

# La sensibilisation des publics scolaires

Le ludique comme levier au  
changement de comportement

Jean-Louis LECOCQ

*Adjoint au Maire en charge de la Propreté,  
hygiène et salubrité publique*

Régis GABRIEL

*Chargé de communication*



# Introduction

## ► Le cadre de la démarche

Le lancement de la campagne de communication « Chassons les incivilités! »



3 intérêts:

- ✓ Permet de visualiser les thématiques et cadrer les interventions
- ✓ Contribue à faire vivre la campagne de communication
- ✓ Permet à l'enfant ayant participé à une action de relayer le discours chez lui lorsqu'il revoit les visuels en affichage



# Pourquoi?

---

## ▶ Pourquoi le ludique?

- ✓ L'apprentissage comme source de satisfaction
- ✓ Qu'est-ce que le jeu?

## ▶ Pourquoi ce public?

- ✓ L'action de la ville cible principalement les 3-11 ans
- ✓ Ce sont principalement les citoyens de demain
- ✓ Ils demeurent un excellent vecteur d'exemplarité auprès des parents
- ✓ Ils sont encore impressionnables
- ✓ Ils ne sont pas « corrompus » par des jugements de valeurs ou autre considération



# La méthodologie : les grandes lignes

- ▶ Adopter une approche ludique pour intéresser et permettre à l'enfant d'être acteur à son niveau



- ▶ Prolonger par une démarche participative permettant à l'enfant de s'impliquer dans un projet de groupe
  - ▶ Donner à chaque action un but ou une finalité
  - ▶ Ancrer chaque acquis théorique dans le concret



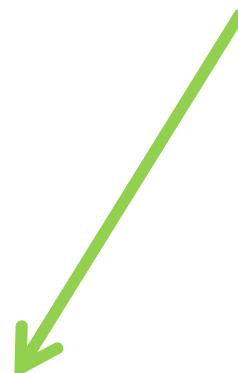
# Comment?

- ▶ Elaboration du programme « De l'école de la propreté à l'éveil à la citoyenneté »



Agence de l'Environnement  
et de la Maîtrise de l'Energie

Validé par l'ADEME  
pour le contenu



Validé par l'Education  
Nationale pour la  
démarche



## Comment?

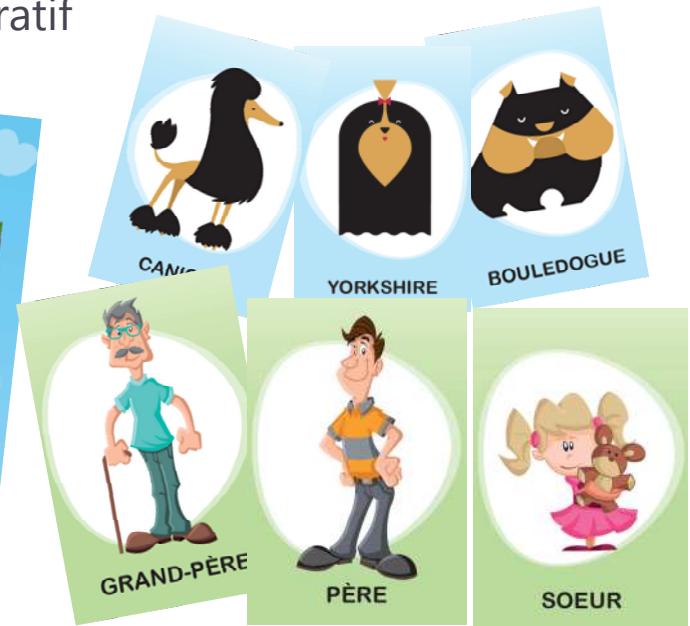
---

- ▶ Cycle 2 (3-5 ans) dans le programme des apprentissages fondamentaux
- ▶ Cycle 3 (6-11 ans) dans le programme des approfondissements
- ▶ Fonctionnement par groupe de 12 enfants environ
- ▶ Chaque intervention se déroule en deux temps:
  - ▶ Introduction du sujet
  - ▶ jeu



# Les supports ludiques

- ▶ Principes de base qui ont guidés l'élaboration:
  - ▶ Ne pas réinventer des règles de jeu qui fonctionne très bien
  - ▶ Ne pas se contenter de simple variantes
  - ▶ Prioriser la dimension pédagogique
  - ▶ Diversifier les genres et développer le jeu coopératif



# Le jeu de l'Oie de la Propreté

**Type d'activité :** Jeu de plateau

**Objectifs :** Utiliser le jeu comme clé d'entrée d'une sensibilisation à la propreté urbaine et à l'éco-citoyenneté.

**Principe :** Mettre en jeu le parcours d'un enfant dans la rue et lui montrer les conséquences des 7 incivilités. Il est primordial de faire vivre le jeu lors de l'animation. Créer une histoire. Donner des exemples concrets de situations courantes

**Durée :** 1h – 1h30

**Lieu :** Extérieur (si météo favorable), classe ou salle de gymnastique (prévoir surface de 30 m<sup>2</sup>)

**Déroulé :** De 4 à 8 joueurs ou plus en équipe ou hors plateau. Règles classiques du jeu de l'oie. Le joueur doit faire un compte juste sur la case "Arrivée" (à voir selon le public)



# Le jeu des 6 familles

**Déroulement :** Les agents de la Brigade Propreté avec l'aide des instituteurs créent environ quatre à cinq groupes. La distribution d'un jeu de cartes est effectuée pour chaque groupe. Ce jeu consiste à rassembler les 7 différents membres d'une même famille. Adaptées au thème des incivilités, les familles représentent les bons gestes, les impacts et leur mode de traitement. Ce jeu permet une bonne introduction pour l'intervention. Les intervenants échangent avec les élèves et mettent en relation le jeu et la réalité de terrain

**Type d'activité :** Jeu de cartes

**Objectifs :** Grâce à des visuels simples, cette activité permet d'associer chaque incivilité à son bon geste, à ses conséquences ou à son mode de traitement. Le but étant de montrer aussi l'action de la collectivité.

**Durée :** 45min - 1h

**Lieu :** Classe

**Public visé / effectif :** CE2-CM1-CM2 / 20 à 25 élèves maxi



# La course à la poubelle

**Type d'activité :** Ramassage de déchets propres

**Objectifs :**

- Sensibiliser les enfants au maintien de la propreté de l'espace public
- Démonstration du métier d'agent d'entretien de la voie publique

**Durée :** 20 min

**Lieu :** Cour d'école

**Public visé / effectif :** 3-5 ans / 1 classe

**Déroulement :** La cour a été préalablement salie avec des déchets propres. Les enfants vont donc la nettoyer de la même manière qu'un agent d'entretien de la voie publique. Pour cela, il est fourni aux élèves des gants, des pinces et deux chariots (poubelles sur roulettes). Les consignes suivantes sont données :

- ne pas ramasser avec les mains,
- ne pas courir avec les pinces,
- ne pas lever les pinces vers les camarades.



# Qui suis-je?

**Type d'activité :** Devinettes avec réponses

**Objectifs :** Faire connaître le travail effectué par les agents de la Propreté urbaine, repérer et comprendre l'utilisation des véhicules de nettoiement et respecter leur activité.

**Durée :** 45min-1h

**Lieu :** Classe

**Public visé / effectif :** CP-CE1- CE2-CM1-CM2 / 1 classe

**Déroulement :** Les enfants disposent sur leur front des images de véhicules, outils ou accessoires du pôle propreté urbaine. Ensuite, ils se posent mutuellement des questions pour découvrir l'objet représenté par l'image qu'ils portent. Cela permet notamment aux enfants de mieux comprendre le pôle et ses missions.



# L'intervention du médiateur

**Type d'activité :** Questions/réponses

**Objectifs :**

- Sensibiliser les enfants au maintien de la propreté de l'espace public
- Sensibiliser plus largement à la protection de l'environnement et du respect de la nature

**Durée :** 1h

**Lieu :** Classe (vidéoprojecteur si disponible ou surface de projection nécessaire)

**Public visé / effectif :** CM1-CM2-6<sup>ème</sup> – 5<sup>ème</sup> – 4<sup>ème</sup> – 3<sup>ème</sup> / 1 classe

**Déroulement :** Basé essentiellement sur l'interaction avec les jeunes, le médiateur intervient sur l'impact environnemental des incivilités pour montrer aux élèves que leurs gestes ont des conséquences sur la nature. Des questions sont posées à la classe, sur des thèmes divers tels que "Savez-vous combien de chewing-gum sont jetés au sol chaque jour?". Cette animation permet d'aborder d'une façon générale les activités de la Propreté urbaine et de sensibiliser à la problématique du geste devenu trop banal de jeter. Ce jeu est par habitude, proposé aux élèves du cycle 3 ou à ceux ayant déjà été sensibilisé par le service. Cette intervention s'intègre aussi parfaitement dans le programme de Science et Vie de la Terre sur le temps de dégradation des déchets, la matière, les déchets (réduire, réutiliser, recycler) ou les êtres vivants dans leur environnement (L'adaptation des êtres vivants aux conditions du milieu).



# Mémo-propreté

**Type d'activité :** Jeu de société

**Objectif :** Fixer via le jeu les acquis des enfants

**Durée :** 1h

**Lieu :** Classe

**Public visé / effectif :** CP-CE1 / 1-10 élèves

**Déroulement :** Ce jeu de cartes destiné aux enfants du cycle 1 ou 2 a pour objectif de connaître les incivilités et les bons gestes. Les règles de jeu de *Memo* sont assez simples. Un jeu de *Memo* est composé d'un nombre donné de paires identiques de cartes imagées. Toutes les cartes partagent un dos et des dimensions identiques qui empêchent qu'elles puissent être reconnues une fois retournées. Au début d'une partie, les cartes sont mélangées puis sont disposées retournées. Chaque joueur, à tour de rôle, retourne deux cartes. Si les deux cartes retournées sont associées, le joueur gagne sinon il passe son tour en remettant les cartes sur la table face cachée. Le but du jeu est de collectionner le plus grand nombre de cartes possibles, ce qui est obtenu en mémorisant au mieux l'emplacement de chaque carte précédemment retournée.



# Chasse aux crottes!

**Type d'activité :** Jeu de plateau

**Objectifs :** Utiliser le jeu comme vecteur pour faire comprendre la citoyenneté aux enfants.

**Durée :** 20 - 40 min

**Lieu :** Classe, gymnase ou salle de jeux.

**Public visé / effectif :** CP-CE1- CE2-CM1-CM2 / 6 enfants

**Déroulement :** Sous la même forme que le jeu du Cluedo, les enfants doivent trouver "le coupable" parmi le père, la mère, la fille, le fils, le grand père, la grand-mère et l'oncle, en l'associant avec un chien (qui fait référence à l'arme dans la version Cluedo) : dalmatien, yorkshire, caniche, berger allemand, bouledogue, chihuahua, doberman ainsi que le lieu qui est une Place ou une Rue de Metz.



# Le chargement casse-tête

**Type d'activité :** Jeu de logique et coopératif

**Objectif :** Faire preuve de logique pour charger la benne avec les dépôts sauvages. C'est également un moyen d'introduire, via le discours de l'animateur, les conséquences des dépôts sauvages et l'importance de la valorisation.

**Durée :** 15 minutes

**Lieu :** Classe

**Public visé / effectif :** CP-CE1 / 1-9 élèves

**Déroulement :** C'est un puzzle que les enfants doivent reconstruire grâce aux 11 pièces. Ils insèrent tour à tour un encombrant dans la benne



# La cocotte Propreté

**Type d'activité :** Jeu de construction et questions/réponses

**Objectif :** construire la cocotte pour pouvoir poser et répondre aux questions abordées précédemment. C'est aussi un moyen d'exporter les acquis de l'animation hors de la classe (dans la cour ou auprès des parents)

**Durée :** 20 minutes

**Lieu : Classe**

**Public visé / effectif :** CE1-CM1-CM2 / 20-30 élèves

**Déroulement :** L'animateur construit avec les enfants la cocotte grâce à des pliages successifs. Ensuite il leur montre comment la faire fonctionner, puis ils se posent les questions entre eux en jouant à la cocotte : dire un nombre, choisir une couleur et répondre à la question



# Les autres approches pour le jeune public

Le pôle propreté urbaine de la Ville de Metz prolonge cette démarche auprès d'autres publics que les scolaires :

- ▶ Les collégiens
  - ▶ Au niveau 6<sup>ème</sup> / 5<sup>ème</sup>, intégration dans le programme de Science et Vie de la Terre sur le temps de dégradation des déchets
- ▶ Les lycéens
  - ▶ Accompagnement d'initiative prises au sein du conseil de vie Lycéenne (CVL)
- ▶ Les étudiants
  - ▶ En menant des opérations de nettoyage
- ▶ Les enfants de MJC, Centre Sociaux, associations, IME, etc.
  - ▶ Interventions ponctuelles sur demande des éducateurs



# Quelques chiffres

- ▶ Composition de la Brigade Propreté:
  - ▶ 1 animateur (catégorie C)
  - ▶ 1 médiateur (catégorie C)
  - ▶ 1 garde-champêtre (catégorie C)
- ▶ Budget de la Brigade Propreté (hors masse salariale):
  - ▶ 7 500 € par an (organisation Metz Plage, Semaine de la Propreté, accompagnement des projets, entr'act, etc.)
- ▶ Bilan d'activité mai 2014-mai 2015 (animation):
  - ▶ Dans les écoles / structures enfance
  - ▶ **2538 jeunes** ont été sensibilisés sur les thématiques de la propreté et des incivilités.
  - ▶ Parmi ces 2538 jeunes :
    - ▶ La participation au dispositif Entr'Act (sur le temps de la pause méridienne, avant ou après la cantine) : **538** enfants.
    - ▶ Dans les structures enfance (interventions ponctuelles, préparation semaine propreté, fêtes de quartiers...) : **833** enfants.
    - ▶ Dans le cadre du Projet Pédagogique : **192** enfants.
    - ▶ Participation à Metz Plage 2014 "Construisons EcoVille" : **975** enfants.
    - ▶ Pour un total de **702 heures**



# Merci de votre attention

