



## SOMMAIRE

Diego vient de recevoir en cadeau le tout dernier modèle de lecteur MP3. Alors que, très fier, il le montre à tous ses amis, on apprend qu'il a jeté l'ancien modèle. Paola et Lou s'étonnent qu'il n'ait pas pensé à le donner à quelqu'un... S'en suit une discussion sur les conditions de fabrication de ces objets, dans laquelle chacun sait ou croit savoir quelque chose...

### **Objectif de ce dossier : Où que tu sois la planète compte aussi sur toi**

Responsabilité du consommateur

Gaspillage

Achat responsable

Conditions sociales, environnementales et économiques de fabrication d'un produit de consommation courante

Solidarité internationale

Échange, achat, don

Énergie grise : somme des énergies dépensées par un produit tout au long de sa vie

Durabilité

Mode

Gaspillage

### [Contenu du dossier]

- 1) **Problématique**
- 2) **Résumé et décryptage du dessin animé**
- 3) **Idées pour élargir le débat, comprendre et agir**
- 4) **En savoir plus ?**
- 5) **Relation avec les apprentissages**

## [1. Problématique : On te l'a bien vendu, mais tu n'as pas tout vu]



Pour être à la mode, doit-on pour autant gaspiller, oublier les autres et ne pas réfléchir ?  
L'objet que j'achète ou que l'on m'offre est-il forcément plus utile que celui que j'ai déjà ?  
Comment, où et par qui a-t-il été fabriqué ?  
Quelles sont les conséquences, ici ou ailleurs dans le monde, des achats que je fais ici ?  
L'arrivée du nouveau lecteur MP3 dernier cri dans le groupe d'ami de Vinz illustre concrètement les questions posées par le concept de développement durable à la lumière des trois curseurs économique, social et écologique.

## [2. Résumé et décryptage du dessin animé]



Cette animation permet de débattre avec les enfants des choix et des attitudes autour de questions et d'éléments de réponse.

**Analyse de l'animation : 5 indices à ne pas rater (repérage de notion)**

QUESTIONS	ÉLÉMENTS DE RÉPONSE
Qu'est-ce-que Diego a fait de son « ancien » lecteur MP3 ?	Il l'a jeté car il n'en avait plus besoin.
Pourquoi Vinz change-t-il d'attitude au milieu de la conversation ?	Il se range à l'avis de Diego pour être comme les autres. (pression des pairs)
Pourquoi Vinz jette-t-il son lecteur MP3 dans les mains de sa sœur.	Il s'en débarrasse parce qu'il le trouve démodé et qu'il a honte devant ses copains. Il préférerait avoir le dernier modèle.
Vinz a acheté son lecteur dans le magasin d'à côté. Est-ce-que cela veut dire qu'il est fabriqué en France ?	Vinz a peut-être acheté son lecteur dans le magasin d'à côté mais cela ne veut pas dire pour autant qu'il ait été fabriqué en France. En l'occurrence, beaucoup d'objets électroniques sont fabriqués en Asie.
Où et comment se débarrasse-t-on de ses objets électroniques ?	Soit on le donne à d'autres gens/enfants, soit on le met dans le circuit du tri, par exemple, on peut le rapporter dans le magasin où on l'a acheté, le vendeur saura à qui le renvoyer.

### [3. Idées pour élargir le débat, comprendre et agir]



#### 1. Discussion autour de l'animation

##### Analyser certains dialogues de l'animation et analyser une image de l'animation

Il était vieux, il avait deux mois !

C'est fabriqué à l'autre bout du monde dans des conditions très pénibles.

C'est décidé, j'arrête avec les Mp3, je préfère faire ma propre musique.

#### 2. Défi Vinz et Lou associé à cette thématique :

Sujet : Quiz



#### 3. Débats / Jeux de rôle

Qu'est ce qu'un besoin ? De quoi ai-je besoin ? De quoi n'ai-je pas besoin ?

Quelle est la différence entre avoir envie et avoir besoin ?

Est-ce qu'un vieil objet est inintéressant ? A partir de quand un objet devient vieux ?

A partir de quand un objet devient inutile ?

Le cas particulier des objets technologiques fabriqués à base d'électronique : comment sont ils fabriqués ?

Que deviennent-ils après utilisation ?

Que dire de leur durée de vie ?

De quoi est et de quoi devrait être constituée la valeur financière d'un objet ? (matière première, transport, durée de vie, travail, cycle de retraitement,...) : on peut commencer cette réflexion par un remue méninge sur tous les critères possibles, puis en les organisant et enfin en comparant cette classification à la réalité.

#### 4. Activités pratiques

A partir d'un choix d'objets collectifs et/ou individuels, à la manière d'un détective, partir à la recherche du cycle de vie de cet objet et tenter de retracer :

- l'énergie grise (somme des énergies dépensées pour le produit (récolte matière première, fabrication, usage, fin de vie). Elle se calcule en LeP (Litres Equivalent Pétrole). Par ex : 1 litre de lait : 0,15 LeP, 1 kg de bœuf : 7 LeP, 1 pneu de voiture : 27 LeP, 1 micro-ordinateur : 610 LeP)).
- l'impact environnemental aux différentes étapes de vie du produit,
- l'impact en terme de travail et de conditions de travail (ailleurs, ici,...).

**Démonter l'un de ces objets ( par exemple un téléphone portable) pour aller contre l'effet « boîte noire »** et identifier le début du cycle de vie ( *qui commence souvent dans d'autres pays* ) en enquêtant pour remonter à la source des matières premières permettant d'obtenir les différents composants de l'objet ).

Par exemple pour un téléphone portable (qui peut être composé de plus de 500 pièces différentes selon les modèles des marques) il y aura :

- du pétrole pour le matériau plastique des coques et clavier (dans quels pays trouve-t-on le pétrole, comment est-il extrait, quels peuvent être les problèmes posés par son extraction et son transport ?...)
- des métaux précieux (or, cuivre, argent) issus de ressources épuisables et dont l'extraction minière est très polluante (dans quel pays trouve-t-on ces métaux précieux, quel est le niveau de vie de la majorité de la population de ces pays ...?)
- d'autres métaux et substances (mercure, plomb, cadmium, béryllium, lithium) qui sont très toxiques lorsqu'ils sont rejetés dans la nature ( souvent également extraits dans des pays où la population est pauvre et n'a pas accès à ces objets technologiques mais subit souvent les effets polluants des activités minières : pollution des sols, de l'eau , maladies pulmonaires, travail des enfants...)

**Visiter un magasin d'artisanat solidaire, une déchetterie, l'atelier d'un réparateur,...**

#### **Plan d'action pour l'école, la maison, le centre de loisirs,**

Pour passer d'une séance d'activités à un engagement dans le réel, proposer un plan d'actions pour l'école ou pour le centre de loisirs. Il s'agit de permettre et de faciliter la participation des enfants autour du sujet concerné (débat d'idées, proposition, concertation et construction de propositions pour améliorer la situation, communication vers l'extérieur). Attention, il ne s'agit pas de placer les enfants en situation de culpabilité vis-à-vis des problèmes d'environnement, ni de leur faire assumer des responsabilités qui incombent aux adultes mais plus simplement de leur proposer une action positive et constructive.

A partir d'un diagnostic de départ (sous forme d'un inventaire), **sensibiliser les enfants à l'importance du cycle des objets et aux conditions dans lesquelles s'effectue ce cycle global**. Ensuite, on peut envisager comment améliorer la situation de manière concrète (recyclage, réutilisation, don, réparation, etc.

En moyenne 5 appareils usagés recyclés = 1 nouvel appareil opérationnel)

Conseils :

- bien penser à la situation initiale (état des lieux)
- définir des objectifs réalisables, explicites, concrets et visibles sur des périodes limitées dans le temps

construire si besoin des étapes de progression pour maintenir la motivation des enfants.

## [4. En savoir plus ?]



[Commerce équitable](#)

[De l'éthique sur l'étiquette](#)

[Educasol, éducation au développement et à la solidarité internationale](#)

[Electronique verte \(étude Greenpeace\)](#)

[Recyclage des déchets électroniques](#)

[Réseau Envie recyclage matériel électronique et électrique](#)

### **Outils ressources**

[Envirodoc, solidarité internationale et développement](#)

[Déclaration universelle des droits de l'homme](#)

[Convention internationale des droits de l'enfant](#)

## [5. Relation avec les apprentissages]



### **Culture scientifique et Éducation au développement durable dans le cadre Éducation nationale**

Maîtriser le socle commun des « connaissances et des compétences », c'est être capable de mobiliser ses acquis dans des tâches et des situations complexes, à l'école puis dans sa vie ; c'est posséder un outil indispensable pour continuer à se former tout au long de la vie afin de prendre part aux évolutions de la société ; c'est être en mesure de comprendre les grands défis de l'humanité, la diversité des cultures et l'universalité des droits de l'homme, la nécessité du développement et les exigences de la protection de la planète.

L'animation « Vinz et Lou veillent au grain » et plus particulièrement cet épisode, répondent à plusieurs objectifs du socle commun de l'Éducation nationale.

Nous citerons entre autres le fait de permettre une représentation cohérente du monde et la compréhension de l'environnement quotidien ; la description du monde réel et les changements induits par l'activité humaine ; la multiplication de l'observation et de l'expérimentation ; les interactions avec les autres ; le développement du goût pour la recherche et l'échange d'informations ; l'accompagnement des enfants et des adolescents pour qu'ils aient une attitude critique et réfléchie vis-à-vis de l'information disponible...

Plus précisément, les objectifs concernés sont :

### **Culture scientifique et technique**

Donner aux élèves la culture scientifique nécessaire à une représentation cohérente du monde et à la compréhension de leur environnement quotidien ;

Comprendre et décrire le monde réel, celui de la nature, celui construit par l'Homme ainsi que les changements induits par l'activité humaine.

L'appréhension rationnelle des choses développe les attitudes suivantes :

- le sens de l'observation ;
- la curiosité pour la découverte des causes des phénomènes naturels, l'imagination raisonnée, l'ouverture d'esprit ;
- l'esprit critique : distinction entre le prouvé, le probable ou l'incertain, la prédiction et la prévision, situation d'un résultat ou d'une information dans son contexte ;
- la responsabilité face à l'environnement, au monde vivant, à la santé.

## **Dans le cadre des activités de loisirs éducatifs :**

### **Culture scientifique dans le cadre des activités de jeunesse**

La culture scientifique et technique peut se partager et se réapproprier par la pratique d'activités dans le cadre du loisir ou de l'école. C'est cette approche, inspirée par le courant de l'éducation populaire, que des animateurs professionnels cherchent à promouvoir. Dans ce cadre, la pratique de ces activités de découvertes scientifiques et techniques se présente simultanément comme :

- un espace de développement et de créativité personnelle appuyé sur des démarches d'exploration rationnelle,
- une forme active d'accès et de construction des savoirs,
- une pratique permettant une approche active des problématiques scientifiques et techniques actuelles,
- une approche rigoureuse des phénomènes étudiés ou mis en œuvre qui s'inspire de la démarche de la recherche (de la curiosité à la mise au jour de connaissances).

### **Éducation à l'environnement vers un développement durable dans le cadre des activités de jeunesse**

Au sein des politiques jeunesse, le développement durable devient donc un objectif prioritaire à prendre en compte dans les différentes actions mises en œuvre par la direction de la jeunesse et de l'éducation populaire.

La jeunesse est particulièrement sensible à la préservation de la planète.