

ENVIRONNEMENT ACTION TRANSVERSALE

La journée d'enVERTgure

CLUB

• **Compétences visées** : Adopter un comportement éco-citoyen

• **L'objectif de l'atelier** : Sensibiliser sur l'environnement par l'intermédiaire d'une journée festive au sein du club

Consignes de l'atelier :

- Inviter tous les licenciés du club et leur entourage à cette journée d'envergure.
- Mettre en place 4 animations majeures :
 - **Animation sportive** : Organiser un tournoi de football intergénérationnel « CUP 21 » directement en lien avec l'environnement. Chaque but marqué engendre une question sur le thème de l'environnement posée par l'arbitre. Seule une « bonne » réponse permet de valider le but marqué.
 - **Animation solidaire** : Organiser une collecte de vêtements (avec le soutien d'une association spécialisée dans le domaine) sur les installations du club afin de sensibiliser sur les thèmes de la solidarité, du gaspillage, et des comportements éco-citoyen.
 - **Animation loisir** : Organiser un atelier en lien avec la thématique de l'environnement : « Ca coule de source » - « La montante-descendante » - « One, Tout, Tri » - « En vert et contre tous » - « Le ballon béret » - « L'énergie verte » (cf : détails des fiches dans la thématique « environnement » du catalogue).
 - **Animation culinaire** : Mettre en place le tri-sélectif, la limitation des déchets, l'utilisation d'aliments « bio » ainsi qu'une fabrication dite « maison » sur l'ensemble des repas proposés.

Espace nécessaire :

Equipements et infrastructures du club

Encadrement souhaité :

L'ensemble des licenciés du club

Effectif idéal :

L'ensemble des licenciés du club

Durée de l'action :

1 journée

Matériel nécessaire :

Paperboard - Chaises - Crayons - Papiers - Tables

Remarque :

Inviter les élus locaux, les partenaires du club ainsi que les associations locales en lien avec l'environnement.



ENVIRONNEMENT

ACTION TERRAIN

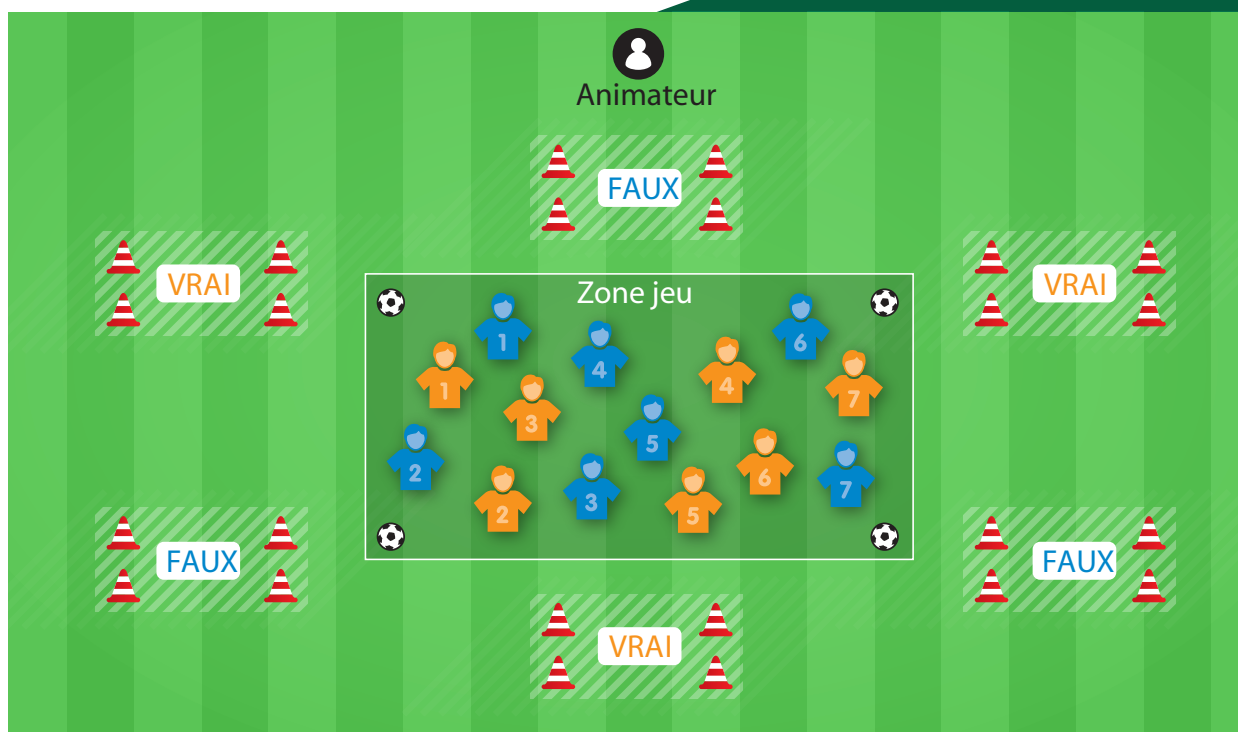
Ca coule de source

U6
U9

Compétences visées : Economiser l'eau

L'objectif de l'atelier : Responsabiliser sur l'économie d'eau par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Délimiter 7 zones distinctes :
 - Une zone « JEU » : Les joueurs y évoluent balle au pied
 - 3 zones « VRAI » : Zones correspondantes à la réponse « Vrai ».
 - 3 zones « FAUX » : Zones correspondantes à la réponse « Faux ».
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Positionner tous les joueurs dans la zone « jeu », ballon au pied.
- Poser une question (Vrai/Faux) à l'ensemble des joueurs.
- Demander aux joueurs de se rendre dans la zone correspondante à la « bonne » réponse dans la limite de 2 joueurs par « zone ».
- Attribuer un gage pour les joueurs qui ne sont pas assez rapides pour répondre à la question.
- Attribuer +1 point par équipe pour chaque joueur correctement positionné.

Espace nécessaire :

1/2 Terrain de football

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

14 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - Coupelles -
Questionnaire de Vrai/
Faux - Chasubles - Cônes

Remarque :

Possibilité de réaliser
l'atelier en équipe ou
individuellement.

Questionnaire « Environnement »

Questions - Vrai ou faux		Réponses	
1	Plus tes parents roulent vite moins ils consomment d'essence.	Faux	<i>(c'est le contraire !).</i>
2	Le maillot de l'équipe de France de Football est fabriqué à partir de bouteilles d'eau.	Vrai	<i>(13 bouteilles permettent de fabriquer un maillot et un short).</i>
3	Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	Faux	
4	Le réchauffement climatique augmente le niveau des océans.	Vrai	
5	Un chewing-gum met 1 an pour se décomposer dans la nature.	Faux	<i>C'est au moins 5 ans.</i>
6	L'avion ne pollue pas l'atmosphère.	Faux	<i>Par contre, ton vélo ne pollue pas la planète.</i>
7	Un sac plastique jeté dans la nature met 400 ans à disparaître.	Vrai	
8	Le pétrole est une énergie renouvelable.	Faux	
9	Les pays riches polluent davantage la planète que les pays pauvres.	Vrai	
10	Une douche consomme 2 fois moins d'eau qu'un bain.	Faux	<i>C'est 6 fois moins d'eau.</i>

ENVIRONNEMENT

ACTION TERRAIN

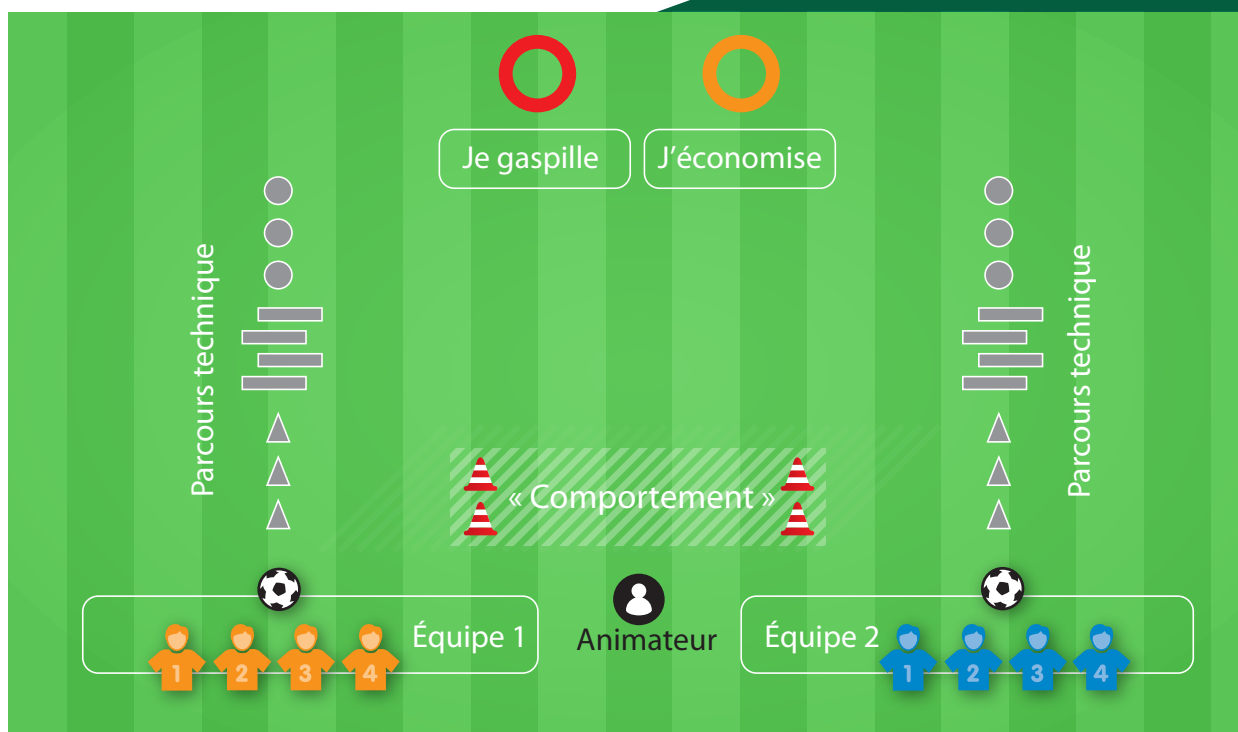
L'eau est un trésor

U6
U9

Compétences visées : Economiser l'eau

L'objectif de l'atelier : Responsabiliser sur l'économie de l'eau par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « comportement » : c'est la zone d'annonce d'un type de comportement.
 - La zone « technique » : c'est la zone de réalisation d'un parcours technique.
 - La zone « cerceau » : c'est la zone de décision.
- Répartir les joueurs en 2 équipes. Réaliser l'atelier sous forme de relais chronométré.
- Construire 2 parcours techniques identiques à l'issue desquels figurent 2 cerceaux. Chaque cerceau correspond à un type de comportement en rapport avec l'eau.
- Annoncer un type de comportement à haute voix au début de l'atelier.
- Demander à chaque joueur de réaliser le parcours technique le plus rapidement possible et de déposer son ballon dans le « bon » cerceau.
 - Si le ballon est correctement positionné : Le joueur retourne au point de départ (sprint) pour taper dans la main de son partenaire afin de lui passer le relais.
 - Si le ballon n'est pas correctement positionné : Le joueur retourne au point de départ pour réaliser de nouveau l'atelier dans son intégralité.
- L'équipe la plus rapide remporte l'atelier.

Espace nécessaire :

1/2 Terrain de football

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

8 à 12 joueurs

Durée de l'action :

20 minutes

Matériel nécessaire :

- Ballons - Coupelles - Chasubles - Cerceaux
- Exemples de comportement - Plots
- Piquets

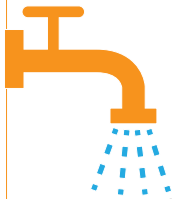
EXEMPLES DE COMPORTEMENTS

J'ÉCONOMISE L'EAU :



- Je prends une douche
- Je fais la vaisselle à la main
- Je ferme le robinet en me lavant les mains
- Je récupère l'eau de pluie
- J'utilise une chasse d'eau à double commande

JE GASPILLE L'EAU :



- Je prends un bain
- Je laisse couler le robinet d'eau
- Je fais tourner le lave-vaisselle tous les jours
- Je laisse couler inutilement l'eau en me lavant les mains
- Je jette la bouteille d'eau que je n'ai pas terminée de boire

ENVIRONNEMENT

ACTION TERRAIN

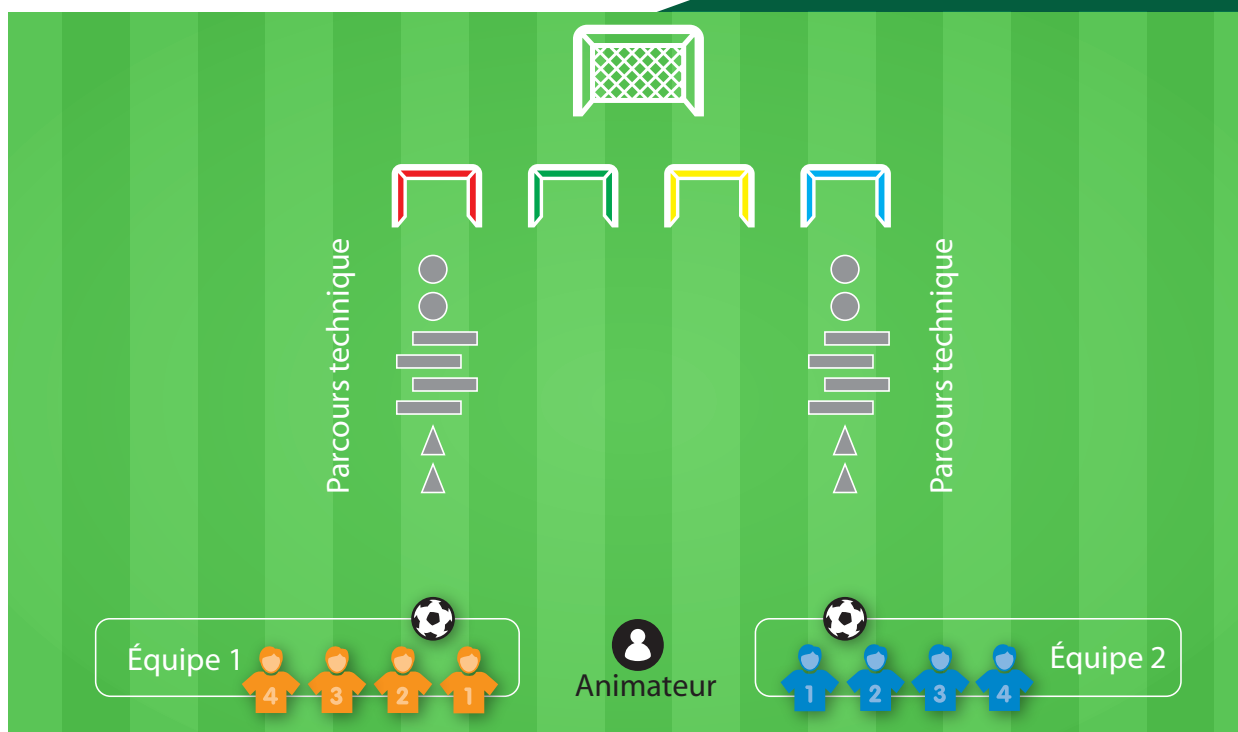
One - Tout - Tri

U6
U9

Compétences visées : Trier ses déchets

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur le tri des déchets par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « porte » : c'est la zone de décision.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Construire 2 parcours techniques identiques à l'issue desquels figurent 4 « portes ». Chaque porte correspond à une catégorie de déchets.
- Annoncer un type de déchet à haute voix.
- Demander à 1 joueur de chaque équipe de réaliser le parcours technique le plus rapidement possible.
- Demander aux joueurs de franchir la « bonne » porte en premier pour avoir l'autorisation de frapper au but.
- Demander au joueur qui franchit la porte en deuxième de poursuivre son action en devenant « défenseur » et en empêchant que le but soit marqué.
- Valider le point lorsque le but est marqué.

Espace nécessaire :

1/2 Terrain de football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

8 à 16 joueurs

Durée de l'action :

20 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - Coupelles - But - Cônes - Cerceaux - Piquets

Remarques :

Couleur rouge : déchets toxiques / Couleur verte : déchets « verres » / Couleur jaune : déchets plastiques / Couleur bleu : déchets papiers/cartons.

NATURE DES DECHETS

DÉCHETS TOXIQUES



Acides	Piles
Huile de vidange	White spirit
Colles	Engrais
Carburants	Insecticide
Batteries	Chlore

DÉCHETS « VERRES »



Pot de confiture	Parfum
Bouteille de vin	Miroir
Parebrise	Bouteille de cidre
Vase	Bouteille d'huile d'olive
Pot de yaourt en verre	Pot de Nutella

DÉCHETS « PLASTIQUES »



Pot de yaourt	Dentifrice
Bouteille d'eau	Sac plastique
Gel douche	Bidon de lessive
Bouteille de lait	Bouteille de vinaigrette
Flacons de shampoing	Pot de ketchup

DÉCHETS « PAPIER / CARTON »



Brique de jus d'orange	Brique de lait
Journal	Enveloppe
Boite de céréales	Boite à chaussures
Feuille blanche	Revue
Paquet de gâteaux	Billet de match de football

ENVIRONNEMENT

ACTION EN SALLE

Capitaine de vestiaire

U10
U13

Compétences visées : Laisser les installations en bon état et réduire sa consommation d'énergie

L'objectif de l'atelier : Responsabiliser les joueurs sur la thématique de la protection de l'environnement

Consignes de l'atelier :

- Organiser une séance de sensibilisation autour de l'environnement animée par un professionnel.
- Concevoir une charte dénommée : « Le capitaine de l'environnement » :
 - Répartir 5 joueurs par équipe.
 - Demander à chaque groupe de proposer 5 types de « bons » comportements en lien avec l'environnement.
 - Recenser toutes les idées des différents groupes.
 - Retenir les 10 meilleures idées et les valider collectivement.
 - Modéliser la charte, la signer et la distribuer à tous les licenciés et leur entourage.
- Nommer 2 joueurs « capitaines de l'environnement » à chaque séance d'entraînement.
- Veiller au respect des éléments de la charte.

Espace nécessaire :

Vestiaire ou clubhouse

Encadrement souhaité :

2 personnes

(dont un professionnel de l'environnement)

Effectif idéal :

8 à 20 joueurs

Durée de l'action :

45 minutes

Matériel nécessaire :

Paperboard - Chaises - Crayons - Papiers - Tables

Remarque :

Exemples d'actions :

- Eteindre les lumières
- Fermer tous les robinets
- Veiller à la propreté du vestiaire
- Veiller à la propreté du terrain après l'entraînement etc...



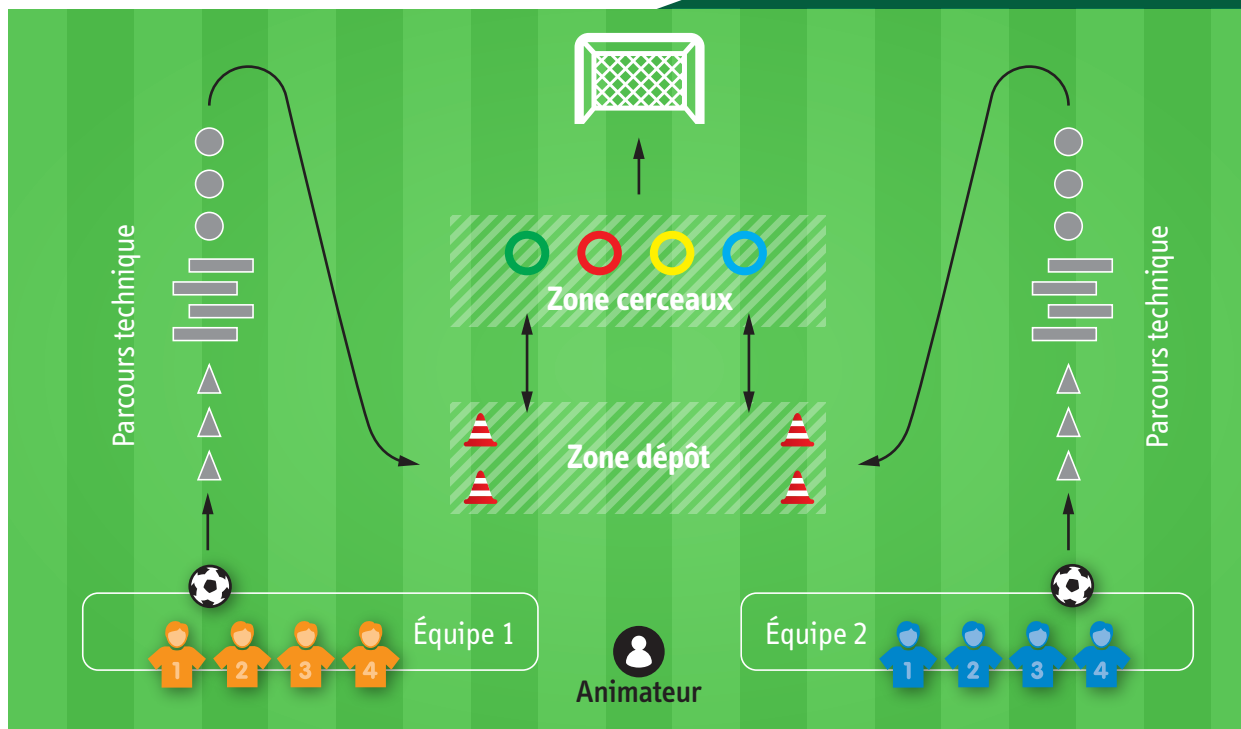
ENVIRONNEMENT ACTION TERRAIN En vert et contre tout

U10
U13

Compétences visées : Trier ses déchets

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur le tri des déchets par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « technique » : c'est un parcours technique.
 - La zone « dépôt » pour y déposer le ballon et y récupérer la coupelle.
 - La zone « cerceaux » pour y déposer la coupelle.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Construire un parcours technique à l'issue duquel figurent des 4 « cerceaux ». Chaque cerceau correspond à une catégorie de déchets.
- Annoncer un type de déchet à haute voix.
- Demander à 1 joueur de chaque équipe de réaliser le parcours technique le plus rapidement possible.
- Demander à chaque joueur de déposer son ballon dans la zone « dépôt » et d'y récupérer une coupelle pour la déposer dans la zone « cerceaux ».
 - Si la coupelle est correctement positionnée : Le joueur retourne chercher son ballon dans la zone « dépôt » et va défier le gardien par marquer un but.
 - Si la coupelle n'est pas correctement positionnée : Le joueur n'a pas le droit d'aller défier le gardien de but.
- L'équipe qui a marqué le plus de buts remporte l'atelier.

Espace nécessaire :

1/2 Terrain de football

Encadrement souhaité :

1 à 2 personnes

Effectif idéal :

10 à 12 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Cerceaux (4 couleurs) -
Coupelles - Ballons -
But - Chasubles -
Liste de déchets

NATURE DES DECHETS

DÉCHETS TOXIQUES



Acides	Piles
Huile de vidange	White spirit
Colles	Engrais
Carburants	Insecticide
Batteries	Chlore

DÉCHETS « VERRES »



Pot de confiture	Parfum
Bouteille de vin	Miroir
Parebrise	Bouteille de cidre
Vase	Bouteille d'huile d'olive
Pot de yaourt en verre	Pot de Nutella

DÉCHETS « PLASTIQUES »



Pot de yaourt	Dentifrice
Bouteille d'eau	Sac plastique
Gel douche	Bidon de lessive
Bouteille de lait	Bouteille de vinaigrette
Flacons de shampoing	Pot de ketchup

DÉCHETS « PAPIER / CARTON »



Brique de jus d'orange	Brique de lait
Journal	Enveloppe
Boite de céréales	Boite à chaussures
Feuille blanche	Revue
Paquet de gâteaux	Billet de match de football

ENVIRONNEMENT

ACTION TERRAIN

Le ballon bérêt

U10
U13

Compétences visées : Trier ses déchets

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur le tri des déchets par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Matérialiser 3 zones distinctes :
 - La zone « vestiaire » : c'est la zone de départ de l'atelier.
 - La zone « terrain » : c'est la zone de duel entre les 2 joueurs identifiés.
 - La zone « porte » : c'est le moyen de valider le but à l'issue du duel.
- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Positionner les joueurs dans leur zone « vestiaire » respective.
- Identifier chaque joueur par un numéro. Les 2 équipes doivent comporter les mêmes numéros.
- Annoncer un numéro à haute voix : 1 joueur de chaque équipe (numéro cité) doit se déplacer dans la zone « duel » pour y récupérer le ballon.
- Annoncer un type de déchet à haute voix : 1 joueur de chaque équipe (numéro cité) doivent s'affronter sur un duel pour aller franchir la « porte » associée à la « bonne » poubelle.
- Attribuer les points de la manière suivante : +1 point pour le joueur qui a franchi la « bonne » porte.

Espace nécessaire :

1/4 Terrain de football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 12 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Ballon - Chasubles -
Cones - Coupelles -
Liste de déchets - Piquets

NATURE DES DECHETS

DÉCHETS TOXIQUES



Acides	Piles
Huile de vidange	White spirit
Colles	Engrais
Carburants	Insecticide
Batteries	Chlore

DÉCHETS « VERRES »



Pot de confiture	Parfum
Bouteille de vin	Miroir
Parebrise	Bouteille de cidre
Vase	Bouteille d'huile d'olive
Pot de yaourt en verre	Pot de Nutella

DÉCHETS « PLASTIQUES »



Pot de yaourt	Dentifrice
Bouteille d'eau	Sac plastique
Gel douche	Bidon de lessive
Bouteille de lait	Bouteille de vinaigrette
Flacons de shampoing	Pot de ketchup

DÉCHETS « PAPIER / CARTON »



Brique de jus d'orange	Brique de lait
Journal	Enveloppe
Boite de céréales	Boite à chaussures
Feuille blanche	Revue
Paquet de gâteaux	Billet de match de football

ENVIRONNEMENT

ACTION EN SALLE

Mon équipe en or

U14
U19

• **Compétences visées :** Sensibiliser à l'éco-citoyenneté

• **L'objectif de l'atelier :** Sensibiliser à l'éco-citoyenneté par l'intermédiaire d'un jeu de questions/réponses

Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 2 équipes.
- Désigner un capitaine dans chaque équipe qui sera le seul interlocuteur officiel du jeu.
- Poser une première question dite de « rapidité » afin de déterminer l'équipe qui « aura la main ».
- Énoncer une question à l'équipe qui « a la main ».
- Demander à cette équipe de donner 5 réponses (les plus communément citées) en moins d'une minute.
- Le barème de points est le suivant (cf : questionnaire « Environnement ») :
 - La réponse 1 = 5 points ;
 - La réponse 2 = 4 points ;
 - La réponse 3 = 3 points ;
 - La réponse 4 = 2 points ;
 - La réponse 5 = 1 point ;
- L'objectif pour l'équipe qui « a la main » est d'enchaîner un sans-faute dans l'énoncé des 5 réponses.
- En cas d'erreur, la « main passe » à l'équipe adverse qui tente de trouver la ou les réponses manquantes.
- L'équipe qui donne la dernière « bonne réponse », remporte l'intégralité des points marqués par les 2 équipes.
- Après 3 tentatives, si aucune des 2 équipes ne parvient à trouver les 5 réponses proposées, les points acquis sont attribués respectivement à chaque équipe.

Espace nécessaire :

Clubhouse - Salle - Vestiaire

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 12 joueurs

Durée de l'action :

30 minutes

Matériel nécessaire :

Paperboard - Chaises - Chronomètre

Remarque :

Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF.

Questionnaire « Environnement »

Question	Réponse
Citez un métier ayant un rapport avec l'environnement.	<i>Un agent d'entretien</i>
	<i>Un éboueur</i>
	<i>Un jardinier</i>
	<i>Un garde forestier</i>
	<i>Un architecte</i>
Citez les animaux les plus regardés au zoo.	<i>Un singe</i>
	<i>Un lion</i>
	<i>Un tigre</i>
	<i>Une girafe</i>
	<i>Un ours</i>
Citez un moyen de déplacement non polluant à utiliser en ville.	<i>Un vélo</i>
	<i>La marche à pieds</i>
	<i>Tramway</i>
	<i>Trottinette</i>
Citez une fleur que l'on peut trouver dans un jardin.	<i>Skateboard</i>
	<i>Les roses</i>
	<i>Les tulipes</i>
	<i>Les hortensias</i>
	<i>Les jonquilles</i>
Citez une couleur de l'arc en ciel.	<i>Le muguet</i>
	<i>Bleu</i>
	<i>Jaune</i>
	<i>Rouge</i>
A quoi pense-t-on quand on parle d'environnement.	<i>Vert</i>
	<i>Violet</i>
	<i>L'eau</i>
	<i>Les économies d'énergie</i>
	<i>La nature</i>
Citez un animal que l'on trouve dans les arbres.	<i>Les arbres</i>
	<i>La pollution</i>
	<i>Un écureuil</i>
	<i>Un oiseau</i>
	<i>Un chat</i>
Citez une énergie renouvelable.	<i>Un singe</i>
	<i>Un koala</i>
	<i>L'eau</i>
	<i>Le vent</i>
Citez une catégorie de déchets.	<i>Le soleil</i>
	<i>Le gaz</i>
	<i>La chaleur</i>
	<i>Plastique</i>
	<i>Carton/Papier</i>
Citez les raisons d'utilisation de l'eau pour un être humain.	<i>Verres</i>
	<i>Toxiques</i>
	<i>Liquides</i>
	<i>Se laver</i>
	<i>Manger</i>
	<i>S'hydrater</i>
	<i>Jardiner</i>
	<i>Se rafraichir</i>

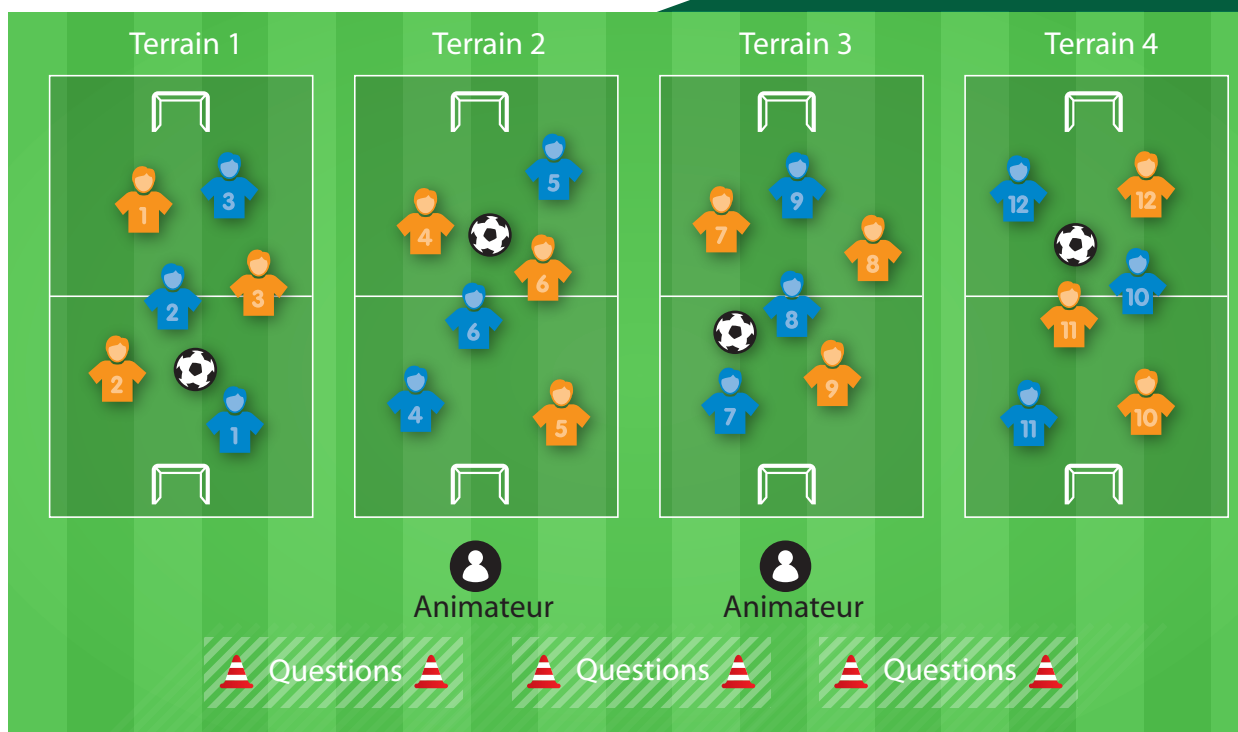
ENVIRONNEMENT ACTION TERRAIN La montée-descente verte

U14
U19

Compétences visées : Réduire sa production de déchets

L'objectif de l'atelier : Sensibiliser sur l'environnement par l'intermédiaire d'une « montante-descendante »

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Modéliser 4 mini-terrains de football à effectif réduit (3x3 ; 2x2).
- Répartir les joueurs en 8 équipes.
- Organiser des matchs de 3 minutes selon le principe de la « montante-descendante ».
- A l'issue de chaque match, poser une question au capitaine de l'équipe qui a gagné le match :
 - Si la réponse est « bonne » : L'équipe valide son accession à l'échelon supérieur.
 - Si la réponse est « mauvaise » : L'équipe se voit retirer 2 buts sur le score final de son match.
- A l'issue de chaque match, faire progresser une équipe au terrain « supérieur », faire régresser une équipe au niveau « inférieur ».

Espace nécessaire :

1/2 Terrain de football

Encadrement souhaité :

2 personnes

Effectif idéal :

16 à 24 joueurs

Durée de l'action :

45 minutes

Matériel nécessaire :

- Ballons - Coupelles
- Chasubles - Cônes
- Questions/Réponses
- Chronomètre

Remarques :

Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF. Possibilité de varier les modes d'opposition (match, stop-ball etc...).

Questionnaire « Environnement »

	Questions	Réponses
1	Vrai ou faux ? Plus tu roules vite moins tu consommes d'essence.	<i>Faux (c'est le contraire !).</i>
2	Quel système consiste à utiliser une seule voiture à plusieurs pour faire un même trajet ?	<i>Le covoiturage (penses-y quand tu vas au stade ou à l'entraînement).</i>
3	Quel est le temps de décomposition d'un sac plastique jeté dans la nature : 4, 40, 400 ans ?	<i>400 ans.</i>
4	Quel est l'intrus : eau, vent, pétrole, marée, chaleur de la terre, soleil ?	<i>Pétrole (ce n'est pas une énergie renouvelable).</i>
5	Quels pays « polluent » le plus la Terre : les pays riches, les pays pauvres ou les pays chauds ?	<i>Les pays riches.</i>
6	Que doit-on faire de ton chargeur quand il a terminé de charger ton portable ?	<i>Le débrancher (sinon, il continue à consommer de l'électricité).</i>
7	À qui est dû le changement climatique actuel : aux hommes, au soleil ou aux animaux ?	<i>Aux hommes (et à leurs activités : transport, industrie, agriculture).</i>
8	Vrai ou faux ? Il faut 9 000 litres d'eau pour produire 1 kilo de viande de bœuf.	<i>Vrai.</i>
9	Où doit-on rapporter des médicaments non utilisés ?	<i>À la pharmacie.</i>
10	Quel gaz, dénommé CO ₂ , est une des causes de la pollution et du réchauffement de la planète ?	<i>Le Dioxyde de Carbone.</i>
11	Combien de déchets un Français produit-il chaque jour : 100 g, 1 kg ou 10 kg ?	<i>1 Kg (soit près de 350 kilos par an).</i>
12	Combien d'années un chewing-gum met-il pour se décomposer dans la nature : 1, 5, 10 ans ?	<i>5 ans.</i>
13	Mon 1 ^{er} suit M. Mon 2 ^e suit Q. Mon 3 ^e suit I. Mon tout doit être économisé pour moins polluer la planète.	<i>Énergie (N - R - J).</i>
14	Combien de kilos de matières premières faut-il pour fabriquer 1 jean : 12, 22 ou 32 kilos ?	<i>32 kilos.</i>
15	Vrai ou faux ? Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	<i>Faux.</i>

ENVIRONNEMENT

ACTION TERRAIN

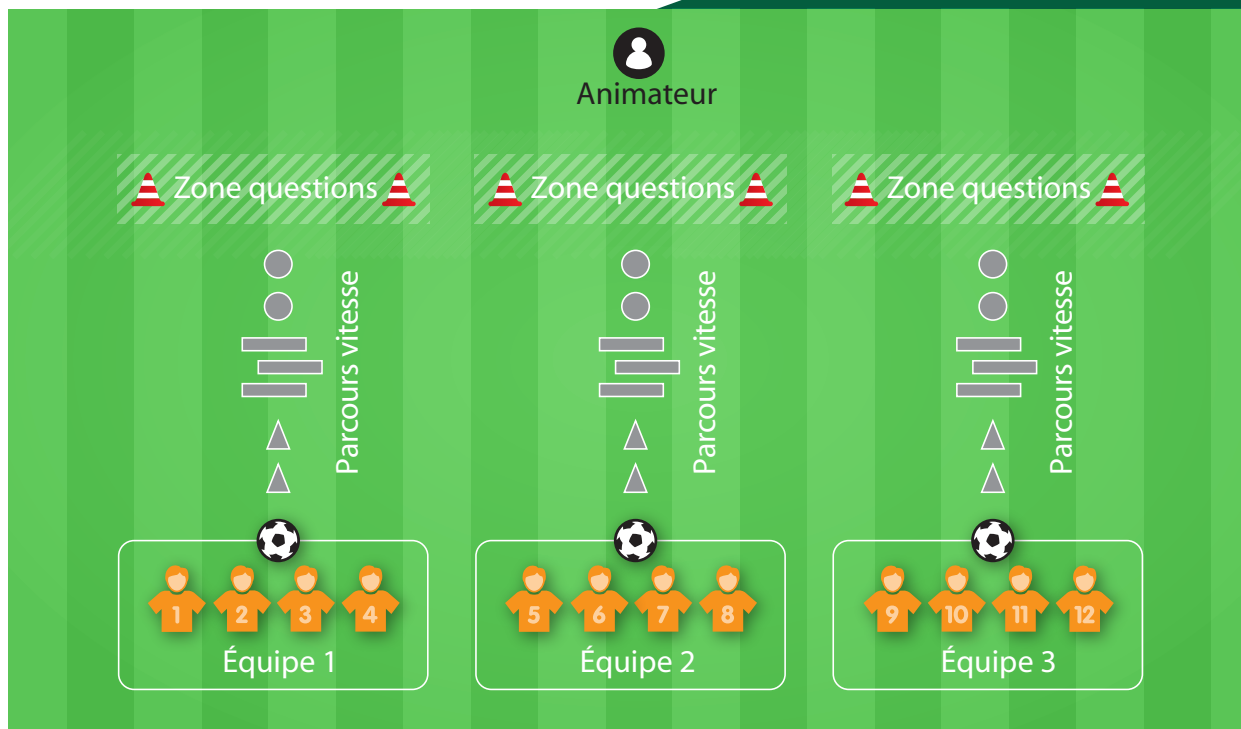
L'énergie verte

U14
U19

Compétences visées : Réduire sa consommation d'énergie

L'objectif de l'atelier : Mettre en place un atelier de vitesse/vivacité associé à un quiz sur l'environnement

Modélisation de l'atelier :



Consignes de l'atelier :

- Répartir les joueurs en 3 équipes.
- Matérialiser 2 zones distinctes :
 - Une zone « vitesse » : c'est un parcours de vitesse - vivacité.
 - Une zone « questions ».
- Demander à 1 joueur de chaque équipe de réaliser le parcours vitesse/vivacité.
- Poser une question uniquement au joueur le plus rapide sur l'exercice.
- En cas de bonne réponse : +2 points pour son équipe
- En cas de mauvaise réponse : 0 point
- Attribuer la victoire à l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points.

Espace nécessaire :

1/4 Terrain de football

Encadrement souhaité :

1 personne

Effectif idéal :

10 à 20 joueurs

Durée de l'action :

20 minutes

Matériel nécessaire :

Ballons - plots - cerceaux

- coupelles - chasubles

- cônes - Questions/

Réponses - Chronomètre

Remarque :

Possibilité de dupliquer cet atelier sur l'ensemble des thématiques du PEF.

Questionnaire « Environnement »

	Questions	Réponses
1	Vrai ou faux ? Plus tu roules vite moins tu consommes d'essence.	<i>Faux (c'est le contraire !).</i>
2	Quel système consiste à utiliser une seule voiture à plusieurs pour faire un même trajet ?	<i>Le covoiturage (penses-y quand tu vas au stade ou à l'entraînement).</i>
3	Quel est le temps de décomposition d'un sac plastique jeté dans la nature : 4, 40, 400 ans ?	<i>400 ans.</i>
4	Quel est l'intrus : eau, vent, pétrole, marée, chaleur de la terre, soleil ?	<i>Pétrole (ce n'est pas une énergie renouvelable).</i>
5	Quels pays « polluent » le plus la Terre : les pays riches, les pays pauvres ou les pays chauds ?	<i>Les pays riches.</i>
6	Que doit-on faire de ton chargeur quand il a terminé de charger ton portable ?	<i>Le débrancher (sinon, il continue à consommer de l'électricité).</i>
7	À qui est dû le changement climatique actuel : aux hommes, au soleil ou aux animaux ?	<i>Aux hommes (et à leurs activités : transport, industrie, agriculture).</i>
8	Vrai ou faux ? Il faut 9 000 litres d'eau pour produire 1 kilo de viande de bœuf.	<i>Vrai.</i>
9	Où doit-on rapporter des médicaments non utilisés ?	<i>À la pharmacie.</i>
10	Quel gaz, dénommé CO ₂ , est une des causes de la pollution et du réchauffement de la planète ?	<i>Le Dioxyde de Carbone.</i>
11	Combien de déchets un Français produit-il chaque jour : 100 g, 1 kg ou 10 kg ?	<i>1 Kg (soit près de 350 kilos par an).</i>
12	Combien d'années un chewing-gum met-il pour se décomposer dans la nature : 1, 5, 10 ans ?	<i>5 ans.</i>
13	Mon 1 ^{er} suit M. Mon 2 ^e suit Q. Mon 3 ^e suit I. Mon tout doit être économisé pour moins polluer la planète.	<i>Énergie (N - R - J).</i>
14	Combien de kilos de matières premières faut-il pour fabriquer 1 jean : 12, 22 ou 32 kilos ?	<i>32 kilos.</i>
15	Vrai ou faux ? Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	<i>Faux.</i>