

SYPP

NOTE DE LANCEMENT

CHATMALIN ECOLIBRI

- LE JEU



SOMMAIRE

- 01** Introduction
- 02** Contexte du projet
- 03** Les acteurs
- 04** Enjeux et objectifs
- 05** Une approche ludique

INTRODUCTION

Chatmalin Ecolibri : quand la pédagogie autour des déchets passe par le jeu

Apprendre les bons gestes dès le plus jeune âge ? Le SYPP relève le défi et vous propose "Chatmalin Ecolibri" ! Incarnez le Chatmalin qui, aidé de son ami Colibri, farfouille parmi les déchets pour leur assurer le meilleur avenir.

Mieux comprendre en s'amusant

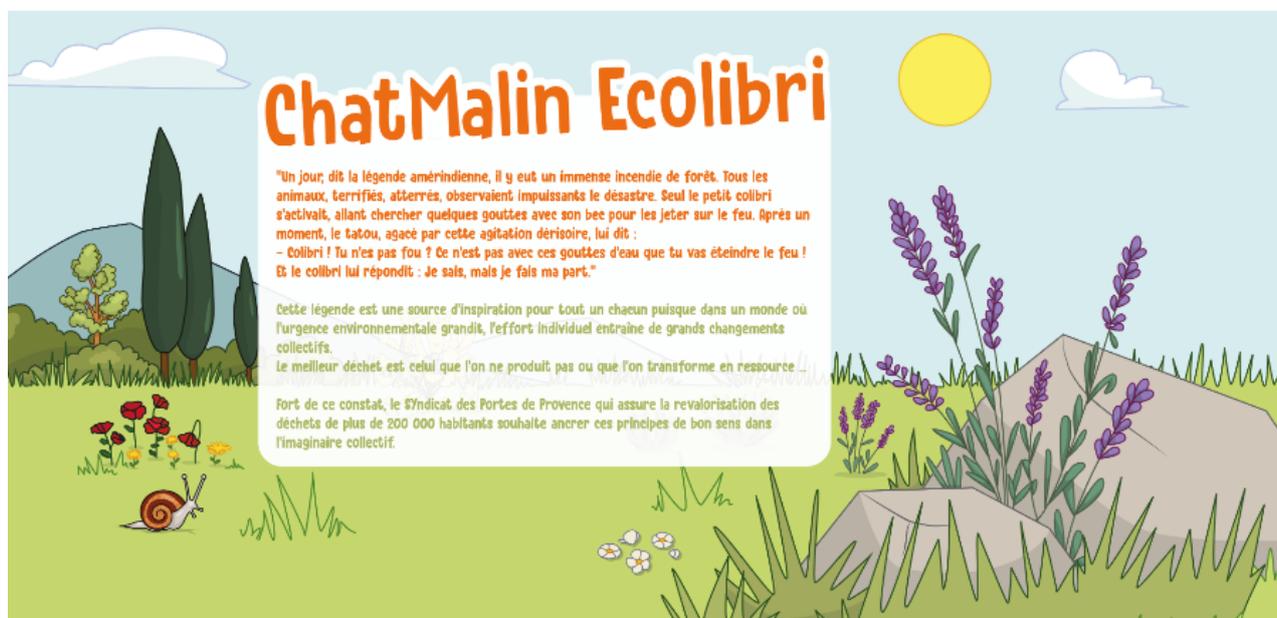
Il n'y a pas de petits gestes quand il s'agit de préserver la Planète ! A la façon du petit colibri de la célèbre légende, chacun peut apporter sa contribution. Et si vous commenciez par le tri des déchets ?

Poubelle jaune, compostage, ressourcerie, déchèterie, poubelle verte ... L'aventure du tri vous tend les bras, mais pas toujours facile de se lancer lorsque les signaux sont nombreux et nous embrouillent. Relevez le défi et apprenez les bons gestes avec le SYPP qui vous propose une approche ludique pour mieux comprendre le fonctionnement du tri des déchets.

Alliant pédagogie, compétition et réflexion, ce jeu vous enseignera ou vous rappellera les bons réflexes à adopter au quotidien.



CONTEXTE DU PROJET



Les enjeux importants de la prévention des déchets ont fait émerger un cadre législatif et réglementaire.

Les collectivités compétentes en matière de collecte ont pour obligation de mettre en place un **Programme Local de Prévention des Déchets Ménagers et Assimilés (PLPDMA)**, devant comprendre des objectifs de réduction des quantités de déchets produits et la lutte contre les gaspillages.

Malgré l'absence d'obligation pour le SYPP, un programme a été rédigé, dans lequel est proposé un axe de réflexion dédié au développement d'actions visibles de prévention sur le territoire.

**"L'ISSUE D'UN JEU
EST INCERTAINE,
LE PLAISIR
QU'IL APORTE EST
INCONTESTABLE".**

PROVERBE MALAIS

Dans quel but ?

Le SYPP entend encourager et systématiser la prise en compte des enjeux de réduction des déchets à travers un panel d'outils de promotion destinés au grand public, dont fera partie le jeu de société "Chatmalin Ecolibri".

Le jeu aura pour but d'accentuer l'engagement citoyen, et notamment de sensibiliser le jeune public au tri des déchets.

LES ACTEURS

Le Syndicat a souhaité proposer une nouvelle forme d'outil, totalement inédite dans son histoire et 100% originale, à destination de tous et facilitant l'apprentissage des bons gestes écocitoyens.



Un agent spécialisé

Le Syndicat a recruté un agent spécialisé, Tiago DAMEY, qui a mis à contribution des services du SYPP sa connaissance du jeu moderne et ses compétences dans l'enseignement pédagogique pour proposer un outil grand public.



Une illustratrice

La partie illustration et recherche graphique a été confiée à Pierlise VAXMAN, illustratrice montilienne. Ses propositions ont su créer un univers riche et coloré autour de la mécanique du jeu.



Conception Ardéchoise

Afin de rester sur un produit respectueux de l'environnement, le SYPP a fait appel à une entreprise ardéchoise, Vincent Jouret. Le jeu a été fabriqué en matériaux recyclés pour le plateau et le jeu, et l'encre utilisée est d'origine végétale.

Bien plus qu'une boîte !

ENJEUX ET OBJECTIFS

Quoi de mieux qu'un jeu de société pour initier les enfants et le grand public aux enjeux environnementaux ?

L'enjeu d'une partie est avant tout de lancer une réflexion sur la meilleure façon de valoriser un déchet, mais aussi de provoquer un échange pédagogique sur les différentes options de recyclage qui s'offrent au consommateur dans la vie de tous les jours en fonction du déchet dont il doit se séparer.

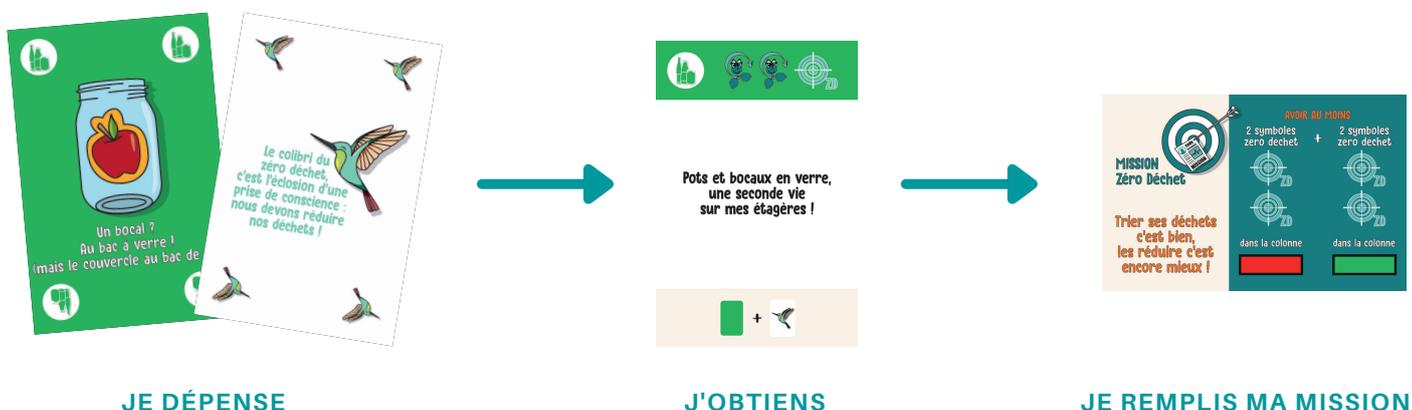
Au travers de cette discussion, un message fort transparait : "Le meilleur déchet est celui que l'on ne produit pas".

Objectif du jeu

Apprendre comment se recyclent les principaux déchets de la vie courante, ou ceux que l'on peut être amenés à utiliser au cours de sa vie.

Objectif d'une partie

Echanger des cartes **Déchet** et **Colibri** contre des cartes **Eco-geste** dans le double objectif de diversifier au maximum ses gestes et d'accomplir une **Mission Zéro Déchet**, et ainsi marquer le plus de points !



Les + du jeu

Des questions/réponses sur les déchets courants, et des messages écocitoyens :



UNE APPROCHE LUDIQUE

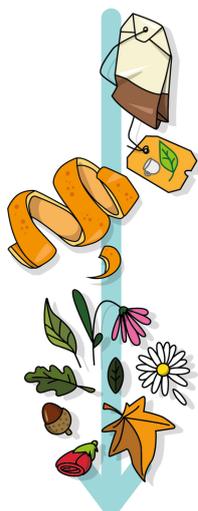
A travers ses visuels simples et colorés, ChatMalin Ecolibri initie les joueurs - petits et grands - au respect de l'environnement. Chaque partie est l'occasion d'éveiller les réflexes citoyens et de se perfectionner, ainsi que son entourage, dans la pratique du tri sélectif.



RECYCLAGE



COMPOST



RÉEMPLOI



DÉCHÈTERIE



VERRE



Coordonnées

Responsable du projet - Sébastien LIOGIER

sebastien.liogier@sypp.fr

Chargée de communication - Justine SOUVIGNET

justine.souvignet@sypp.fr

04-75-00-25-35

