



Fiche d'activité

L'impact climatique d'un week-end d'équipe

Durée : 60 min	Type d'activité : Créativité – réflexion
Tranche d'âge : 12 – 15 ans	Auteur : J. Kasparian, H. Kasparian
Nombre de jeunes : 15 – 30 par équipes de 4 à 6	Date : Mai 2023
Nombre d'animateurs : 1 par équipe	

Objectifs pédagogiques

À l'issue de cette activité, les enfants seront capables de...

- identifier les principales sources de l'impact climatique d'un week-end d'équipe
- proposer des variantes pour limiter cet impact

Matériel nécessaire

- App *Bilan CO₂ des camps* installée sur un appareil à disposition
- Papier, stylos
- Formulaires pré-imprimés (voir annexe). Également disponibles sous forme de fichiers éditables pour les adapter à votre folklore.
- Tampon pour le bureau des brevets
- Éventuellement, en soutien pour la phase 3 : accès internet, site Ademe Impact CO₂ : <https://impactco2.fr/>

Action

Note : Le déroulement ci-dessus fournit une trame à adapter en fonction du temps disponible et à folkloriser en cohérence avec votre folklore d'année ou de camp.

Lancement (5 min)

« Vous allez bientôt vivre un week-end d'équipe. Comme toute activité humaine il a un impact sur le climat en occasionnant des émissions de gaz à effet de serre. On va les évaluer et réfléchir à la manière dont on pourrait les diminuer, sans dénaturer votre projet »

Phase 1 : Pictionary (10 min – par équipe, avec un animateur par équipe, en position d'arbitre)

À tour de rôle, un participant choisit ce qu'il pense être une source d'émission de CO₂ du week-end, et la fait deviner aux autres membres de son équipe.

Après avoir deviné la source d'émission, le groupe discute et se met d'accord sur ce qu'il pense être son importance relative.

Une fois que les participants n'ont plus d'idées de sources d'émission, le groupe dessine sur une grande feuille la répartition qu'il imagine des émissions du week-end prévu, sous forme d'un « camembert ».

Transition 1->2 : « on va vérifier nos impressions, grâce à une app qui va nous permettre de calculer ce qu'il en est des émissions du week-end qu'on prévoit »

Phase 2 : Confrontation aux chiffres réels (15 min)

L'animateur présente l'app.

Les jeunes de chaque équipe paramètrent dans l'app le week-end tel qu'ils le prévoient et observent le résultat. L'équipe marque un point pour chaque poste d'émission placé dans le bon ordre sur son « camembert ».

Échange en grand groupe

- sur les choix et besoins implicites ou « évidents », habituellement non remis en cause, et qui sont apparus au fil du paramétrage de leur week-end dans l'app (types de menus, mode de transport, distance du lieu de week-end, quantité de matériel nécessaire, etc.)
- sur la question « Qu'avez-vous découvert ? Qu'est-ce qui vous étonne ? »

L'animateur peut faire appel à la page « pour en savoir plus » de l'app pour préciser certains points de compréhension.

Transition 2->3 : « On a identifié la source de nos impacts, comment réduire ? On a été embauchés comme consultants pour proposer des solutions de décarbonation des week-ends et les breveter »

Phase 3 : Création de propositions pour réduire l'impact climatique du week-end (25 min)

Chaque équipe dispose

- d'une liasse de formulaires de dépôt de brevet (deux par point obtenu en phase 2)
- d'un appareil où l'app est installée, pour tester leur idée « en temps réel ».

Elle doit remplir des formulaires avec des idées, toutes différentes et les apporter au bureau des brevets

Au bureau des brevets, un animateur (responsable de l'attribution des brevets, éventuellement aidé d'un assistant) reçoit un par un les représentants des équipes venus apporter les formulaires remplis (un joueur ne peut apporter qu'un formulaire à la fois). Il valide l'idée sur les critères suivants :

- nouveauté : une fois validée, une même idée ne peut plus être proposée, ni par la même équipe, ni par une autre
- réaliste
- concrète
- pertinent vis-à-vis du projet du week-end
- chiffrage correct (l'animateur peut s'appuyer sur l'app Bilan CO₂ et/ou le site <https://impactco2.fr/>)

Le bureau des brevets peut décider

- soit de valider l'idée. Il archive l'idée et attribue à l'équipe qui l'a soumise un score égal à l'économie d'émissions de CO₂ estimée.
- soit de demander des améliorations : corriger le chiffrage, préciser l'idée pour la rendre plus concrète... L'équipe repart alors avec le formulaire. Une fois les améliorations apportées, elle pourra de nouveau venir déposer son formulaire, en faisant de nouveau la queue si nécessaire
- soit de refuser l'idée. Dans ce cas, le formulaire est perdu et détruit.

Pendant que le bureau des brevets examine un formulaire, les autres joueurs venus soumettre leur formulaire font la queue, dans l'ordre d'arrivée. Il est possible de défier un autre joueur de la queue. Dans ce cas, les deux joueurs sortent de la queue et s'affrontent à la prise de foulard, dans une zone délimitée à l'écart (à environ 25 m de distance). À l'issue de l'affrontement, les deux joueurs reviennent dans la queue :

- Si le joueur qui a lancé le défi a gagné, ils échangent leurs places dans la queue
- S'il a perdu, le gagnant reprend sa place initiale dans la queue. Le perdant donne son formulaire et sa place dans la queue à un membre de l'équipe du vainqueur.

Les équipes peuvent obtenir des formulaires supplémentaires auprès d'un guichet tenu par un autre animateur, moyennant une petite épreuve en lien avec le folklore de l'unité (quizz, performance sportive, construction manuelle, énigme...).

Variante pour enrichir la phase 3

Un type de formulaire spécifique permet de prévoir des « compensations personnelles » (voir en annexe le concept de « compensation personnelle »).

Les critères de validation sont similaires aux formulaires « normaux ». L'idée doit être :

- nouvelle : une fois validée, une même idée ne peut plus être proposée, ni par la même équipe, ni par une autre

- réaliste
- concrète
- chiffrage correct (l'animateur peut s'appuyer sur l'app *Bilan CO₂* et/ou le site <https://impactco2.fr/>)

Une fois validé, l'équipe qui l'a créé fait signer le formulaire par autant de participants que possible, joueurs et animateurs.

Le formulaire d'engagement rapporte les scores suivants :

- l'équipe de chaque signataire reçoit un score égal à la réduction de CO₂ correspondant à son engagement.
- l'équipe qui est à l'origine de l'idée reçoit 50% du total des réductions de CO₂ correspondant aux engagements de tous les participants.

Clôture (5 min)

Tour de table : Comment je me suis senti ? Qu'est-ce que je retiens ?

Puis proclamation des résultats

Contrôle (*Comment saurai-je que les objectifs pédagogiques seront atteints ?*)

- Qualité et richesse des propositions faites en phase 3
- Idée clé retenue, telle qu'exprimée par chaque participant en phase de clôture

Ressources

- App *Bilan CO₂ des camps* : <https://itunes.apple.com/app/id1645719853> (version iPhone / iPad / Mac ; version Android à paraître prochainement). Installée à l'avance sur un ou quelques appareils à disposition pour la phase 2.
- Calculateur CO₂ (Ademe) : estimation des émissions personnelles pour l'auto-compensation des émissions (cf Éléments pour la discussion ci-dessous) : <https://impactco2.fr/>



Éléments pour mener la discussion

Pourquoi réduire le CO₂ sur les activités scoutes ?

- Parce qu'il faut réduire partout pour préserver le climat
- Pour la cohérence paroles / actes au sein de l'association
- Pour montrer qu'on peut se faire plaisir ET être sobre en carbone
- Pour expérimenter de nouvelles pratiques et les faire expérimenter aux jeunes

Pourquoi se focaliser sur le CO₂ plutôt que sur d'autres indicateurs d'impact environnemental ?

- Le climat est un problème urgent
- L'impact carbone est « relativement » représentatif des autres impacts
- Il est quantitatif, donc facilite l'évaluation de l'action.

Qu'est-ce que la compensation personnelle ?

Plutôt que la compensation carbone « commerciale » proposée par divers organismes, dont l'effectivité est sujette à caution, on invite les jeunes à se poser la question : « qu'est-ce que JE peux changer dans mon mode de vie pour réduire mes émissions à hauteur des émissions de mon projet scout ? »

Par exemple : si je mange de la viande une fois par jour, dont du bœuf un jour sur deux, alors en devenant végétarien je réduis mes émissions d'environ 1400 kg équivalent CO₂ par an donc je compense des émissions équivalentes de mon activité scout.

Un autre exemple : si ma famille utilise la voiture, chaque km non parcouru en voiture compense un km parcouru pour le week-end scout.

Le site <https://impactco2.fr/> permet d'évaluer immédiatement l'impact réel de telle ou telle mesure de « compensation » individuelle.

GRANDIR & faire grandir



Formulaire de demande de brevet

Équipe :

Domaine concerné (*ex : repas, transports, matériel, etc*) :

Poste d'émission concerné (*ex : transport en voiture jusqu'au lieu du week-end*) :

Comment les émissions de CO₂ vont être réduites (*soyez concrets*) :

De combien les émissions de CO₂ vont être réduites :

..... kg équivalent CO₂

Validation du bureau des brevets : *date, signature, cachet*



Formulaire de demande de brevet

Équipe :

Domaine concerné (*ex : repas, transports, matériel, etc*) :

Poste d'émission concerné (*ex : transport en voiture jusqu'au lieu du week-end*) :

Comment les émissions de CO₂ vont être réduites (*soyez concrets*) :

De combien les émissions de CO₂ vont être réduites :

..... kg équivalent CO₂

Validation du bureau des brevets : *date, signature, cachet*



Formulaire de d'engagement de « compensation personnelle »

Équipe :

Domaine concerné (ex : repas, transports, logement, etc) :

Poste d'émission concerné (ex : transport en voiture jusqu'au lieu du week-end) :

Comment les émissions de CO₂ vont être réduites (soyez concrets) :

De combien les émissions de CO₂ vont être réduites :

..... kg équivalent CO₂ / personne = kg équivalent CO₂ au total

Signataires

Nom	Équipe	Signature	Nom	Équipe	Signature

Validation du bureau des brevets : date, signature, cachet