

VERSION
10 PERSONNES

JEU N°1

Photo-langage



Temps estimé : 15min

Organisation : Explication du concept par l'animateur (5 min), choix d'une image par chaque participant (2-3 min), chaque participant prend la parole en expliquant son choix (1 min par personne).

OBJECTIF : déclencher des discussions et prises de conscience et instaurer une dynamique de groupe.

RÈGLES : Choisissez 1 image qui représente le mieux votre vision de l'industrie textile aujourd'hui et expliquez pourquoi.

Indications : Installer les participants puis de leur proposer deux questions ou thématiques. Les inviter ensuite à expliquer les raisons pour lesquelles ils/elles ont fait ce choix d'image.

Questions d'appui :

- Qu'est-ce qui choque ?
- Qu'est-ce qui est invisible habituellement ?
- Où se situe le plus gros impact selon vous ?
- Pourquoi achète-t-on autant ?
- Qu'est-ce qui déclenche l'achat ?
- Qu'est-ce qui pourrait changer nos habitudes ?
- Qu'est-ce qui donne de l'espoir ?
- Quelles solutions sont accessibles ?
- Quel rôle pour la créativité ?

Temps estimé : 15min

Organisation : Explication du concept par l'animateur (5 min), choix d'une image par chaque participant (2-3 min), chaque participant prend la parole en expliquant son choix (1 min par personne).

OBJECTIF : déclencher des discussions et prises de conscience et instaurer une dynamique de groupe.

RÈGLES : Choisissez 1 image qui représente le mieux votre vision de l'industrie textile aujourd'hui et expliquez pourquoi.

Indications :

Placer l'ensemble des images sur une grande table et laisser de l'espace entre chaque image.

Faire coller des gommettes de couleurs différentes selon plusieurs indications au mur :

- ça me représente,
- ça me dérange,
- ça m'inspire,
- ça me questionne.

Laisser les gens discuter en eux et ne pas hésiter à donner des indications, des statistiques et des informations sur les images présentées.

Temps estimé : 15 min

OBJECTIF : déclencher des discussions et prises de conscience et instaurer une dynamique de groupe.

RÈGLES : Disposez les images. Laissez 2 minutes aux élèves pour choisir une image qui les représente et une image qui les choque.

“A picture that represents you” et “a picture that shocks you”

Leur laisser 5 minutes pour préparer des phrases pour justifier leur choix à l'aide d'une fiche d'aide (si ils ont tous fini avant, lancer la suite) puis les faire parler à tour de rôle.

Si il reste du temps, les convaincre d'éliminer 2 images toutes les 1 minutes 30 (échange en anglais, encourager même les phrases basiques et simples) jusqu'à ce qu'il n'y en ai que deux.

Indications : Privilégier des petits groupes (8 personnes maximum). Mettre à disposition du vocabulaire et des phrases à trou pour pousser à l'expression.

Si il reste du temps, les faire remplir une feuille de mots-clés au sujet des images qu'ils ont vu (feuille A3 de préférence, les laisser s'organiser entre eux).

VERSION
10 PERSONNES

JEU N°2

Débat mouvant



Temps estimé : 15min

OBJECTIF : faire émerger les représentations, briser la glace, lancer la réflexion sans culpabiliser..

RÈGLES : Selon l'affirmation : les participant·es se positionnent dans l'espace et expliquent leur choix :

- à gauche : Pas d'accord
- à droite : D'accord
- au milieu : Ca dépend / je ne sais pas

Ils peuvent changer de place s'ils sont convaincus par les échanges.

Affirmations possibles :

- « Acheter de la fast fashion n'a pas vraiment d'impact si on recycle »
- « Un vêtement éco-responsable est forcément cher »
- « On peut aimer la mode et respecter la planète »
- « Un t-shirt à 5euro est forcément problématique »
- « Les labels sont fiables »
- « Le coton est une matière naturelle donc écologique »
- « On achète trop de vêtements par habitude »
- « L'upcycling ne peut pas être une solution à grande échelle »
- « Réparer un vêtement est plus contraignant que d'en racheter un »
- « Les réseaux sociaux poussent à sur-consommer »
- « Les tendances changent trop vite pour consommer responsable »
- « Quand on a peu d'argent, la fast fashion est la seule option »
- « Le prix d'un vêtement reflète son impact environnemental »
- « Réparer ou upcycler, c'est stylé »
- « L'upcycling permet de se démarquer plus que les tendances »



AVEC LE SOUTIEN DE :



EN PARTENARIAT AVEC :



Temps estimé : 15min

OBJECTIF : faire émerger les représentations, briser la glace, lancer la réflexion sans culpabiliser..

RÈGLES : Présenter le diaporama. Expliquer rapidement au début de chaque niveau ce que les élèves devront faire.

A chaque fois faire avancer la diapositive, leur faire lire la phrase du diapo à haute voix, et leur laisser quelques secondes pour tous lever le papier puis passer à la suite. S' ils ont besoin de quelques secondes pour tout comprendre la phrase en échangeant entre eux les laisser.

Au niveau 1, ils doivent lever "yes" ou "no" pour répondre à la question en fonction de leur consommation.

Au niveau 2, se servir de l'espace sur la table pour leur faire déplacer un objet en fonction de la fréquence à laquelle ils font une action. Au début de l'activité, éclaircir les termes en les faisant traduire et ne pas hésiter à leur montrer un exemple avant de démarrer.

Au niveau 3, ils doivent pour chaque question choisir la réponse 1 ou la réponse 2. Au moment de leur faire lire le diapo, ils peuvent le lire en disant "You have 100 euros, option 1: buy" plutôt que de le reformuler en question. S'assurer qu'ils ont bien compris les questions à chaque fois.

Si ils finissent en avance : 2 options, soit les obliger à tenir plusieurs minutes de conversation sur leurs habitudes de consommation en essayant de réutiliser des mots vus soit en classe soit dans le diapo, soit remplir un quiz papier ou en ligne (voir si j'ai le temps de le préparer)

JEU N°3











La vie d'un vêtement - Présentation

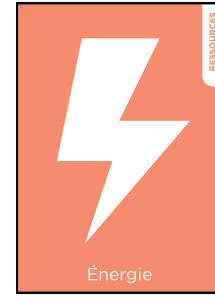
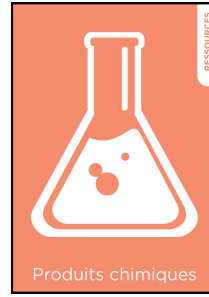
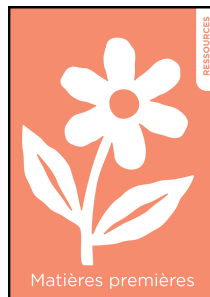
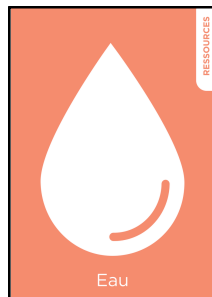
OBJECTIF : comprendre le cycle d'un vêtement, les impacts et les ressources utilisées.

RÈGLES : Mettre les étapes du cycle du vêtement dans l'ordre et y placer les ressources utilisées et les impacts sur l'environnement.

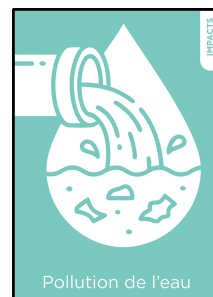
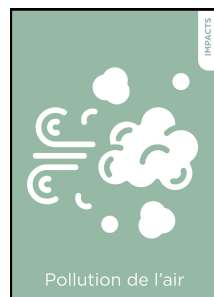
CARTE SÉTAPES FABRICATION VÊTEMENTS

 <p>Extraction des matières premières : culture, récolte, préparation fibres naturelles, artificielles synthétiques</p>	 <p>Filature, tissage et tricotage</p>	 <p>Teinture, impression et ennoblement : blanchiment, teinture, impression, délavage des jeans, autres apprêts (easy care)</p>	 <p>Confection : coupe, couture, finitions</p>	 <p>Stockage, distribution et vente au détail en ligne ou en magasin physique : transport, emballages</p>	 <p>Utilisation : lavage, séchage en sèche-ling, repassage</p>	 <p>Réemploi</p>	 <p>Fin de vie : recyclage, incinération avec valorisation énergétique ou enfouissement en centre de stockage</p>
--	---	--	---	--	--	---	--

CARTES RESSOURCES



CARTES IMPACTS



JEU N°3

La vie d'un vêtement - Réponse



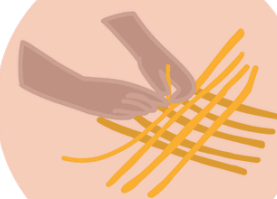
1



Extraction des matières premières :
culture, récolte, préparation des fibres
naturelles, artificielles ou synthétiques



2



Filature, tissage et tricotage



3



**Teinture, impression et
ennoblissement :**

blanchiment, teinture,
impression, délavage des jeans,
autres apprêts (easy care)



4



Confection :
coupe, couture, finitions



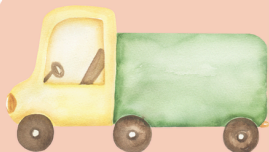
6



Utilisation :
lavage, séchage en sèche-linge,
repassage



5



**Stockage, distribution et vente
au détail en ligne ou en
magasin physique :**
transport, emballages



7

Réemploi



Fin de vie :
recyclage, incinération avec
valorisation énergétique ou
enfouissement en centre de
stockage



8



VERSION
10 PERSONNES

JEU N°3

La vie d'un vêtement



Temps estimé : 15min

OBJECTIF : comprendre le cycles d'un vêtement, les impacts et les ressources utilisées.

RÈGLES :

1. Disposer un jeu de cartes "étapes" mélangé sur le sol avec des options cartes ressources et impacts
2. Reconstitution du cycle (1 min) : l'objectif remettre les étapes dans le bon ordre.
3. Correction du cycle avec discussion sur l'industrie du textile (5 min)
4. Identification des ressources utilisées (4min) : relier les ressources utilisées dans chaque étape et en discuter
5. Identification des impacts sur l'environnement (4min) : relier les impacts sur l'environnement dans chaque étape et en discuter
6. Parler des variantes et de l'impact social et économique (si le temps le permet)

Indications : l'identification des ressources et des impacts doit être fait individuellement à chaque étape de vie d'un vêtement pour être claire pour tous les participants.



AVEC LE SOUTIEN DE :



EN PARTENARIAT AVEC :



Temps estimé : 10min

OBJECTIF : comprendre le cycles d'un vêtement, les impacts et les ressources utilisées.

RÈGLES :

- Disposer un jeu de cartes "étapes" mélangé sur le sol avec des options cartes ressources et impacts
- Reconstitution du cycle l'objectif remettre les étapes dans le bon ordre /!\ LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE
- Correction du cycle avec discussion sur l'industrie du textile (5 min).
- Identification des ressources utilisées (4min) : relier les ressources utilisées dans chaque étape et en discuter
- Identification des impacts sur l'environnement (4min) : relier les impacts sur l'environnement dans chaque étape et en discuter
- Parler des variantes et de l'impact social et économique (si le temps le permet)

Indications : l'identification des ressources et des impacts doit être fait individuellement à chaque étape de vie d'un vêtement pour être claire pour tous les participants.

Les participants sont identifiés et le gagnants (temps record) repart avec une récompense (de la nourriture).

Temps estimé : 15min

OBJECTIF : comprendre le cycles d'un vêtement, les impacts et les ressources utilisées.

RÈGLES :

1. Demander de citer les étapes de fabrication d'un vêtement sans carte, sans indices et traduire chacune des propositions en anglais.
2. Disposer un jeu de cartes "étapes" mélangé sur une table.
3. Faire lire chaque carte de la vie d'un vêtement à un élève différents et faire deviner la traduction en français.
4. Reconstitution du cycle (1 min) : l'objectif remettre les étapes dans le bon ordre.
5. Correction du cycle avec discussion (5 min)
6. Faire lire chaque carte de ressources et d'impact à un élève différent et faire deviner la traduction en français.
7. Identification des ressources utilisées (3min) : relier les ressources utilisées dans chaque étape et en discuter
8. Identification des impacts sur l'environnement (3min) : relier les impacts sur l'environnement dans chaque étape et en discuter

Indications : l'identification des ressources et des impacts doit être fait individuellement à chaque étape de vie d'un vêtement pour être claire pour tous les participants.

