



Les Vagabondes
de l'Énergie



Catalogue d'animation 2023-2024

Écologie et transition énergétique

Comprendre • Imaginer • Agir

Animations grand public
Interventions scolaires



Statut juridique

- Association loi 1901
- Déclarée d'intérêt général

Agréments administratifs

- Education nationale
- Jeunesse et éducation populaire

Sommaire

Les Vagabond·es

Un catalogue pour s'y retrouver	1
Une pédagogie pour éclairer	2
Une équipe pour animer	3
Des modalités pour intervenir	

Comprendre 4

Le stand des vagabond.es	5
La fresque du climat	6
Jeux de société	7
Projections conférence débat	8
Expositions photos	9
L'énergie dans mon école	10
Visites de site	11
Formation service civique	12

Imaginer 13

Fresque des nouveaux récits	14
Inventons nos vies bas carbone	15
Atelier 2 tonnes	16
Le tour du monde de l'énergie	17
Atelier d'écriture - futurs désirables	18

Agir 19

Le village low tech	20
Atelier marmite norvégienne	21
Atelier cuisine cookie solaires	22
Formation ACM	23
Autres dispositifs	24

Animation sur mesure 25

Politique tarifaire 26

Un catalogue pour s'y retrouver

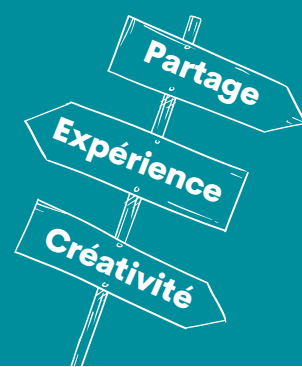
L'association Les Vagabond.es de l'énergie a été créée en 2009, et a d'abord porté des **voyages** et enquêtes à travers le monde, avant de s'ancrer dans une **démarche pédagogique** à partir de 2018. Depuis, les Vagabond.es de l'énergie interviennent auprès de tous les publics afin de sensibiliser et d'accompagner les publics, dans un contexte de **transition écologique** citoyenne et globale indispensable au bien-être de nos sociétés.

Ce catalogue est destiné aux établissements scolaires, aux collectivités, aux associations, aux entreprises, à tout organisme désireux d'**animer** la transition énergétique sur son territoire.

Les animations présentées ont été conçues par les Vagabond.es de l'énergie, ou adaptées d'outils déjà existants. Elles ont toutes en commun les objectifs d'**éveiller les consciences**, de donner l'envie d'**agir**, de provoquer le **passage à l'acte**. Elles se veulent actives et interactives, et s'appuient sur des supports originaux, parfois inspirés d'escapades à l'autre bout du monde.

Puisque nos modes de vie et nos comportements sont en jeu, **embarquer un territoire** dans la transition énergétique nécessite l'**appropriation** des enjeux par un maximum de citoyens. Ainsi, ces animations peuvent s'intégrer aux **programmes éducatifs et culturels** des établissements scolaires et des collectivités, aux festivals, aux forums et rencontres associatives, ou à d'autres occasions.

Nous souhaitons garder un degré de **flexibilité** dans nos propositions pour nous adapter au mieux aux besoins des participant.es. Ainsi, les animations sont toutes modulables et nous sommes ouverts aux propositions d'innovation.



2

Une pédagogie pour éclairer



L'association Les Vagabond.es de l'énergie s'inscrit dans une démarche d'**éducation populaire**. Nos outils d'animation sont participatifs, inclusifs, et collaboratifs. Les participant.es se placent **au coeur des interventions**, et par l'action, s'ouvrent à la connaissance et aux prises de conscience.

L'approche participative permet une appropriation collective d'un savoir, et une production de contenus de grande qualité. Nous utilisons plusieurs vecteurs afin de toucher les différentes **sensibilités** : l'oral, l'écrit, le dessin, la photographie, la vidéo, les manipulations. Nos animations sont **dynamiques et inclusives** : déplacements dans l'espace, débat en grand ou petit groupe, témoignages en petits groupes, prise de décision collective, jeux, jeux de rôles, création de posters, etc.

Nous produisons une partie de nos **supports pédagogiques**, comme des courts-métrages documentaires, des expositions photos, des enquêtes, ainsi que du matériel et fiches d'activité spécifiques pour le public scolaire. Nous utilisons également d'autres outils comme des jeux, du matériel d'expérimentation comme des outils de cuisson low tech avec le soleil ou le bois.

Nos animations peuvent s'articuler dans des **cycles** construits sur-mesure dans une recherche de continuité pédagogique.



3

Une équipe pour animer



Clément Bresciani
Coordinateur
Animateur



Claire Pelletier
Animatrice



Yann Gazier
Coordinateur
Animateur



Pierre Leclerc
Animateur
Constructeur

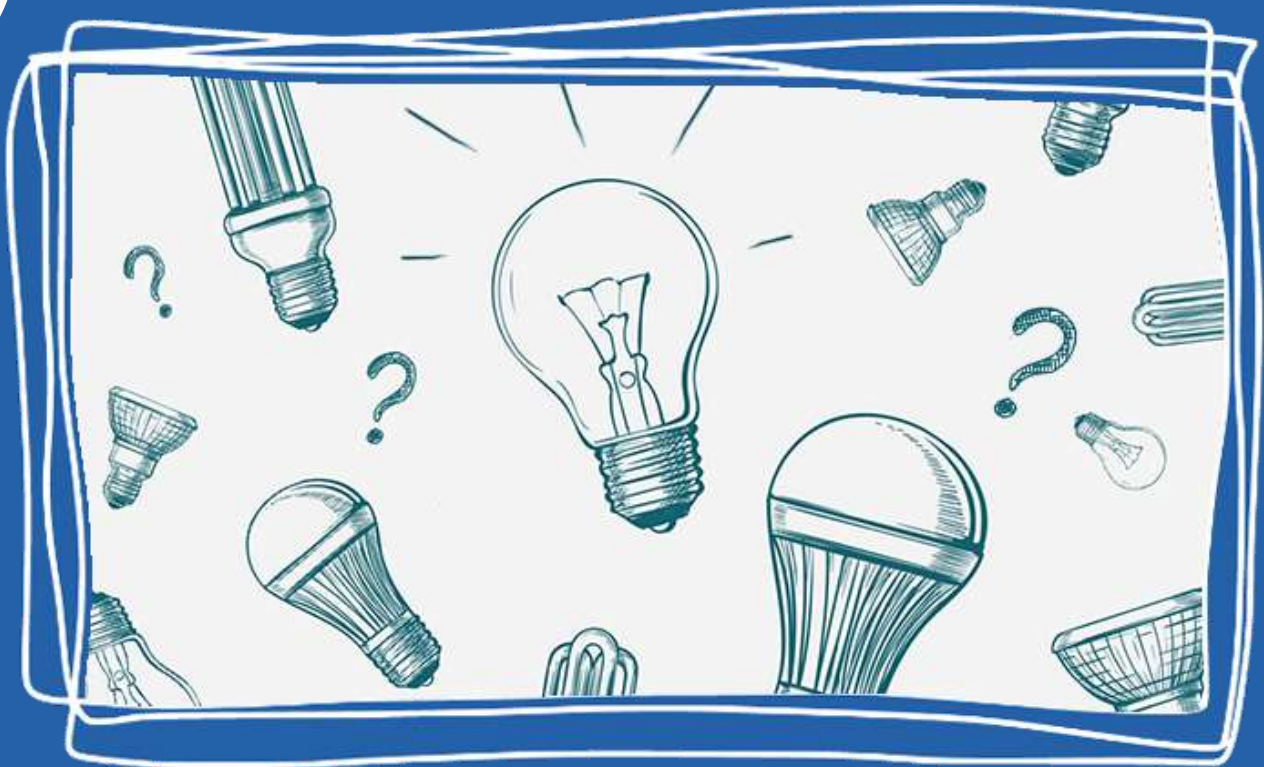
Des modalités pour intervenir

Basée à Rouen, l'association privilégie les interventions au **niveau local**. Ainsi, le secteur d'intervention prioritaire se situe en **Normandie** et ponctuellement dans les régions voisines.

Bien que pour transporter certains matériels d'animation nous ayons besoin d'un véhicule, nous tenons à privilégier les **déplacements doux**, comme le train, le bus, le covoiturage et le vélo. Nous n'utilisons la voiture que dans un périmètre raisonnable, et qu'après avoir étudié les solutions alternatives.

Si l'animation requiert l'hébergement d'intervenant.es, nous cherchons lorsque cela est possible à privilégier les solutions d'**hébergement chez l'habitant.e** pour favoriser la convivialité, et provoquer l'interconnaissance, mais aussi diminuer les frais et consommations de chacune des parties.





COMPRENDRE

Face aux enjeux climatiques et environnementaux, l'éveil d'une conscience écologique est essentielle pour préparer les générations actuelles et futures.

L'appropriation de ces enjeux nécessite une compréhension des écosystèmes et du fonctionnement des sociétés humaines. Une approche ludique favorisera la compréhension des problématiques environnementales, les mécanismes du dérèglement climatique, la fragilité des écosystèmes, les conséquences de nos actions sur l'environnement et l'importance de préserver les ressources naturelles.

Nous souhaitons à travers ces activités donner des clés de lecture et de compréhension de la transition énergétique, notamment en apportant nuance et discernement, dans une prise en compte globale des enjeux.

Le stand des Vagabond·es

Jeux, quiz, carte du monde interactive, maquettes, photos, livres, brochures...



Grand public



Illimité



7+



Min 1/2 journée

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les enjeux énergétiques : raréfaction des ressources, pollution et changement climatique
- Apprendre de manière ludique à appréhender la transition énergétique
- Comprendre que l'énergie est liée au quotidien dans le monde entier
- Développer la curiosité et l'envie d'être acteur du changement
- Découvrir une autre façon de voir la planète et ses continents

Ressources nécessaires

- Minimum une grande table et deux chaises
- Minimum 2 grilles
- Si possible d'autres tables et chaises pour un espace de jeu

Description

Ce stand destiné au grand public est doté de nombreuses ressources : cartes du monde, globes, alternateur, matériaux isolants, livres, mini-jeux, quiz, et de mini-ateliers d'échanges et de débats avec les visiteurs.

Il se veut à la fois interactif et autonome. L'intervenant.e accompagne le parcours de découverte en illustrant, expliquant, commentant, décrivant, répondant aux questions et surtout invitant les visiteurs à agir sur le stand.

Tous les sujets liés à l'énergie peuvent être abordés : transition énergétique, énergies renouvelables, éco-gestes, projet de rénovation thermique, énergie dans le monde, etc.

Les enfants comme les adultes y trouveront leur compte, et pourront passer jusqu'à 30 minutes sur le stand, voire plus si l'espace permet d'installer des jeux de société ou des expériences par exemple.

Le stand peut être accompagné d'activités connexes, comme des ateliers de cuisine low tech, une invitation au voyage responsable, etc.




La fresque du climat

*Une atelier participatif
pour comprendre les enjeux climatiques*

 scolaire / grand public

 72 max  8+

 atelier 3h (jeune public 2h)

Objectifs pédagogiques

- Acquérir et/ou renforcer ses connaissances sur la question climatique
- Partager ses connaissances, remettre en question ses croyances
- Acquérir de la nuance sur des sujets clivants
- Développer la créativité
- Apprendre à prendre des décisions en groupe

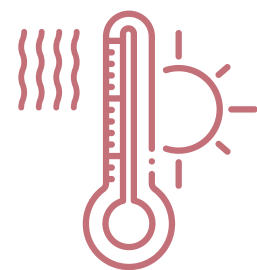
Ressources nécessaires

- Chaises et tables suffisamment grandes
- Une table de 2mx1m minimum (par groupe de 7 max)

Description

Cet outil développé par un ingénieur et professeur d'université, est entièrement basé sur les données du GIEC, le groupe d'experts internationaux sur le climat.

Dans un premier temps, les participant.es découvrent les cartes du jeu, ils discutent et réfléchissent ensemble pour les relier et faire ressortir les causes et les conséquences du changement climatique. Après avoir identifié les causes, le fonctionnement et les conséquences, les participant.es retracent les liens et illustrent la Fresque. Enfin, un temps est réservé aux discussions. L'objectif est de partager les ressentis et réfléchir à des solutions collectives, pour propulser le passage à l'action.





 **LA FRESQUE
DU CL!MAT**
Vous avez toutes les cartes en main




Jeux de société

Apprendre et débattre grâce aux jeux



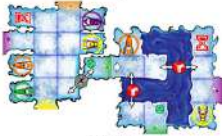

















 scolaire / grand public

 34 max  8+

 séance 1h - 4h

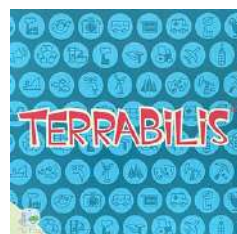
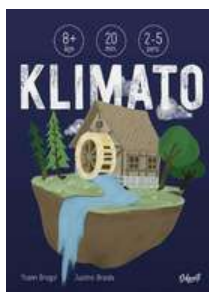
Animation jeux rapides (5-30 min)

Cette animation est développée en partenariat avec l'association Gamers 4 Climate. 6 jeux de société sont déployés sur un espace suffisamment grand pour accueillir un jeu par table. Les participants migrent d'un jeu à l'autre, découvrant différentes thématiques : biodiversité, gestion des déchets, énergie et climat. A chaque fin de partie, des questions sont remises aux participants, ouvrant une discussion sur les notions abordées dans le jeu. Les échanges aboutissent à la découverte de différentes clés de compréhension des enjeux de la transition écologique. Cette animation s'adapte à de nombreux contextes : enseignement, accueil de loisirs, salons, festivals, etc.

EXTINCTION	REVOLT	POLAR QUEST	DETRITOO	ZERO CARBONE
Thématique Biodiversité, disparition des espèces	Thématique consommation électrique	Thématique Climatoscepticisme	Thématique Gestion des déchets & Recyclage	Thématique Décroissance, pollution, changement climatique
				
Type de jeu jeu de dés, placement	Type de jeu placement	Type de jeu jeu de plateau, énigme, coopératif	Type de jeu jeu de pli	Type de jeu mémoire, compétitif
 3 - 5	 3 - 5	 1 - 8	 3 - 8	 2 - 6
 20 min	 20 min	 15 min	 15 min	 30 min
Difficulté 	Difficulté 	Difficulté 	Difficulté 	Difficulté 

Autres jeux

Plus d'une trentaine de jeux sont disponibles, pouvant être utilisés dans le cadre de formation ou de demandes / thématiques spécifiques avec des temps de jeux allant de 45 min à 3 heures. Ce catalogue est envoyé à la demande.



Projection-conférence-débat

*Transition écologique
Futurs désirables*



Grand public



5 - 500



10+



Min 2h

Objectifs pédagogiques

- Mieux cerner les enjeux de la transition énergétique
- Découvrir les coopératives de production d'énergie renouvelable, à travers des exemples en France et ailleurs dans le monde
- Découvrir comment s'impliquer en tant que citoyen dans la transition énergétique
- Échanger des idées et arguments, développer l'envie d'agir

Ressources nécessaires

- Une salle et suffisamment de sièges
- Un vidéoprojecteur et un écran de diffusion
- Un système de diffusion du son adapté à l'audience
- Deux microphones dont un HF si le lieu le nécessite

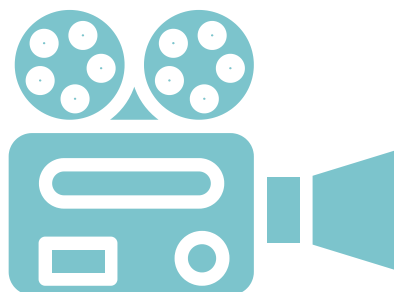
Description

L'événement dépendra du ou des films choisis, parmi :

- Les courts métrages documentaires des Vagabond.es de l'énergie
- We the power
- Demain
- Les Gardiens du climat
- Bolide

Le déroulé peut s'organiser autour d'un débat à la suite de la projection, de plusieurs projections courtes en intercalant des moments d'échange, un atelier d'écriture, etc.

Si l'événement est public et ouvert, le projet doit être bâti ensemble en amont afin de définir les objectifs, le public cible, la stratégie de communication, etc.



Exposition photos

Le tour du monde de l'énergie

 scolaire / grand public

 Illimité  8+

 Min 2 jours

Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'énergie par le prisme de la photographie et du voyage
- Reconnaître les usages de l'énergie dans le monde entier
- S'ouvrir au monde, développer la curiosité et l'émerveillement
- Saisir certains enjeux liés à la pollution ou à l'accès à l'énergie

Ressources nécessaires

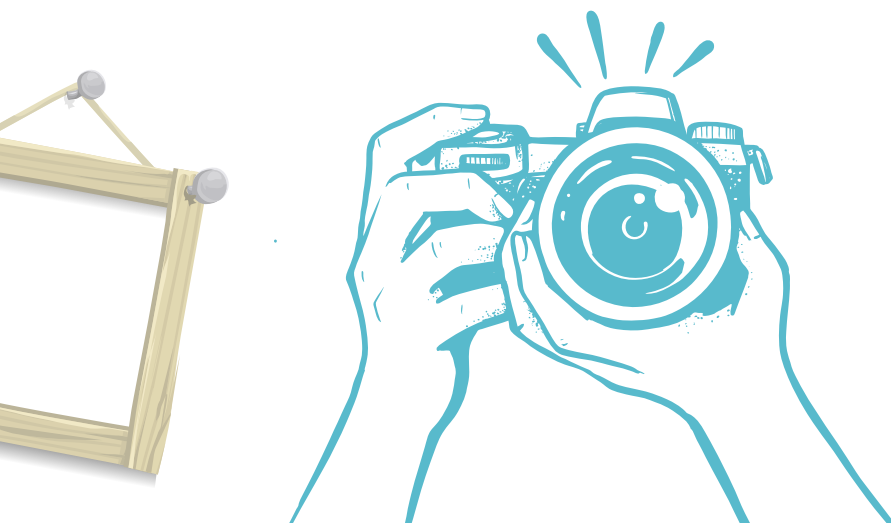
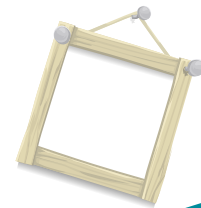
- Min 15 grilles ou 30 cimaises (30 cadres 60x80cm)
- Espace intérieur / extérieur (quelques jours max si protégé)

Description

Le tour du monde de l'énergie

Cette exposition rassemble 29 photos issues du tour du monde de François Glaizot et Clément Bresciani de 2016 à 2018. Des clichés artistiques montrant à la fois la beauté et la cruauté du monde de l'énergie, révélant les défis auxquels notre société fait face. Souhaitant incarner le monde que nous imaginons pour demain, les cadres ont été réalisés par un artisan ébéniste normand, avec du bois de récupération, et les photos ont été imprimées en Normandie.

L'exposition peut être animée par les Vagabond·es de l'énergie lors d'un vernissage, une animation dédiée, et/ou déployée en appui d'autres activités.





scolaire



1 classe



8+



2h - 10h

Objectifs pédagogiques

- Relier la consommation d'énergie aux enjeux écologiques : raréfaction des ressources, pollution et changement climatique
- Prendre conscience de l'énergie dépensée à l'école et pour s'y rendre
- Développer l'observation, l'analyse, en comprenant comment l'énergie est acheminée et utilisée dans l'établissement
- Formuler des propositions de solutions concrètes

Ressources nécessaires

- Tables, chaises et un espace intérieur suffisamment grand
- Si possible accès à la chaufferie de l'établissement
- Si possible accès aux données de consommation de l'établissement en chauffage et électricité

Description

Cette intervention s'appuie notamment sur les compétences en électricité et thermique du bâtiment présentes au sein de l'association. La première partie de l'intervention rappelle les principaux enjeux liés à la transition énergétique, à l'aide d'une fresque murale construite collectivement. Ensuite, les élèves explorent tous les postes de consommation d'énergie liés à l'école ou au collège à travers des activités en petit groupes.


L'objectif de l'animation est de comprendre que l'énergie est présente dans la quasi totalité de nos actions du quotidien. Il s'agira également d'identifier les postes de consommation les plus importants (chauffage, et déplacement pour se rendre à l'école), et réfléchir aux façons d'agir pour améliorer le bilan écologique de l'école.

Sur un cycle de plusieurs interventions, cette animation peut se transformer en véritable enquête poussée au sein de l'établissement.




Visite de site énergie renouvelable

Parc éolien, turbine hydroélectrique, méthanisation, réseau de chaleur...

 scolaire / grand public

 max 30  8+

 Min 1/2 journée

Objectifs pédagogiques

- Découvrir par l'exemple une production d'énergie renouvelable
- Comprendre le système de production et de distribution d'énergie
- Evaluer la quantité d'énergie produite par un système de production d'énergie renouvelable
- Développer l'imaginaire à travers une immersion concrète

Ressources nécessaires

- Un moyen de locomotion adapté à la taille du groupe et à la distance à parcourir

Description

La visite dépendra du site de production choisi, notamment de la filière technologique concernée : solaire, éolien, méthanisation, biomasse ou hydroélectrique, et du profil des participant.es. L'animation sera adaptée s'il s'agit d'un public scolaire ou du grand public.

L'activité peut intervenir dans le cadre d'un cycle d'interventions construit en amont et en partenariat avec l'association. En effet, la visite prendra toute sa substance si elle est préparée et analysée ensuite. Ceci permettra une appropriation complète des enjeux et du contexte, primordiaux dans la construction d'un esprit critique aiguisé sur des sujets complexes et parfois polémiques.

Les parcours de découverte de plusieurs sites sont encouragés, sachant que la Normandie a l'avantage de contenir de nombreux projets exemplaires, souvent compatibles avec un circuit relativement court.





IMAGINER

Crises énergétiques, environnementales, économiques et sociales, la vision de l'avenir véhiculée par les médias, les journaux ou le cinéma, semble souvent angoissante.

Cette atmosphère anxiogène n'encourage pas l'action.

Donner l'envie d'agir, cela commence par nourrir l'imaginaire.

L'imagination est un outil puissant qui nous permet d'explorer de nouvelles idées et de concevoir des solutions novatrices pour surmonter les défis auxquels nous sommes confrontés.

En stimulant notre imagination, nous sommes en mesure d'établir une vision positive de l'avenir et de percevoir le monde comme un terrain de jeu rempli de possibilités.

La fresque des nouveaux récits

La fabrique des utopies réalistes



Grand public



14 max



16+



atelier 3h

Objectifs pédagogiques

- Mieux comprendre les freins socio-cognitifs à la transition écologique
- Se relier collectivement à son pouvoir créateur
- Expérimenter des méthodes de coopération
- Retrouver espoir en sa capacité d'agir
- Partager de nouveaux récits à travers le monde

Ressources nécessaires

- Chaises et tables suffisamment grandes
- Une table de 2mx1m minimum (par groupe de 7 max)

Description

• Partie 1 - La partie fresque

La première partie : la "Partie Fresque" consiste à manipuler des cartes pour mieux comprendre les freins sociocognitifs à la transition. D'une durée d'environ 1h30, cette première partie est basée sur une importante bibliographie en sciences humaines et sociales et permet de prendre conscience de l'intérêt des nouveaux récits pour lever ces freins.

• Partie 2 - la partie récit

La seconde partie : la "Partie Récits" consiste à rédiger, en équipes, des récits permettant de modifier une ou plusieurs normes sociales, afin de se projeter de façon réaliste vers un avenir désirable, compatible avec les limites planétaires.

A plusieurs mains, guidées par l'intelligence collective, c'est en équipe qu'émergera le contour d'une nouvelle histoire, inspirée par vous, inspirantes pour les autres.

Deux parties 2 sont possibles :

- La fabrique des utopies réalistes - tout public
- Les entreprises du monde d'après - organisations





Grand public



max 15



12+



1-2h

Objectifs pédagogiques

- Appréhender la notion d'empreinte carbone
- Clarifier les données régulièrement véhiculées sur le changement climatique
- Prendre conscience de l'impact climatique des sociétés consuméristes
- Développer l'envie d'agir pour faire évoluer nos pratiques

Ressources nécessaires

- Tables, chaises, un espace suffisamment grand et de quoi accrocher des ficelles façon "étente à linge"

Description

• Partie 1 - Les constats

L'empreinte carbone moyenne française est représentée de manière visuelle par 5 grandes cartes dont la longueur est proportionnelle à l'empreinte carbone. Dans cette partie, les informations de base permettant de cerner les enjeux climatiques sont partagées de manière ludique.



• Partie 2 - Les solutions

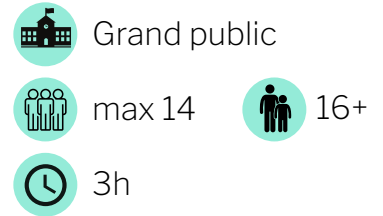
Le second temps de l'atelier permet de comprendre et visualiser ce que représentent en CO2e nos modes de vie individuels et collectifs à l'aide de cartes.

Ces cartes permettent de lancer des échanges entre les participants, qui se projettent collectivement dans un futur et explorent les possibles. Selon le public et les attentes, l'atelier peut aboutir à des prises d'engagement.



Atelier "2 tonnes"

Une course pour la neutralité carbone en 2050



Objectifs pédagogiques

- Appréhender la notion d'empreinte carbone
- S'immerger collectivement dans la construction d'un futur "climatico-compatible"
- Débattre, échanger des idées, des points de vue
- Elargir son champs d'action individuel et collectif pour la transition

Ressources nécessaires

- Tables, chaises, un espace suffisamment grand
- Espace de projection

Description

L'atelier 2 tonnes propose aux participants d'explorer le futur en équipe et d'essayer de limiter le changement climatique en atteignant ces fameuses 2 tonnes par an et par personne, d'ici à 2050.

Pour permettre une compréhension systémique des enjeux, une simulation projette les participants et les pousse à prendre des décisions. L'atelier prend en compte les dimensions individuelles et collectives du sujet, sans oublier le rôle de l'influence, enjeu-clé de la transformation de la société.

Destiné autant aux plus novices qu'aux experts du sujet climatique, c'est aussi un vrai serious game, pensé pour rassembler et débattre ensemble, et que chacun puisse prendre du plaisir et exprimer son opinion.



Le tour du monde de l'énergie

*S'aventurer au bout du monde
en limitant son impact*



scolaire



1 classe



7+



3h

Objectifs pédagogiques

- Relier les pratiques de déplacement aux enjeux énergétiques : ressources limitées, pollution et changement climatique
- Construire des repères géographiques, notamment les notions de distance, sur une carte du monde
- S'interroger et s'exprimer sur ses choix et ses souhaits en matière de déplacement

Ressources nécessaires

- 1 Atlas pour 2 élèves
- 1 vidéo-projecteur + écran

Description

Cette intervention s'appuie sur l'expérience de voyage des membres de l'association. Dans une première partie, les élèves découvriront l'aventure vécue à travers un témoignage ; les principaux enjeux liés à la transition énergétique seront rappelés à l'aide d'une fresque murale construite collectivement.

Ensuite, tous les moyens de transport seront étudiés, afin de les évaluer collectivement, après avoir pris soin de lister les critères pour une vision la plus objective, par exemple: pollution, vitesse, confort, coût, plaisir, nécessité, etc. L'intervenant.e en profite pour témoigner de son expérience de vagabond.e de l'énergie sur ses choix en matière de déplacement, à l'aide de la carte du monde et du tracé de son voyage.

Enfin, un exercice d'imagination en binôme permettra aux élèves d'imaginer leur propre voyage vers une destination lointaine, sans prendre l'avion, comme l'ont fait les vagabond.es.




Atelier d'écriture les futurs désirables

Imaginer le monde de demain

Imaginer

 scolaire / grand public

 max 30  8+

 Min 1/2 journée

Objectifs pédagogiques

- Éveiller la curiosité et l'intérêt pour les problématiques environnementales et sociales.
- Favoriser la créativité avec des exercices ludiques d'écriture
- Développer les compétences en communication écrite
- Encourager la collaboration et l'échange d'idées
- Cultiver l'empathie en incitant les participants à se mettre dans la peau d'autres individus ou communautés

Ressources nécessaires

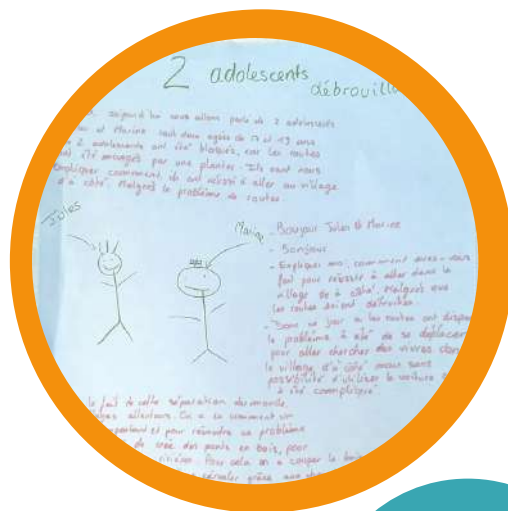
- 1 vidéo-projecteur + écran

Description

L'atelier commence par la diffusion d'un court métrage mettant en évidence les enjeux environnementaux et sociétaux actuels. Les participants sont ensuite encouragés à participer à des échanges animés pour partager leurs réflexions, leurs préoccupations et leurs idées sur ces problèmes.

Guidés par les animateurs, les élèves sont invités à choisir une problématique qui les touche particulièrement. À partir de cette thématique, ils sont guidés dans la construction d'une histoire captivante et imaginative. Les animateurs fournissent des conseils et des techniques d'écriture pour développer les personnages, le scénario et la structure narrative de leur histoire.

À la fin de l'atelier, chaque participant a l'opportunité de partager son histoire avec le groupe, favorisant ainsi les échanges, les retours constructifs et l'inspiration mutuelle.



Formation Civique Complémentaire

Transition écologique - Crée ta coopérative !

Imaginer

-  service civique
-  Illimité
-  6h

La formation civique et citoyenne des volontaires en service civique est obligatoire. Dans le cadre du volet théorique et de la thématique "Le développement durable et la transition écologique", nous proposons une journée de formation composée de différents ateliers autour de cette thématique.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre les enjeux énergétiques : raréfaction des ressources, pollution et changement climatique
- Apprendre de manière ludique à appréhender la transition écologique
- Comprendre la place de l'humain dans la transition
- Développer la curiosité et l'envie d'être acteur du changement

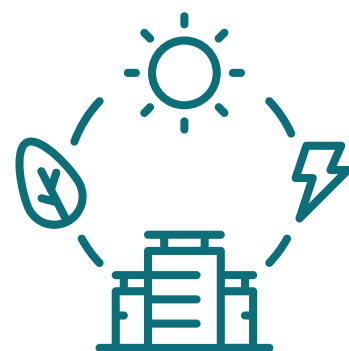
Description

La journée de formation se déroule en deux grandes parties.

La première permet une appropriation des enjeux de la transition écologique grâce à un jeu de société, plusieurs ateliers et débats entre les participant·es qui permettront de s'exprimer et de s'interroger sur les impacts de la société de consommation.

Après avoir exploré les limites de l'action individuelle, la deuxième partie de la formation permet d'explorer notre capacité à agir collectivement. Un peu de théorie et beaucoup de pratique : les participant·es seront invité·es à imaginer leur propre coopérative.

Après une phase de réflexion et de construction, les groupes présenteront leur concept afin de convaincre les autres participants d'adhérer à leur idée. Qui sait, peut-être que ces idées souvent brillantes germeront un jour !





AGIR

Comment mettre en oeuvre la transition écologique ? Nous proposons une approche globale inspirée par les "low tech", ce mouvement qui diffuse des solutions simples et peu coûteuses, des technologies accessibles pour répondre à des besoins de base tels que la nourriture, l'eau, l'énergie, l'habitat et la santé.

Quoi de mieux que de pratiquer pour découvrir ? Apprendre de ses mains en façonnant, construisant, cuisinant. Nous faisons tout en oeuvre pour développer un terrain de jeu afin de prendre plaisir à agir.

Nous proposons également un accompagnement des lycées, ACM, MJC et autres structures dans leur démarche de transition à travers des formations et parcours d'accompagnement dédiés.

Le village low tech

Four solaire, poêle dragon, séchoir solaire, marmite norvégienne, sono-mobile...



Grand public



Illimité



8+



Min 1/2 journée

Objectifs pédagogiques

- Développer une curiosité pour les technologies alternatives
- Comprendre les avantages des technologies simples et peu coûteuses
- Apprendre comment les low tech peuvent réduire la consommation d'énergie et les émissions de carbone.
- Découvrir les principes scientifiques des low tech (l'énergie solaire, la convection, la conduction,...)

Ressources nécessaires

- Un espace extérieur suffisamment grand (20-30 m²)
- Deux tables, deux chaises et un barnum minimum 3x3m
- Accès à l'eau potable préférable

Description

Le village low tech se veut à la fois interactif et autonome. Il permet de découvrir des solutions simples, accessibles et durables pour répondre aux besoins de cuisson et conservation des aliments en utilisant des technologies peu coûteuses et respectueuses de l'environnement : four solaire, séchoir solaire, marmite norvégienne ou encore poêle dragon (rocket stove), plancha à bois, etc.

En visitant ce stand, on apprend comment ces objets peuvent être fabriqués à partir de matériaux locaux et recyclés, leur fonctionnement et leur usage dans la vie quotidienne pour économiser de l'énergie et réduire notre empreinte carbone.

Un atelier cuisine en continu et des dégustation d'aliments préparés permettent une expérience complète et immersive dans l'univers des low tech.



Atelier cuisine - cookies solaires

Hélianthe la vagabonde



scolaire



30 max



7+



3 h

Objectifs pédagogiques

- Découvrir une source d'énergie alternative : le solaire thermique
- Relier la consommation d'énergie aux enjeux écologiques
- Comprendre comment utiliser les rayons du soleil pour la cuisson
- Aborder des notions d'alimentation durable
- Expérimenter la cuisson d'aliments avec le soleil

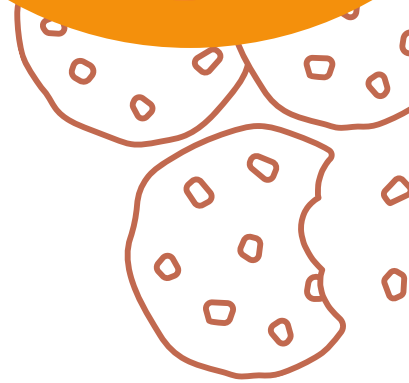
Ressources nécessaires

- Un espace extérieur suffisamment grand (minimum 10mx10m) et dégagé au sud

Description

Après une introduction en classe, les élèves effectuent plusieurs « missions » par groupe de 2 à 3, allant d'atelier en atelier pour découvrir le four sous toutes ses coutures. La préparation de la pâte et la cuisson des cookies sont opérées de manière collective, et la séance se termine en dégustation. En cas de mauvais temps, la cuisson n'est pas possible, mais la séance reste pratiquement identique. Et une dégustation de gourmandises solaires est tout de même assurée à la fin !

Notions abordées : astronomie, optique, mathématiques, environnement, alimentation, recyclage...



Atelier marmite norvégienne

Construire sa marmite en bois

 grand public

 12 max

 15+

 atelier 4H

Objectifs pédagogiques

- Découvrir le principe de la cuisson lente
- Comprendre les avantages environnementaux et économiques de la marmite
- Apprendre les compétences de base en menuiserie
- Aborder des notions d'alimentation durable

Ressources nécessaires

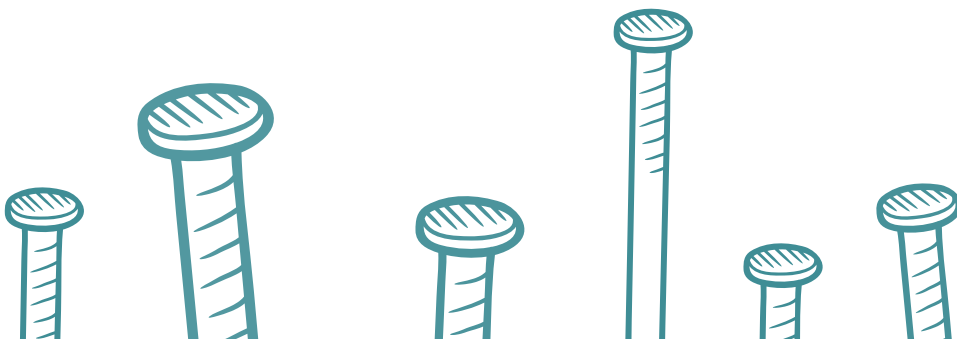
- Un espace intérieur minimum 3m2 par participant.e
- Une table haute et solide par participant.e

Description

La marmite norvégienne est un mode de **cuisson écologique** et **économique** qui utilise la chaleur emmagasinée dans une caisse en bois isolée pour cuire les aliments sans avoir besoin de source de chaleur externe pendant plusieurs heures. Elle fabriquée à partir de matériaux de base comme le bois, le carton et l'aluminium, issus au maximum de circuits de récupération.

Cet atelier est destiné aux adultes sans niveau prérequis en bricolage. L'animateur guide les participants tout au long du processus de construction de leur marmite norvégienne : mesure ,découpe et assemblage

A la fin de l'atelier, chaque participant repart avec sa propre marmite norvégienne en bois qu'il aura construite de ses propres mains. L'atelier permet aux participants de découvrir les compétences de base en bricolage, tout en leur offrant une expérience pratique et ludique de la construction d'une marmite norvégienne.



Formation

Mise en place d'une démarche de transition écologique au sein d'un Accueil Collectif de Mineurs



animateurs/directeurs



max 15



2 jours

Objectifs pédagogiques

- Maîtriser les grands enjeux de la transition écologique
- Relier les objectifs écologiques aux pratiques quotidiennes au sein de l'ACM
- Acquérir méthodes et outils à mettre en place sur le court/long terme
- Découvrir et expérimenter des actions concrètes dans l'ACM
- Construire un projet à développer sur le moyen/long terme au sein de l'ACM

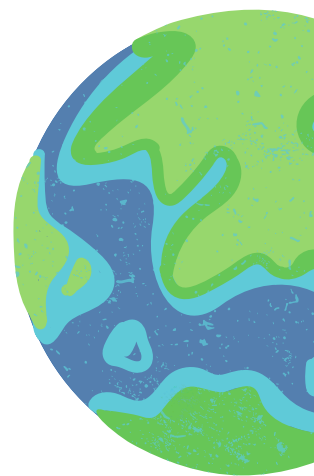
Description

Cette formation permet de découvrir les grands enjeux de la transition écologique et de les relier aux pratiques quotidiennes au sein d'un ACM. Elle s'adresse aux animateurs, animatrices, directeurs et directrices de structures.

Quels sont les méthodes et outils à mettre en place sur le court et le long terme pour mener à bien cette transition ? Quelles sont les actions concrètes à mettre en place au sein d'un ACM pour agir durablement avec les jeunes ?

Cette formation donne les outils nécessaires pour répondre à ces problématiques, tout en balayant de multiples domaines : gestion du chauffage, de l'électricité, des déchets, de l'eau, des achats, des déplacements, etc.

L'approche est ludique et participative. Les stagiaires co-construisent le savoir et imaginent les solutions à partir de leur réalité de terrain.



Autres dispositifs

Génération Demain
Accompagnement E3D

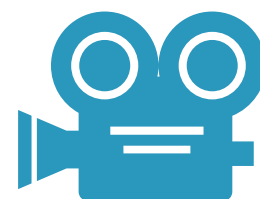


Programme Génération Demain

Ce dispositif s'adresse aux jeunes de 16 à 25 ans et se construit autour d'une sélection de films militants, documentaires, docu-fictions ou encore courts-métrages. La sélection 2023-24 s'articule autour de thèmes en lien avec le GIEC normand, comme *Les Gardiens du climat*, qui a été intégralement tourné en région et met en lumière des Normands engagés dans la transition écologique.

Le dispositif comprend :

- l'accompagnement
- la sélection d'un film qui s'adapte aux demandes de l'équipe éducative
- une projection suivie d'un débat
- deux ateliers pratiques et thématiques réalisés dans les semaines suivantes



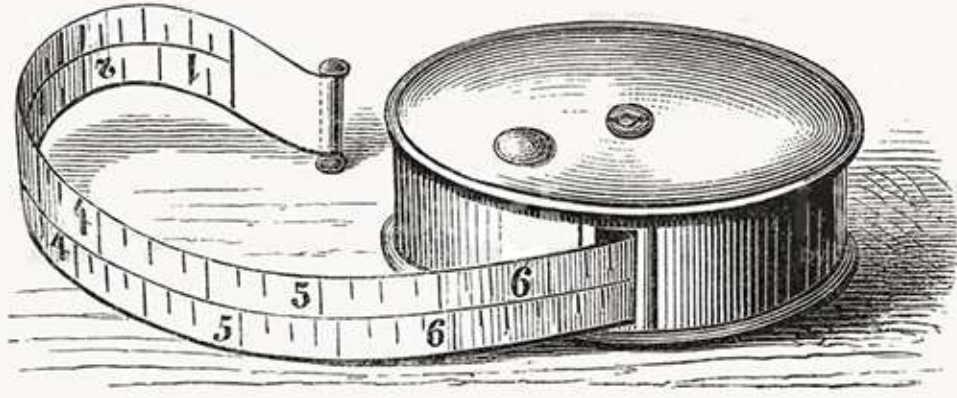
Accompagnement E3D

La labellisation « E3D » (**École ou Établissement en Démarche globale de Développement Durable**) a été développée par le ministère chargé de l'éducation nationale pour reconnaître et encourager les écoles et établissements scolaires qui s'engagent dans une démarche globale de développement durable.

Il s'agit de conduire une approche transversale à l'échelle de l'établissement tout entier, en établissant une continuité entre les enseignements, les actions et projets pédagogiques, la vie scolaire, la gestion et la maintenance de la structure scolaire (consommation d'eau et d'énergie, collecte des déchets, lutte contre le gaspillage alimentaire...), tout en s'ouvrant sur l'extérieur, notamment sur le territoire et ses acteurs, par le partenariat.

La démarche « E3D » se conjugue avec l'ensemble des éducations transversales, non seulement l'éducation au développement durable, mais aussi l'éducation à la santé, l'éducation à la citoyenneté, l'éducation artistique et culturelle, ou encore l'éducation aux médias.





ANIMATION SUR MESURE

Vous avez des besoins spécifiques en matière d'atelier pédagogique ?
Vous souhaitez mélanger différents outils et approches pour créer une
expérience personnalisée ? Ou peut-être avez-vous une thématique
particulière que vous aimeriez approfondir ?

Notre approche pédagogique est flexible et adaptable pour répondre
aux besoins spécifiques, en fonction des demandes et des thématiques
souhaitées. Que ce soit en combinant nos ateliers existants ou en créant
de nouvelles activités, notre objectif est de fournir une expérience
d'apprentissage engageante et adaptée.



Animation et préparation d'animation

L'animation compte le temps passé sur le lieu de l'intervention.

La préparation d'animation comprend le temps d'échanges et de réunions, ainsi que le temps d'adaptation de l'animation et de préparation du matériel.

Modes de déplacement

Les déplacements pour les interventions peuvent s'effectuer de différentes façons :

- Le vélo et les transports en commun sont privilégiés pour se déplacer sur le territoire de la métropole de Rouen, sauf besoin de transporter du matériel important.
- Le train et le bus sont privilégiés pour se déplacer sur le reste du territoire normand, sauf besoin de transporter du matériel important.
- La voiture ou le fourgon sont utilisés lorsqu'il n'est pas possible de faire autrement, dans des distances raisonnables.

La prise en compte du temps de déplacement

Le temps de déplacement est rarement pris en compte dans les propositions commerciales. En tant qu'association, nous pratiquons des coûts correspondant à nos frais réels, et il est parfois difficile d'absorber le coût du temps passé à se déplacer. L'utilisation des transports doux engendre également souvent un temps passé supérieur à celui de la voiture. Nous demandons, lorsque cela est possible, de participer aux frais associés à ce temps passé et à cet effort.

Une grille tarifaire a été mise en place par l'association, en fonction de la distance depuis le domicile de l'association.

Devis et facturation

Suite à l'étude de la demande, une proposition commerciale est faite. Celle-ci sert de base à un échange à la suite duquel la proposition est adoptée. La facturation est effectuée suite à la prestation, et le délai de paiement est de 30 jours à compter de la réception de la facture.

Les Vagabond·es de l'énergie

La BASE

24 boulevard de la marne
76000 ROUEN

contact@vagabondsenergie.org
www.vagabondsenergie.org

