

Fiche Exposition Eco- consommation

Créée le 1er juin 2015
par CEDER



→ Objectifs

- Sensibiliser de façon ludique aux thématiques de l'éco-consommation
- Introduire aux ateliers pratiques
- Jouer sans « culpabiliser »
- Informer avec des chiffres clé
- Créer du lien et inciter au changement de comportement

→ Cible

- Quel est le public ciblé : non averti non réfractaire, adultes, enfants, alphabétisation, élus, précarité...

→ Contenu

- En quoi consiste l'atelier : l'exposition permet d'aborder de façon ludique et interactive les différentes thématiques de l'éco-consommation

→ Le déroulé

- Présentation de l'intervenant
- Présentation de sa structure + EIE

- Qu'est-ce que l'éco-consommation + débat
- Si table avec documentation : présenter les guides ADEME, revues, guides éco-conso...
- Avec les publics jeunes : donner la définition des énergies renouvelables en leur faisant trouver l'eau, la terre, le soleil, le vent...
- Commencer par le module ACV (Analyse Cycle de Vie) qui introduit bien la notion d'énergie dans les biens de consommation
- Faire le jeu qui va avec
- Ensuite dérouler avec la saisonnalité des produits, les labels (passer vite quand le public n'est pas adapté), le suremballage, l'éclairage, le stop pub, le recyclage du papier, les déchets dangereux...
- Il est possible de finir par la roue une 20aine de minutes si le public est motivé
- Ensuite demander ce qui leur paraît le plus accessible et les prochains gestes qu'ils pensent faire facilement
- Finir par la documentation et éventuellement le calendrier des ateliers à venir ou les évoquer pour leur donner envie d'y assister

- Durée entre 1 h et 3 h ou plus

- Préparation :
Penser à prendre les documents qui pourront servir de goodies pour les jeux et les modules (stop pub, calendriers fruits et légumes, mémo labels, mémo éclairage, guide éco-consommation, guide mission budG, cup doseur...)

En format court (l'exposition interactive peut également être utilisée dans un format plus court, par exemple dans un lieu passant)

- Dans ce cas le public est invité à aborder les modules qu'il souhaite
- L'animateur est là pour apporter des compléments d'information, faire connaître sa structure et les EIE
- Il invite les participants à manipuler ce qui peut l'être
- Il veille également à ce que le matériel soit respecté.

➔ Temps ou retro-planning

- Temps de l'animation (ou l'outil - utilisation) : entre 1h et 3h
- Temps de préparation : 30mn
- Temps d'installation : entre 1h et 2h
- Temps de rangement : entre 1h et 2h
- Les temps d'installation et de rangement sont plus courts s'ils sont réalisés par plusieurs personnes qui ont l'habitude de manipuler l'expo, mini 30-45min quand même si tous les modules sont utilisés
- Temps d'évaluation : 15mn ?

➔ Outils de communication

- **INTERNE**
Il est intéressant de faire l'expo en interne pour sensibiliser les collègues et conseillers et leur permettre de comprendre l'intérêt des modules
Les visuels de fond sont disponibles sous indd et psd sur seafile
Les guides d'accompagnateurs sont disponibles sous word et PDF
Les fiches des données sont disponibles sous word et pdf
- **EXTERNE**
Les modules sont des outils de communication externe en eux même.

➔ Partenaires possibles

Collectivités territoriales, syndicats de traitement des déchets, département...

Les références du réseau

Qui dans le réseau a été moteur sur l'outil

Coordonnées de(s) la personne(s) IERA référente(s)

Océane GABORIT – Antonin RAT – HELIANTHE

Ont contribué aux cahiers d'animateur :

CEDER Perrine DYON

– Natacha FEJOZ – ALEC

– Patrick GUICHARD – ADIL26

➔ Liens & annexes

- Thématiques pouvant être abordées ou en lien avec l'atelier :
 - Transports
 - Gaspillage alimentaire
 - Déchets / Suremballage
 - Economies d'énergie et d'eau
- Annexes
 - Voir guide de l'animateur
 - Voir le calendrier des fruits et légumes de saison
 - Voir le guide ADEME « éco-consommer mieux »
 - Voir des STOP PUB
 - Voir fiches techniques avec les données sur la plateforme