

Marelle des déchets

Thème :	Sensibilisation au tri des déchets – cheminement des déchets
Type de public :	Intergénérationnel
Nombre d'enfants	1 à 4 (si nombreux, faire des équipes)
Durée totale :	~15 min. pour 1 partie
Cadre :	Fêtes de ville
Mots-clés :	Tri – déchets – collecte – traitement

La marelle des déchets détourne ce jeu classique. Au lieu de chiffres écrits dans les cases, des poubelles et de tri y sont figurées. La case « terre » est remplacée par la case « collecte » et la case « ciel » par la case « traitement des déchets ». Les enfants apprennent à trier les déchets tout en jouant, en associant les couleurs des poubelles aux déchets.

I. Matériel

- 1 bâche « marelle des déchets » de 1,20 m (L) x 3,50m (l) : 8 cases couleur + case ciel et terre
 - La case « terre » (bas de la marelle) est remplacée par la case « collecte » avec un pictogramme d'un camion de collecte et 4 ronds de couleur jaune, rouge, vert, noir.
 - La case « ciel » (haut de la marelle) est remplacée par une case « traitement des déchets ». On retrouve les pictogrammes du Centre de Tri des emballages ménagers, la plate-forme de verre, le réseau de déchèteries et l'Unité de Valorisation Energétique.
 - Les cases chiffrées sont remplacées par des pictogrammes de poubelle / PAV (Point d'Apport Volontaire) / composteur.
- 4 palets de couleur (rouge, vert, jaune, noir)
- Déchets (facultatif)



II. Règle du jeu

L'enfant choisit le palet de couleur en fonction de la case sur laquelle il doit le lancer. Une association de couleur se crée. Ensuite, de façon classique, l'enfant saute la 1^{ère} case, monte au ciel puis redescend à la terre et reprend le palet. L'animateur demande quel déchet il peut jeter dans cette poubelle. Cette partie peut se faire oralement ou on peut rajouter des déchets : l'enfant peut alors remplacer le palet par le déchet se jetant dans la bonne poubelle. Pour les plus grand, on peut demander à l'enfant que devient son déchet en s'appuyant sur la case « ciel » où se trouvent les installations de traitement. A plusieurs joueurs, ils jouent chacun leur tour. Celui qui arrive à la case ciel gagne.