



JEU DE LA FICELLE

publié le 10/03/2018

Descriptif :

Dans le cadre de la **labellisation E3D** (Établissement en Démarche de Développement Durable) de notre établissement, les élèves de 4ème ont tous bénéficié d'une animation à partir du **jeu de la ficelle**.

Le concept est simple : il s'agit d'un outil pédagogique qui permet de comprendre comment fonctionnent les systèmes vivants, les sociétés, les groupes, les organisations à partir du contenu de notre assiette.

Ce contenu devient alors révélateur des impacts, interactions et incidences de notre modèle de consommation sur l'environnement, la santé ou la sphère socio-économique.

Au terme du jeu de rôle, les élèves ont pu exprimer leur ressenti, proposer des alternatives faciles à mettre en place au modèle actuel, tant individuelles que collectives.

Un petit groupe d'élèves de 4ème se sent déjà prêt à réfléchir à un projet qui pourrait éventuellement être discuté à la prochaine commission restauration de notre collège. Si d'autres élèves sont intéressés, ils peuvent nous rejoindre à l'éco-club le jeudi à partir de 13h15.

Parce qu'un citoyen averti, est un citoyen qui a les moyens d'agir, ne soyez pas étonnés que vos enfants vous proposent de révolutionner le contenu de vos assiettes dans les jours qui viennent !

Si le projet vous intéresse, vous trouverez en document joint, la fiche bilan que nous avons élaboré au terme du jeu et qui reprend les éléments évoqués avec les 5 classes de 4ème ainsi que quelques photos.

Portfolio



Document joint

 [fiche_bilan_4eme](#) (PDF de 43.3 ko)