



Kit d'animation **Enquête Carbone**

ÉduClimat a besoin de vos retours pour
s'améliorer !

Si quelque chose vous semble problématique,
ou tout simplement perfectible, écrivez-nous :

 educlimat@avenirclimatique.org

Ce document vous explique, **étape par étape**, comment animer le jeu Enquête Carbone auprès de l'une ou plusieurs de vos classes. Comme l'ensemble des ateliers du projet ÉduClimat, il vous propose **une méthodologie que vous êtes libre d'adapter à votre guise**.

Objectif de l'atelier

Familiariser les élèves au bilan carbone d'un établissement scolaire

Ce que cette activité contient

Ce document vous présente le déroulé de l'activité Enquête Carbone. Pour sa bonne animation, cette activité contient :

- ce **guide d'animation**, pour vous accompagner tout au long de l'activité,
- une présentation powerpoint vous aidant à **présenter la comptabilité bilan carbone à vos élèves**,
- le **plateau** du jeu et les **cartes** à imprimer et découper,
- des **fiches** de collecte à imprimer,
- les **corrections** de ces fiches équipe,
- un **tableau de synthèse des résultats**,
- et une **correction** de ce tableau de synthèse.

Descriptif de l'activité

Durée : 1h de jeu, 1h de débrief

Enquête Carbone est un outil pédagogique sous forme de jeu destiné principalement aux lycéens et lycéennes qui souhaitent comprendre le bilan carbone et sa démarche au sein d'un lycée.

« Enquête carbone » est un jeu de 2 à 8 élèves qui permet de se glisser dans la peau de 4 personnages partant à la découverte leur lycée pour récolter des indices et trouver les postes d'émission de gaz à effet de serre du lycée.

Cette aventure les plongera au cœur des différents lieux stratégiques du lycée : la cantine, l'administration, la salle informatique, et le parking ce qui leur permettra de récolter de nombreux

indices et identifier les postes d'émissions de gaz à effet de serre : transport, chauffage, électricité, alimentation, déchets, biens mobiliers.

Objectifs

- Sensibiliser les élèves à l'intérêt de compter le carbone
- Identifier les postes d'émissions de gaz à effets de serre au sein du lycée
- Le jeu propose une démarche immersive et apprend aux élèves à :
 - Prioriser leur recherche d'information
 - Identifier les acteurs soutenant dans une démarche de comptabilité carbone
 - Identifier et retenir des hypothèses d'analyse
 - Obtenir une vision synthétique de leurs résultats
- Porter un regard critique sur les résultats de leur analyse : confirmer les hypothèses structurantes, identifier les postes d'émissions les plus importants.

Contenu et matériel

- 1 récit d'introduction
- 1 plateau de jeu du lycée avec les zones d'enquête
- 20 cartes indices : 4 cartes administration, 4 cartes cantine, 4 cartes cours d'école, 4 cartes salle informatique, 4 cartes parking
- 1 carte premier joueur
- 1 fiche de collecte de données par équipe avec sa correction
- 1 tableau de saisie des données incluant une correction

Préparation

Avant toute chose il est important de déterminer combien de jeux et de fiches vous avez besoin d'imprimer.

Le jeu peut être joué en mode « solo » ou en mode « équipe ».

Une partie se joue :

- En mode « solo » : de 2 à 4 élèves
- En mode équipe : de 4 à 8 élèves en équipe de 2

Pour un grand groupe, vous pouvez augmenter le nombre d'élèves par équipe mais il est préférable de créer plusieurs tables de jeu en parallèle pour permettre à tout le monde de participer activement à la prise de décision.

Après avoir imprimé le jeu, il vous faudra une paire de ciseaux pour découper les cartes et **les plier pour que le texte contenant les indices soit au verso de chaque illustration**. Enfin nous ne fournissons pas de pion, il faudra que chaque équipe se dote d'un pion. Vous pouvez les récupérer d'un jeu existant ou laisser libre cours à l'imagination des élèves.

Il sera nécessaire également d'imprimer des fiches de récoltes de données qui permettront à chaque équipe de prendre des notes pendant le jeu. Car l'objectif pour chaque équipe sera de se rapprocher le plus possible du score final !

Installation

Placer le plateau de jeu au centre de la table et positionner les 5 piles de cartes indices par zone A, B, C, D et E au bord du plateau en respectant l'ordre défini.

Par exemple : pour l'administration A1 au-dessus, puis A2, A3, A4 en dessous.

Chaque équipe prend un pion personnage qui représentera son équipe sur le plateau.
On choisit la première équipe au hasard qui prend la carte premier joueur.

Tours de jeu

Le ou la première joueuse place son pion sur un lieu de son choix :

- A = Administration
- B = Cours du lycée
- C = Cantine
- D = Salle informatique
- E = Accès et parking

Puis les autres équipes placent leur pion les unes après les autres sur un lieu qui n'est pas encore visité par une autre équipe.

Quand toutes les équipes ont choisi le lieu de leur visite, chaque équipe lit discrètement les indices de la carte qu'elle a choisie en commençant par la carte au sommet de la pile. Si l'équipe a déjà visité ce lieu, elle prend la carte suivante.

Par exemple : l'équipe 1 visite la cantine pour la deuxième fois, la carte C1 a déjà été lue, l'équipe prends la carte C2. Elle ne peut pas lire la carte C3 avant d'avoir lu les cartes C1 et C2.

Toutes les équipes ont 1 à 2 minutes pour prendre connaissance des indices au verso de leur carte puis la reposent. Elles utilisent une fiche de récolte de données pour noter les indices pertinents au fil des cartes visitées. Il n'est pas nécessaire de réaliser des calculs avant la fin de la partie.

Fin de partie

La partie dure 16 tours. Il y a 20 cartes indices, toutes les cartes ne pourront donc pas être consultées par les équipes ce qui encourage à faire des choix en fonction des indices déjà récoltés.

A la fin les équipes ont 15 à 30 minutes pour faire le point sur leurs résultats et calculer les émissions carbonées de chaque poste (Alimentation, Transport, Chauffage, Biens et Services). Ensuite, tout le monde découvre les résultats de chaque équipe et discute de ces résultats. C'est l'occasion d'expliquer ses choix d'hypothèses et de calcul, de tirer des conclusions sur les principaux postes d'émissions et de donner son ressenti sur le jeu.

Bonne enquête !