

1. Présentation de l'atelier

- **Nom de l'atelier :** Activité semaine du climat

Kit cycle 1 : Cartes du jeu « Mission jouets » + 4 albums jeunesse (Michel et Edouard, Superflu, Les déchets et La maison de l'ourse)

- **Date :** Mardi 7 juillet 2026
- **Lieu :** salle de classe
- **Intervenantes :** enseignantes
- **Objectifs de l'atelier :** sensibiliser les élèves du cycle 1 aux enjeux liés à la consommation de jouets (acheter, jouer, jeter, réparer, réutiliser) tout en gardant comme repère central les besoins réels de l'enfant.

2. Déroulement

- **Quelles activités ont été réalisées ?**

1. Discussion ensemble en regardant les cartes jouets :
 - Est-ce que parmi ces jouets, il y en aurait que vous auriez envie d'avoir ?
 - Comment faire pour avoir des jouets ?
 - Même si c'est important de jouer et que vous apprenez beaucoup de choses en jouant, est-ce que vous pensez qu'il faut acheter plein de jouets ?
 - Qu'est-ce qui se passe au bout d'un moment avec les jouets ?
 - Pour diminuer la quantité de déchets, est-ce qu'il y a d'autres solutions que d'acheter ? (Ludothèque, échanger avec les copains, réparer)
 - Regarder à nouveau les cartes jouets, est-ce que vous savez pourquoi il y a des couleurs différentes ? (Jouets fragiles ou solides)
 - Qu'est-ce qui se passe avec les jouets fragiles ?
2. Après la discussion, explication des règles du jeu « Mission jouets » et jouer par groupe.
3. Après le jeu, moment pour fabriquer/inventer un jeu seul ou avec un copain avec le matériel de la classe.

- **Quels outils ou matériaux ont été utilisés ?**

Kit cycle 1 : Cartes du jeu « Mission jouets »



3. Ce que les élèves ont appris

Après le jeu, un enfant a dit : « Si on achète beaucoup de jouets, ça va faire beaucoup de choses dans les poubelles et ça va polluer la terre ! »

4. Témoignage

- **Ce que nous avons préféré :**

Le moment pour fabriquer et inventer des jeux.



- **Les difficultés rencontrées :**

Pour que l'objectif soit mieux atteint, il faudrait avoir du temps pour reprendre et approfondir le sujet.

Par exemple peu d'enfants savaient ce qu'étaient la ludothèque : pourquoi pas aller visiter une ludothèque.

Les enfants ont parlé d'échanger des jouets, pourquoi pas organiser une bourse aux jouets dans l'école.

7. Conclusion

- **Quel souvenir en garderons-nous ?**

Il est possible de fabriquer et d'inventer des jeux avec du matériel sans avoir besoin d'acheter plein de jouets !

- **Classe qui a rédigé :** 2H Géraldine