



# Eco-Lanta

Proposé par Mare Vivu pour ZEPAL dans le cadre du compagnonnage  
Terres et Mers UltraMarines



# Eco-Lanta

1. LES SIAMOIS | Généralités sur la pollution plastique
1. LA CIBLE | Temps de dégradation des déchets en mer
1. LE BLIND TEST DE LA MER | Espèces impactées par la pollution plastique
1. LE TOTEM DU TRI | Tri sélectif
1. LES FAUX AMIS | Réduction des plastiques à usage unique



## 1. LES SIAMOIS | Généralités sur la pollution plastique

### Descriptif du jeu :

2 équipes s'affrontent. Chaque équipe forme des binômes qui sont placés en file indienne, derrière une ligne de départ. Devant chaque équipe sont disposés 4 foulards colorés à quelques mètres de distance, de manière à matérialiser les 4 paliers d'un parcours. Chaque binôme forme la brouette (alternative : pieds noués) et doit se rendre ainsi jusqu'au 1<sup>er</sup> palier, où l'animateur leur pose une question. Si la réponse est correcte, ils progressent jusqu'au 2<sup>nd</sup> palier, où une nouvelle question leur est posée, et ainsi de suite. Si la réponse est fautive, ils retournent sur la ligne de départ.

### Points :

La première équipe à répondre correctement à la question posée au niveau du 4<sup>ème</sup> palier remporte la victoire.

Si aucune des 2 équipes n'y parvient, on compte le total des bonnes réponses (+1 point pour chaque bonne réponse quel que soit le palier).

### Objectif pédagogique :

- Découvrir quelques généralités importantes sur la pollution plastique

## MATÉRIEL

- Questions-réponses (à faire) : [lien](#)
- 2x 4 foulards colorés pour matérialiser les 4 paliers de questions de chaque équipe
- 2 foulards pour nouer les pieds du binôme



## 2. LA CIBLE | Temps de dégradation des déchets en mer

### Descriptif du jeu :

2 équipes s'affrontent. Chaque équipe forme une file indienne, derrière une ligne de départ. La 1<sup>ère</sup> équipe se voit donner un galet noir, la 2<sup>nde</sup> un galet blanc. En face au centre sont disposés des foulards colorés de manière à former 6 cercles concentriques. Au niveau de chaque cercle se trouve un galet ou panneau de bois peint indiquant un temps de dégradation : 1 an, 10 ans, 100 ans, 250 ans, 500 ans, 1000 ans. Chaque équipe tire une carte, représentant un objet. L'équipe commence par estimer la durée moyenne d'utilisation de cet objet afin de gagner un 1<sup>er</sup> point. Ensuite elle doit estimer le temps de dégradation de cet objet dans le milieu marin afin de remporter un 2<sup>ème</sup> point. Enfin, l'équipe désigne un lanceur qui doit faire atterrir le galet dans le cercle correspondant au bon temps de dégradation afin de gagner un 3<sup>ème</sup> point.

### Points :

- + 1 point pour avoir donné le bon temps moyen d'utilisation
- + 1 point pour avoir donné le bon temps de dégradation
- + 1 point si le lanceur arrive à faire atterrir le galet dans le bon cercle

### Objectif pédagogique :

- Prendre conscience du long temps de dégradation d'un déchet plastique dans le milieu marin en comparaison de son court temps d'utilisation.
- Sensibiliser à la réduction des objets jetables



## MATÉRIEL

- ❑ Images plastifiées des déchets, avec temps d'utilisation moyen (à créer) : [lien](#)
- ❑ 2 galets : 1 noir + 1 blanc
- ❑ Plusieurs foulards colorés de manière à les nouer en 6 cercles concentriques
- ❑ 6 galets ou panneaux de bois peints pour indiquer le temps de dégradation de chaque cercle (de 1 an à 1000 ans)



### 3. LE BLIND TEST DE LA MER | Espèces impactées par la pollution plastique

### MATÉRIEL

#### **Descriptif du jeu :**

2 équipes s'affrontent. Chaque équipe forme une file indienne, derrière une ligne de départ. Quelques mètres plus loin devant eux est disposé un parcours d'obstacles qui se termine par une zone où sont dispersées des feuilles plastifiées (ou tapis imprimés) illustrant des espèces emblématiques impactées par la pollution plastique : dauphin pantropical, globicéphale, baleine à bosse, grand cachalot, tortue imbriquée, poisson, oiseau marin, etc. L'animateur fait écouter le son d'un de ces animaux : dès qu'un des 2 joueurs sur la ligne pense avoir identifié le son, il franchit le parcours jusqu'à la zone où sont étalées les différentes illustrations d'espèces, récupère l'espèce qu'il pense avoir identifié grâce au son, puis court le ramener jusqu'à la ligne de départ. Le joueur remporte le point s'il a identifié la bonne espèce, et un point supplémentaire s'il a été le plus rapide sur le parcours. Pour compléter la réponse, l'animateur pose la question de savoir pour quelle raison les plastiques sont un danger pour cette espèce.

#### **Points :**

- +1 point pour chaque bonne carte rapportée
- +1 point bonus si le joueur arrive en premier

#### **Objectif pédagogique :**

- Prendre conscience de l'impact de la pollution plastique sur les espèces emblématiques
- Apprendre à reconnaître ces mêmes espèces emblématiques, à la fois par l'image et le son

- Sons (KWI : à trouver) : [lien](#)
- Feuilles plastifiées (ou tapis imprimés) des espèces (à créer) : [lien](#)
- 1 enceinte
- 6 Bambous + 3 foulards pour matérialiser le parcours



## 4. LE TOTEM DU TRI | Tri sélectif

### Descriptif du jeu :

2 équipes s'affrontent. Les équipes sont déployées le long d'une même ligne de départ. Quelques mètres plus loin devant eux, au centre, se trouve un bâton totem. Derrière la ligne de départ sont disposés 4 petits bacs (compost, jaune, vert, bleu) qui matérialisent des poubelles. Avant de commencer le jeu, l'animateur attribue un numéro à chaque joueur de chaque équipe. L'animateur énonce à voix haute le nom d'un déchet, puis appelle un numéro au hasard. Les 2 enfants qui ont le numéro appelé par l'animateur doivent courir pour attraper en premier le totem. Celui qui a attrapé le totem doit retourner dans son équipe et déposer le totem sur le carré de tissu correspondant à la bonne poubelle de tri. Il peut demander l'avis de son équipe.

### Points :

- + 1 point pour avoir attrapé le totem
- + 1 point si le totem est déposé sur le bon carré de tissu

Règle supplémentaire possible : Si le joueur qui a attrapé le totem se fait toucher par l'autre joueur, c'est l'autre qui récupère le totem.

### Objectif pédagogique :

- Savoir trier ses déchets dans les bonnes poubelles

## MATÉRIEL

- Questions-réponses (à créer) : [lien](#)
- Totem (bâton ou autre objet) : à créer
- 4 carrés de tissus pour matérialiser chaque poubelle (env. 50x50cm) :
  - Marron (compost)
  - Jaune (emballages)
  - Vert (verre)
  - Bleu (ordures ménagères)



## 5. LES FAUX AMIS | Réduction des plastiques à usage unique

### **Descriptif du jeu :**

2 équipes s'affrontent. Chaque équipe forme une file indienne, derrière une ligne de départ. Quelques mètres plus loin devant eux est disposé un parcours d'obstacles qui se termine par une zone où sont dispersées des feuilles plastifiées (ou tapis imprimés) illustrant des alternatives aux plastiques à usage unique : gourdes, fruits et légumes en vrac, tote-bag, presse-agrumes, yaourtière, etc. L'animateur montre une carte représentant un plastique à usage unique : chaque joueur franchit le parcours jusqu'à la zone où sont étalées les différentes illustrations, récupère l'alternative qu'il pense avoir identifié, puis court le ramener jusqu'à la ligne de départ. Le joueur remporte le point s'il a identifié la bonne alternative, et un point supplémentaire s'il a été le plus rapide sur le parcours.

### **Points :**

- +1 point pour chaque bonne carte rapportée
- +1 point bonus si le joueur arrive en premier

### **Objectif pédagogique :**

- Prendre conscience de l'impact de la pollution plastique sur les espèces emblématiques
- Apprendre les différentes alternatives aux plastiques à usage unique

## MATÉRIEL

- ❑ Cartes mémoire plastifiées : lien
- ❑ 6 Bambous + 3 foulards pour matérialiser le parcours



# Matériel (synthèse)

- ❑ 4 Carrés de tissu (env. 50x50cm) : Marron (compost) / Jaune (emballages) / Vert (verre) / Bleu (ordures ménagères)
- ❑ Foulards :
  - 2x 4 foulards colorés (env. 10x120cm) : ex. 2x Jaune/Rouge/Bleu/Vert
  - 3 foulards (env. 10x120cm) : peu importe la couleur
  - 2 foulards (env. 10x60cm) : peu importe la couleur
  - plein de foulards (env. 10x120cm) de 6 couleurs : assez pour en faire 6 cercles concentriques
- ❑ 1 Totem : bâton ou autre objet à décorer
- ❑ 1 Galet noir + 1 Galet blanc
- ❑ 6 Galets/panneaux bois à peindre
- ❑ 6 Bambous
- ❑ 1 Enceinte