



Outre le temps plénier, la matinée s'est découpée en trois temps distincts :

Temps 1: La transition écologique, KésaKo (outil proposé par la structure E-Graine)

Jeu : itinéraire d'un téléphone portable permettant de revenir sur les **différentes étapes qui constituent la vie** d'un téléphone portable (conception, extraction, fabrication, assemblage, distribution et utilisation) ainsi que les **conséquences de ces différentes étapes** sur l'homme et son environnement.

Ce travail a donné à voir les solutions possibles pour éviter/réduire l'impact d'un téléphone portable (la Règle des 5 R)

Après ce jeu, un quizz a permis d'aborder la question de la pollution numérique, des gaz à effet de serre et progressivement celle de l'Economie Sociale et Solidaire en présentant l'économie circulaire via les repairs café, etc...

Temps 2 : L'ESS, Késako (le Puzzle de la Junior Coopérative, outil proposé par la CRESS)

Après avoir questionné les jeunes sur leurs connaissances de l'ESS, un jeu se présentant sous la forme d'un puzzle a abordé les grands éléments de la Méthodologie de projet et les grands principes d'actions de l'ESS ainsi que les différents statuts. Cela a permis de mettre en exergue le fait que l'ESS puisse apparaître comme une des solutions à la transition écologique.

Temps 3 : Brainstorming sur les enjeux et les envies (méthodologie proposée par l'Anacej)

Echanges avec les jeunes sur le contenu de la matinée, ce que ça éveille chez eux et identification des besoins sur le territoire et des envies :

Traitement des déchets (suremballage, gaspillage/masques jetables/réemploi, consigne), agriculture (manger mieux, notamment à la cantine), numérique, lien social, lutte contre les inégalités (homophobie, violences faites aux femmes), outils de sensibilisation à l'ESS, apprendre à utiliser du matériel plus vertueux et plus responsable, insertion des plus vulnérables, envie de découvrir les métiers de demain (ex : construction de maison avec d'autres matériaux...).