



# Memory des énergies

Tranche d'âge	Louveteaux, Éclais, Picos
Durée	10 – 20 min
Taille de groupe	Jusqu'à environ 15 personnes par set
Lieu	Dedans ou dehors
Possible un jour de pluie ?	Oui
Mots-clés thématiques	Énergie renouvelable, énergie non renouvelable, économie d'énergie, changement climatique

## 👉 Résumé

Ce jeu peut être utilisé de différentes manières : soit comme un Memory image - image classique, soit comme une version image - mot-clé, soit comme une tâche de tri par catégorie. Les sujets abordés comprennent les énergies renouvelables et non renouvelables, les mesures d'économie d'énergie et les effets du changement climatique.

## 🛡️ Avis de sécurité

-

## ➤➤ Instructions

Le Memory des énergies se joue comme ça :

1. Trier les cartes : Le Memory se compose de trois séries. Pour la version plus simple (image-image), enlever toutes les cartes avec le symbole de l'éclair ; pour la version plus difficile (image-mot-clé), enlever toutes les cartes avec le symbole du soleil.
2. Mélanger les cartes restantes et les répartir sur la table, face cachée.
3. Former deux groupes qui jouent l'un contre l'autre.
4. Jouer comme un Memory classique. Pour cela, on peut demander chaque fois qu'une nouvelle image apparaît « Que voyez-vous, qu'est-ce que cela pourrait être ? » Si nécessaire, compléter avec des brèves explications ou des informations de fond.
5. Lorsque toutes les paires ont été trouvées, compter quel groupe en a collecté le plus.
6. Facultatif : Tous ensemble peuvent maintenant classer les paires selon les quatre catégories suivantes : (retirer les cartes « pile » et « électricité », elles ne conviennent pas).
  - a. Énergies renouvelables
  - b. Énergies non renouvelables
  - c. Mesures d'économie d'énergie
  - d. Effets du changement climatique
7. Facultatif : Au besoin, des explications supplémentaires peuvent être données ou la question peut être posée « Qui parmi vous a chez lui/elle... ? »

**Variante:** Au lieu d'utiliser le jeu comme Memory, aller directement à la tâche de catégorisation. Ça veut dire de poser une série de cartes face visible sur la table et demander aux participant-e-s de les répartir dans les quatre catégories.

Jouer simplement comme jeu Memory et renoncer à la catégorisation à la fin.



### Conseils pratiques

La version image-image est particulièrement adaptée à la branche des louveteaux. Pour les éclais et les picos, la version image - mot-clé est plus appropriée.

Lors de l'attribution des cartes aux catégories, utiliser soit uniquement des images, soit uniquement des mots-clés.

Si le jeu prend trop de temps, par exemple pour la branche des louveteaux, réduire le nombre de cartes avant le début du jeu.

Pour la branche des louveteaux, lors de la catégorisation, on peut dire, par exemple : « Cherchez toutes les énergies renouvelables. »



### Matériel

Vous avez besoin de ce matériel:

- Fichier PDF « Memory des énergies » imprimé recto-verso, (éventuellement plastifié) et découpé



### Explications et informations supplémentaires

Les sources d'énergie peuvent être divisées en deux catégories : les sources d'énergie renouvelables (constamment renouvelées par la nature) et les sources d'énergie non renouvelables (qui finissent par s'épuiser). Pour éviter que les effets du changement climatique (notamment les catastrophes écologiques) ne s'aggravent, les mesures d'économie d'énergie sont très importantes.

→ Tu trouveras des informations supplémentaires dans la fiche d'information «Énergies renouvelables et non-renouvelables »



### Sujets de réflexion

-



### Impressions

