

Règle du jeu



590 Kg par an et par personne, nos rues sont infestées de poubelles et de déchets en tout genre, il est temps de réagir !

Nous sommes des acteurs importants pour les changements à venir.

Nous devons produire moins de déchets ménagers et pour cela, nous vous proposons de répondre à des questions sur 4 thèmes de la vie quotidienne (école, maison, vacances et loisirs).

Les cases « défi », « chausse déchets » ou « lance déchets » y contribueront également.

Mais gare aux mauvaises réponses, aux pénalités ou à la case « enfouissement » !

Le but du jeu :

Dans ce jeu, quatre équipes s'affrontent autour du thème de la prévention à la production de déchets ménagers.

Le temps de la partie est décidé avant le début du jeu, il est adaptable à toutes circonstances.

Equipements :

- 1 valise de rangement
- 1 règle du jeu
- 1 bâche jeu
- 4 camions poubelle (pions)
- 1 dé
- 4 platines (pions pour échelle déchets)
- 1 série de 32 questions enfants sur 4 thèmes :
Loisirs, Maison, Ecole, Vacances
- 1 série de cartes PENALITE
- 1 série de cartes DEFI
- 1 série de 36 questions adultes
- 4 chausse-pieds
- 4 boîtes de conserves « déchets »
- 4 poubelles



Préparation du jeu :

Chaque équipe place son pion « déchet » sur la case 590 de la règle de graduation qui matérialise les 590kg de déchets produits en France par an et par habitant. (source ADEME)

Au cours de la partie, les équipes vont :

Soit réduire leur production de déchets :

- de 20 kg (le pion se décale d'une case vers la case 0 kg)
- de 40 kg (le pion se décale de 2 cases vers la case 0 kg)
- de 60 kg (le pion se décale 3 cases vers la case 0 kg)

Soit augmenter leur production de déchets

- de 20 kg (le pion se décale d'une case vers la case 590 kg)
- de 40 kg (le pion se décale de 2 cases vers la case 590 kg)
- de 60 kg (le pion se décale 3 cases vers la case 590 kg)

Choisir un animateur/trice qui animera le bon déroulement du jeu et qui sera chargé de poser les questions aux équipes.

Placer les camions poubelle sur la case « réduction des déchets »

Faire un premier lancé de dé, l'équipe qui aura le plus gros score commencera la partie.

La case « réduction des déchets » :

Chaque équipe qui la franchit, réduit sa production de déchets de 20 kg
Si une équipe tombe dessus, elle réduit sa production de déchets de 40 kg.

La case « Ressourcerie- Recyclage » : L'équipe réduit ses déchets de 40 kg.

La case « Déchèterie » : L'équipe réduit ses déchets de 40 kg.

La case « Enfouissement » : L'équipe ajoute 40 kg de déchets.

Les cases à « Case à thème » :

Maison- Loisir-Vacances- Ecole,

Si une équipe tombe sur une de ces cases,
une question leur sera posée.
Elle doit y répondre en moins de 30 secondes.
Si elle donne une bonne réponse,
elle réduit sa production de déchets de 40 kg.
Si elle donne une mauvaise réponse,
elle augmente sa production de déchets de 40 kg.



Les cases « Pénalité » :

L'équipe pioche une *carte Pénalité*.
Elle déplace son pion en fonction
du nombre de kg de déchets indiqué par la carte.



Les cases « Défi » :

L'équipe doit piocher une *carte Défi*.
Un des équipiers, désigné par son équipe, a 30 secondes pour mimer
l'éco-geste de la carte et le faire trouver à ses partenaires.
Si son équipe trouve l'éco-geste,
elle perd 40 kg de déchets.
Si l'équipe ne trouve pas l'éco-geste, le jeu continue.



La case « Chausse-déchets » : Les 4 équipes s'affrontent en même temps dans une course relais.

Matériel : 4 chausse-pieds, 4 corbeilles, 4 boîtes de conserves

NB : Prévoir le même nombre de joueurs par équipe.

Les poubelles sont déposées à quelques mètres devant chaque équipe. Les équipiers doivent aller contourner la poubelle et revenir avec une boîte de conserve déposée au bout d'un chausse-pied.

Si la boîte tombe durant le trajet, l'équipier récupère sa boîte et recommence le trajet au départ:

La première équipe ayant fait passer l'ensemble des joueurs voit ses déchets diminués de 60kg, la deuxième de 40kg, la troisième de 20kg et la quatrième de 0 kg.



La case « Lance-déchets » : Les 4 équipes s'affrontent en même temps dans un jeu de lancé.

Matériel : 4 corbeilles, 4 boîtes de conserves)

NB : Prévoir le même nombre de joueurs par équipe et un joueur qui, placé derrière la poubelle relancera la boîte à ses équipiers.

Les poubelles sont déposées à quelques mètres devant chaque équipe. Les équipiers doivent, tour à tour, lancer une boîte de conserve dans la corbeille.

Si le lancé est réussi, le coéquipier placé derrière la poubelle ramène ou relance la boîte au joueur suivant : (en cas d'échec, le joueur peut relancer une fois la boîte.)

La première équipe ayant fait passer l'ensemble des joueurs, avec le plus de tirs réussis voit ses déchets diminués de 60kg, la deuxième de 40kg, la troisième de 20kg et la quatrième de 0 kg.



Fin du jeu :

L'équipe gagnante est celle qui atteint la case 0 kg de déchets sur l'échelle de graduation ou celle qui comptabilise le moins de déchets à la fin du temps imparti.

TOUS POUR L'ART, L'ART POUR TOUS - Le Chapiteau Vert

43 rue Birmingham 80300 ALBERT - Tél: 03 22 75 02 34

www.lechapiteauvert.fr

Contacts: Eric 06 68 37 87 85 - Frédérique : 06 52 71 95 94