

## Le jeu des filières

Sujet : Énergie, énergies renouvelables



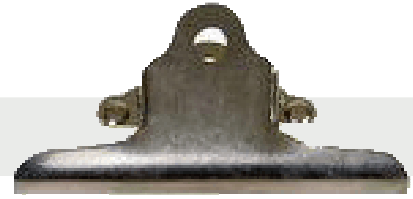
Sciences, technologies, écologie.



Reformer les différentes filières énergétiques.



Entre 30 min et 1 heure.



### Matériel requis



Les cartes du jeu des filières

### But

Connaître les différentes sources d'énergie, la différence entre énergie renouvelable et non renouvelable, découvrir les différentes filières énergétiques.

### Concept

Le jeu des filières peut se décliner en 2 versions :

### Une version simple : jeu en équipes de 4 ou 5 participants :

**Objectif** : Retrouver les sources d'énergie qui existent dans la nature ;

**Consignes** : Les cartes « source d'énergie » sont regroupées et forment un tas, les autres cartes étant mélangées et disposées face visible sur une table.

### Déroulement :

Chaque équipe tire au hasard une carte « source d'énergie ». Échanger sur les avantages et inconvénients de cette source (est-elle renouvelable, épuisable, la trouve-t-on facilement...) À partir de la source, retracer le chemin de l'énergie, de la production à la consommation ;

*Ex : Eau > Barrage hydraulique > Electricité > Ordinateur  
Charbon > Centrale thermique > Electricité > Ordinateur*

À la fin, chaque équipe présente sa filière aux autres.

Une version plus ludique à jouer à un contre un (15 joueurs maximum) :

**Objectif** : reformer les filières énergétiques, le gagnant étant celui qui a reformé le plus de filières.

**Consignes** : les cartes sont mélangées puis retournées pour former une pioche.

**Déroulement** : le premier joueur tire une carte. S'il s'agit d'une source d'énergie, il la pose devant lui, sinon il garde sa carte. Il passe ensuite la main au joueur suivant qui fait de même. A chaque tour, soit on tire une nouvelle carte, soit on pose une carte pour continuer sa filière. On ne peut garder plus de 5 cartes en main. S'il n'est pas possible de la poser, la dernière carte doit être mise sous la pioche.

Les réponses se trouvent en page suivante.

## Conclusion

Le jeu des filières permettra d'aborder d'une manière ludique les différentes filières énergétiques, du nucléaire au solaire en passant par le charbon ou la canne à sucre.

