

éMERgies



Les malles
pédagogiques

Quand la mer produit de l'énergie.

La mer est un milieu fluide riche en flux énergétiques ! Cette énergie se manifeste par des phénomènes naturels dont la puissance a toujours fasciné les hommes. Aujourd'hui, avec le constat de l'inadaptation de nos modes de production dits « traditionnels » aux exigences du développement durable, les « énergies marines » renouvelables suscitent un regain d'intérêt. Consciente de l'enjeu et de sa responsabilité en tant qu'association d'éducation populaire, les petits débrouillards ont décidé de s'emparer du sujet et de proposer la malle d'animation « éMERgies ». Cette malle d'expérimentation est constituée d'un module de production énergétique, de trois posters explicatifs ainsi qu'un jeu de plateau et de rôles proposant aux participants (dès 8 ans) de placer éoliennes et hydroliennes en fonction des courants, des marées et des vents. Le projet éMERgie a été développé avec le Conseil régional de Bretagne, l'ADEME et le Conseil départemental du Finistère.



Ce que contient la malle éMERgie

Un module de production d'énergie comprenant six boutons : « micro-ondes », « ampoule économique », « ampoule classique » et « veilleuse », « machine à laver » et « télévision »,

Un oriflamme (mât, toile et pied lesté),

Un jeu comprenant : un plateau de jeu, des cartes, des maquettes en forme d'éoliennes et d'hydroliennes,

Des badges « acteurs » avec tour de cou, pour le jeu de rôle,

trois panneaux d'expériences : « La patate ose l'osmose », « La miniéolienne » et « Un courant dans le saladier »,

Un tapis de jeu déroulable 120x200cm,

Un livret de l'animateur.



Partenaires :



Public visé : À partir de 8 ans, adolescents et adultes. Cadres scolaires, loisirs et itinérant.



Durée : Ateliers scientifiques de 1h30 organisés par petits groupes avec un animateur.



Accompagnement : Animateur Petits Débrouillards ou personne formée.



Formation : Des équipes d'animation. De 10 à 15 stagiaires par session de formation.

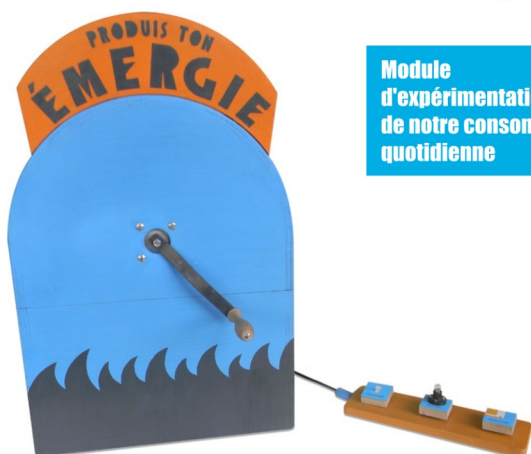


Format :

- Un module d'expérimentation
- Un jeu coopératif sur les enjeux actuels
- Un livret avec expériences scientifiques et aspects socio-économiques



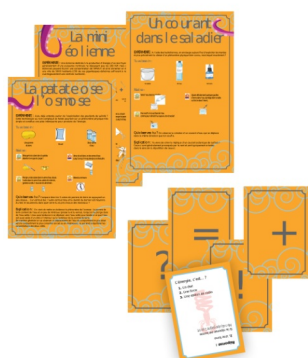
Livret pédagogique



Module d'expérimentation de notre consommation quotidienne



Jeu de cartographie



Cartes, plateau de jeu et maquettes d'hydroliennes et d'éoliennes



10 Badges «acteur» pour le jeu de rôles



Photos :

<http://bit.ly/malleemergies>



Logistique :

Dimensions : 120x80x80 cm (h x l x L)

Transport : nécessitent un véhicule de 2 m³.

Volume total : 1 m³ Poids total : 50 kg

Temps de montage : 0h30 (1 pers.)

Besoins électricité : non

Besoins alimentation en eau : non

Besoins matériel : 2 tables pour poser le module d'expérimentation et préparer le jeu de rôles.

Lieu de stockage : Rennes

Nombre d'exemplaire : 1



Cette malle thématique interactive est facile à déplacer grâce à ses roulettes. Elle peut être accompagnée du livret pédagogique «ÉMERgies» édité par les petits débrouillards.