycle de vie classique d'un produit et ses alternatives

Un outil permettant de:

- Comprendre le concept de cycle de vie d'un produit.
- Identifier chaque étape de son cycle de vie linéaire.
- Déterminer les impacts environnementaux et sociaux.
- Proposer des alternatives issues de l'économie circulaire.

4 cycles de vie possibles : tomate (alimentation), t-shirt (textile), smartphone (numérique), voiture (transport)

Public: Scolaire à partir du CM1 et grand public

Groupe : 5 à 35 joueurs

Durée : 1h à 1h30

Format : 71 cartes d'images et 4 bâches de 2mx1,5m



Apports notionnels

Pour découvrir l'économie circulaire

Définition, notions de cycle de vie et description des principaux leviers de l'économie circulaire illustrés par des exemples d'initiatives menées en Occitanie.

Public: Scolaire à partir du CM1 et grand public.

Format : 2 kakémonos



Dossier d'images

Pour initier des réflexions sur l'économie circulaire

Un outil inspiré du @Photolangage

Public: Scolaire à partir du CM1 et grand public

Format : 34 cartes-images à manipuler

