

Fiche de synthèse n° 22 : Outils ludiques pour sensibiliser le grand public aux économies d'énergie

Fiche réalisée en septembre 2024

Cette fiche a été initiée par Mylène Chambon (émiCité) à partir d'échanges sur la liste de discussion RAPPEL en 2024, et complétée par l'équipe d'animation du RAPPEL.

> Revolt

Type de jeu : jeu de cartes

Principe : « Si nous devons vraiment pédaler pour produire notre énergie, combien de temps faudrait-il y passer ? ». REVOLT est un jeu coopératif. L'objectif est de consommer moins d'énergie en découvrant son utilisation au quotidien.



> Mon Logement et MOI

Auteur : Soliha

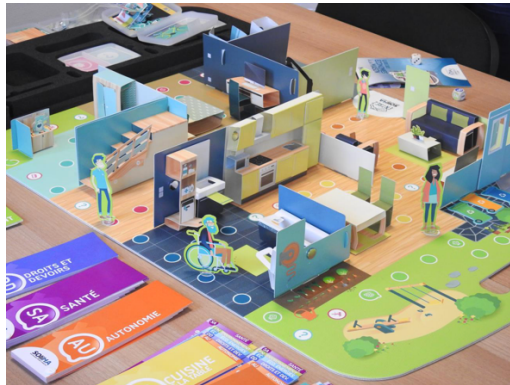
Type de jeu : jeu de plateau

Principe : Mon logement et MOI permet de travailler sur cinq dimensions :

- Economies d'énergie (eau, chauffage, électricité)
- Environnement (bonnes pratiques écologiques)
- Perte d'autonomie (maintien à domicile des personnes âgées)
- Santé et sécurité (risques domestiques, risques sanitaires)
- Droits et devoirs (rapports locatifs, rapports avec le voisinage)

Témoignage de membre : « C'est une maquette de maison représentée sous forme de plateau de jeu et dont on peut personnaliser les espaces (ex : rajouter des rideaux devant les radiateurs etc). J'ai déjà animé ce jeu et ça a bien fonctionné, les personnes étaient participatives, intéressées. Pour cela, je réalise des équipes, puis chacun son tour, les

personnes lancent le dès et avancent le pion jusqu'à arriver dans une pièce qu'il souhaite (par exemple la chambre). Je leur pose une question par exemple concernant les rideaux devant les radiateurs est-ce que c'est judicieux, ça peut aussi être des questions sur le réglage de la température du chauffage pour les sensibiliser lors de leur prochain logement autonome ».



> ÉCO'N'HOME

Auteur : Département du Tarn

Type de jeu : jeu de plateau

Principe : Ce jeu permet de se familiariser avec la réglementation, la gestion de ses factures d'énergies et d'eau, d'agir au quotidien avec des écogestes simples et peu coûteux pour réaliser des économies, et de s'informer pour préserver sa santé et son environnement.

Témoignage de membre : « Ça fonctionne bien même avec les personnes ayant du mal à lire les cartes (style jeu trivial poursuit), on joue en tandem dans ces cas-là avec eux ».



> KIJOULOU

Auteur : EMMAÜS

Type de jeu : jeu de plateau

Principe : outil pédagogique et ludique pour accompagner les personnes vers et dans le logement et faire progresser le parcours résidentiel. Jeu à l'usage des professionnels de l'insertion.



> Boîte mystère

Auteur : CCAS de Grenoble

Type de jeu : jeu de plateau

Principe : La boîte mystère peut être adaptée si vous avez un temps très limité pour prévoir une animation. Le principe est une boîte en carton avec 2 trous pour que les participants puissent mettre leurs mains et tenter de deviner par le toucher un objet qui va évoquer une idée/un concept qui sera pour l'animateur un prétexte d'aborder un thème, donner des ordres de grandeur (avec une question à choix multiple par exemple), illustrer un message (lire un verbatim ?), faire réagir le groupe (« pourquoi a-t-on mis cet objet dans cette boîte ? »). La boîte est en partie ouverte sur une face pour que l'animateur puisse voir ce que le participant est en train de toucher. Il peut être intéressant parfois que le reste du groupe puisse donner un coup de pouce au participant qui essaie de deviner par le toucher, en donnant des indices.

Elle peut s'utiliser en atelier collectif, mais aussi sur un stand pour attirer le chaland. Le concept est très basique. Sa réussite tient en partie dans l'animation et dans les objets qui seront choisis pour illustrer le propos à aborder. Dans le cas de la précarité énergétique on utilise par exemple un éventail ou un gant mouillé pour le confort d'été, un pommeau de douche, une boîte de somnifère pour les impacts sur la santé mentale, un portefeuille pour évoquer le budget énergie ou le chèque énergie, un thermomètre qui permet d'interroger sur les réglages des thermostats, une grille de ventilation, etc... et on peut adapter facilement le panel des objets en fonction du public et des enjeux de l'intervention.



> La maison économe

Auteur : Héliose

Type de jeu : jeu de plateau

Principe : Conçu à la manière du Monopoly, ce jeu sensibilise le public aux économies d'énergie et d'eau de manière ludique et fait prendre conscience des conséquences financières de certains choix et comportements. Ce jeu permet aux joueurs d'échanger sur leurs pratiques et constitue un excellent moyen d'accompagner le public vers des changements de comportement.

Remarque : Ce jeu est placé sous licence Creative Commons "CC BY SA". Il peut être reproduit librement sous certaines conditions, parmi lesquelles celle de citer l'auteur.



> Fresque de la précarité énergétique

Auteur : Stop à l'exclusion énergétique

Type de jeu : jeu de cartes à poser

Principe : Au cours d'un atelier participatif d'1h30 maximum, vous découvrez et manipulez environ 60 cartes, en compagnie de 5 à 10 personnes. La « fresque » se dessine sous vos yeux et grâce à vos interventions. Les participants discutent, échangent, s'interrogent, disposent les cartes, les font interagir. La Fresque de la précarité énergétique permet de prendre conscience de ce fléau mais également d'entrevoir des solutions et de comprendre le rôle que chacun peut jouer.



> La Fresque de la rénovation énergétique

Type de jeu : jeu de cartes à poser

Principe : La Fresque de la Rénovation est un atelier pédagogique et collaboratif sur le thème de la rénovation énergétique des bâtiments. Cet atelier d'environ 2 heures permet au grand public, comme aux professionnels, de comprendre les enjeux, les étapes et les bénéfices de la rénovation énergétique des bâtiments et de disposer des éléments clés pour initier des projets dans les meilleures conditions.

> Ecopack énergie multilingue

Auteurs : CALD et ADIL

Il s'agit d'un ensemble d'outils d'information et de sensibilisation des ménages français et étrangers en 6 langues (français, anglais, espagnol, turc, arabe et arménien)

A travers l'écopack téléchargeable gratuitement, il s'agit de favoriser l'accès aux services essentiels de l'eau et de l'énergie dans le logement dans les meilleures conditions des ménages étrangers et d'origine étrangère et permettre aux primo-arrivants de s'intégrer au mieux dans leur cadre de vie en France mais aussi à tous les ménages fragiles de lutter contre la précarité énergétique.