



Jeu de cartes d'énergie

Tranche d'âge	10 ans et plus
Durée	15 – 90 minutes
Taille de groupe	4 – 12 personnes
Lieu	A l'intérieur ou dehors
Possible un jour de pluie ?	Oui
Mots-clés thématiques	Consommation d'énergie dans le ménage, économie d'énergie, consommation d'électricité



Résumé

Les cartes d'énergie servent à rendre visible la consommation d'électricité dans un ménage et à apprendre quels "consommateurs"¹ dominent la consommation et lesquels sont plutôt sans problème. Un à trois groupes simulent un certain type de ménage avec les cartes (ménage économe, gaspilleur, etc.). Ensuite, tout le monde discute en groupe des possibilités d'économie d'énergie (et d'argent !) en échangeant ou en retirant des cartes.



Avis

Les cartes sont destinées exclusivement à un usage non commercial.



Matériel

Vous avez besoin de ce matériel :

- Pour chaque groupe tous les fichiers PDF (cartes énergie, cartes chiffres) imprimés, (éventuellement plastifiés) et découpés
- Post-it et stylo feutre pour l'échelle
- Éventuellement du grand papier (p. ex. papier d'emballage) pour l'échelle
- Éventuellement un flipchart (pour calculer la consommation totale)



Instructions

Voici comment se joue le jeu des cartes d'énergie :

1. Formez des groupes de 5 personnes maximum. Chaque groupe reçoit un jeu de cartes d'énergie. Les personnes ayant de l'expérience en matière d'énergie sont réparties parmi tous les groupes.
2. Préparez une "échelle" par groupe. Il peut s'agir d'un grand papier ou d'un carton sur lequel des lignes horizontales sont tracées tous les 10 cm, ou encore de post-its collés à intervalles réguliers sur une longue table. Marquez les lignes « 0 kWh/jour », « 0,5 kWh/jour », « 1

¹ Définition : les « consommateurs » sont tous les appareils/articles ménagers qui utilisent de l'électricité.

kWh/jour », etc.

3. Présentez le déroulement du jeu, montrez les cartes et expliquez comment on peut calculer la consommation d'énergie respective par jour (voir plus en bas dans "Explications et informations supplémentaires").
4. Chaque groupe dispose de 15 à 30 minutes pour choisir des appareils et composer ainsi son ménage. **Le plus important dans le jeu est la discussion** : ce dont nous avons vraiment besoin, quels sont les gros consommateurs et où il est possible de faire des économies (d'énergie et d'argent).
5. Pour chaque carte, le groupe décide combien d'heures par jour l'appareil est utilisé. Chaque carte a un nombre d'heures proposé. Si celui-ci est modifié, les cartes chiffres peuvent être placées par-dessus.
6. Pour chaque carte, le groupe calcule la consommation d'énergie par jour.
7. La carte est placée à l'endroit correspondant sur l'échelle en fonction de sa consommation d'énergie.
8. Idéalement, une personne par groupe peut dresser une liste des appareils sélectionnés et de la consommation d'énergie calculée par jour. Cela permet de calculer à la fin la consommation totale par jour ou par mois.
9. Une fois que les ménages ont été "conçus", tout le groupe regarde les cartes et discute quel type de "consommateur" consomme la plus grande partie de l'électricité dans un ménage et quels appareils n'ont pratiquement aucune importance sur la facture d'électricité.
10. Les participants deviennent alors des "expertes et experts en énergie" et font des propositions sur comment et où il est possible d'économiser de l'électricité dans les ménages. Cela peut se faire en remplaçant des appareils par d'autres plus économes, en réduisant le nombre d'heures de fonctionnement d'un appareil ou en renonçant complètement à certains appareils. Dans ce cas, les cartes "consommation zéro" sont utiles, par exemple en faisant sécher le linge au soleil plutôt qu'avec un sèche-linge électrique. Pendant cette discussion, des cartes sont échangées au fur et à mesure ou adaptées avec les cartes chiffres.
11. Si la liste de tous les consommateurs a été établie, elle peut être adaptée et les économies en pourcentage peuvent être calculées.

Variantes possibles : Deux groupes sont formés. L'un crée le ménage d'une famille très économe, l'autre le ménage d'une famille "dépendante".

Si, lors du choix des cartes (point 4 ci-dessus), leur nombre est limité, cela permet de gagner du temps (par ex. "Choisissez 15 cartes dont vous avez besoin dans votre ménage").

Si le temps à disposition est limité, le nombre de *cartes proposées* peut être fortement réduit. Voici un exemple de tâche : "La semaine prochaine, votre groupe emménagera dans une colocation d'étudiants. Choisissez parmi ces 15 cartes les 5 appareils les plus importants pour votre colocation".



Conseils pratiques

Avant de commencer avec le jeu, il faut définir qui vit dans le ménage, par exemple une famille avec deux enfants. La même consigne s'applique à tous les groupes.

Pour certaines cartes, la classe énergétique peut être sélectionnée de A à E. Expliquez le système de l'étiquette énergie européenne avant le début du jeu !

Avant de commencer, repartez les cartes en "cuisine", "bureau", etc. Les groupes peuvent discuter de chaque catégorie tour à tour.

Créez de nouvelles cartes ! Les cartes vides du set servent à cet effet.



Explications et informations supplémentaires

Voici comment se calcule la consommation d'énergie des cartes (exemples) :

Cartes normales:	Cartes avec <i>consommation par jour</i> :	Cartes avec d'autres unités (p.ex. par km de trajet, par repas, par lessive, etc.):
Laptop Informatik Informatique 230V AC 12V DC* Stand-by *mit Adapter / avec adaptateur 1 x 5 x 40 = 200 Wh (Anzahl) (Stunden/Tag) (Watt) Wh	Neuer Kühlschrank ohne Tiefkühler Küche Cuisine Frigo nouveau sans congélateur 230V AC (150 litres) 1 x A: B: C: D: E: 350 400 Wh Wh (Anzahl) Wh Wh	Elektro-Kleinwagen Mobilität Mobilité Petite voiture électrique 230V/400V 1 x 40 x 150 = 6000 Wh (Anzahl) km/Tag km/jour Wh/km Wh
Consommation d'énergie par jour = 1 ordinateur portable x 5 heures/jour x 40W = 200 Wh/jour	Consommation d'énergie par jour = 1 x 400Wh/jour (classe énergétique E) = 400Wh/jour	Consommation d'énergie par jour = 1 voiture x 40 km/jour x 150Wh/km = 6000 Wh/jour



Sujets de réflexion

Efficacité ou suffisance²? En d'autres termes : Quand est-il judicieux d'utiliser des appareils techniquement plus performants et quand est-il préférable de "renoncer" ? De combien de "choses" avons-nous réellement besoin pour vivre heureux ?



Impressions



² Renoncer au superflu, ne posséder que ce qui est vraiment nécessaire.