

Jeu de l'oie sur l'énergie

Sujet : Maîtrise de l'énergie
et transports



Comportement citoyen, arts plastiques.



Identifier les gestes à favoriser pour économiser l'énergie.



De 30 min à 1h pour la fabrication. Idem pour le temps de jeu.



Matériel requis

- Pour créer le jeu :
 - feuilles de papier, cartons
 - ciseaux
 - colle
 - feutres, crayons de couleurs, peintures ou images de magazine
- Pour jouer au jeu :
 - un dé
 - des pions

But

Connaître les gestes simples permettant d'économiser l'énergie dans la vie quotidienne.

Concept

Le jeu de 32 cases illustre des gestes de la vie quotidienne. Les cases « positives » présentent comment l'énergie peut être économisée. Les cases « négatives » montrent comment l'énergie est gaspillée.

Procédure

Les enfants vont fabriquer un jeu de l'oie avec lequel ils vont pouvoir jouer entre-eux et avec des enfants d'autres classes. Chaque enfant aura en charge l'illustration d'une des cases.

Les cases dites « positives » présentent comment l'énergie peut être économiser (un « + » est présent sur la case). Les cases dites « négatives » montrent comment l'énergie est gaspillée (un « - » est présent sur la case). Des jokers « positifs » (représentés par un soleil) et « négatifs » (représentés par un nuage de pollution) font également partie du plateau.

Il est nécessaire de ne pas donner trop d'informations aux enfants lors de la phase de création du jeu. Une fois le jeu terminé, une discussion sur les économies et les gaspillages d'énergie doit donner aux enfants assez d'informations pour qu'ils puissent résoudre les différents points du jeu.

Règle du jeu

Chaque participant ou équipe choisit un pion et le place sur la première case. Le plus jeune joueur commence.

Le premier arrivé à la case n° 33 gagne.

- **Les cases précédées d'un "+"** (cases économies d'énergie) : Trouver comment l'énergie est économisée. Si l'économie n'est pas identifiée, reculer d'une case et attendre le prochain tour. Au tour suivant, le dé n'est pas lancé, le pion restant sur la case. Il faut identifier l'économie ou le gaspillage.
- **Les cases précédées d'un "-"** (cases gaspillage d'énergie) : Trouver comment l'énergie est gaspillée et comment cela pourrait être évité. Si le gaspillage n'est pas trouvé, reculer d'une case et attendre le prochain tour.
- **Les cases 9 et 17** (cases soleil) : Relancer le dé et avancer.
- **La case 24** (case pollution) : Reculer de 3 cases et attendre le prochain tour.

Description des cases

Case 1 : une pleine bouilloire d'eau chauffant pour seulement deux tasses de thé. (négatif)

Case 2 : un fer électrique branché pour ne repasser qu'un seul T-shirt. (négatif)

Case 3 : des lumières allumées dans une pièce alors qu'il fait soleil dehors. (négatif)

Case 4 : se laver dans une grande baignoire pleine d'eau au lieu d'utiliser la douche. (négatif)

Case 5 : un enfant regarde le programme télé avant d'allumer le poste. (positif)

Case 6 : du linge qui sèche au soleil (plutôt que grâce au sèche-linge). (positif)

Case 7 : un vélo. Bon moyen de transport, sans pollution. (positif)

Case 8 : une calculatrice solaire sans pile. (positif)

Case 9 : soleil. (joker)

Case 10 : prendre l'escalier plutôt que l'ascenseur. (positif)

Case 11 : le four est placé à côté du réfrigérateur. (négatif)

Case 12 : une machine à laver fonctionnant en heures creuses. (positif)

Case 13 : une ampoule à incandescence qui chauffe plus qu'elle ne donne de lumière. (10% d'énergie lumineuse - 90% de chaleur dissipée). (négatif)

Case 14 : l'ordinateur est toujours allumé alors que l'enfant dort. (négatif)

Case 15 : prendre l'ascenseur pour se rendre au troisième étage. (négatif)

Case 16 : un enfant habillé chaudement en hiver (la maison peut-être moins chauffée). (positif)

Case 17 : soleil. (joker)

Case 18 : la télévision et les lumières sont allumées alors que l'enfant sort de la pièce. (négatif)

Case 19 : les valises sont prêtes. Pour les vacances, tous les appareils électriques ont été éteints. (positif)

Case 20 : la télévision fonctionne mais personne ne la regarde. (négatif)

Case 21 : une casserole d'eau chauffe avec son couvercle. (positif)

Case 22 : une voiture vide avec le moteur qui tourne. (négatif)

Case 23 : un embouteillage. Beaucoup de pollution et tout le monde est bloqué ! (négatif)

Case 24 : pollution. Reculer de trois cases. (joker)



Case 25 : une ampoule à économie d'énergie est utilisée au lieu d'une ampoule à incandescence. (positif)

Case 26 : la machine à laver est remplie de vêtements. (positif)

Case 27 : un bus plein de gens. (positif)

Case 28 : le four est placé loin du réfrigérateur. (positif)

Case 29 : un enfant zappe à la télé au lieu de regarder d'abord le programme puis d'allumer la télé. (négatif)

Case 30 : une machine à laver tournant pour seulement deux paires de chaussettes. (négatif)

Case 31 : le climatiseur fonctionne alors que les fenêtres sont ouvertes. (négatif)

Case 32 : la télévision est éteinte et l'enfant sort pour jouer dehors. (positif)

Vous avez gagné !



Conclusion

L'activité est composée de deux phases : la première pour fabriquer le jeu, la seconde pour jouer avec d'autres enfants. Le jeu se joue par équipe. Chaque équipe doit se concerter avant de donner la réponse à la question.