

Fiche pédagogique

Jeu de la ficelle

« Tout est relié :
le plastique et les ODD »



Dans cette activité d'une durée de 30 à 60 minutes, les élèves explorent la complexité des objectifs de développement durable (ODD) à l'horizon 2030 par leur mise en relation avec des ficelles qui les relient.

Le jeu de la ficelle est un outil de modélisation d'un système complexe : le plastique et les enjeux de développement durable qui lui sont associés.

Au travers de mises en situations relatives à l'usage du plastique, différents ODD concernés vont être identifiés, ainsi que les liaisons qui s'établissent entre eux. Concrètement, la ficelle va matérialiser ces liens et donner une vision systémique du problème.

L'objectif est de permettre une compréhension globale des enjeux du plastique, de favoriser la construction d'un regard critique sur le modèle de consommation de la société vis-à-vis du plastique, afin de se positionner individuellement face à ce problème et susciter la mise en action.



Cycle



- Cycle 3
- Cycle 4
- Lycée

Durée



- 2 versions :
- Version courte : 30 mn
 - Version longue : 40-60 mn
- Prolongements possibles

Le matériel nécessaire



- Une ficelle d'une longueur suffisante à couper en petits segments en fonction des besoins
- [Un jeu de 17 cartes ODD](#) imprimé au format A4 (recto/ verso)
- [Fichier guide des réponses](#) (pour l'enseignant)

Partie du programme



Accessible [à ce lien](#)

Disciplines concernées



- Tout enseignement relatif à l'EDD (démarche trans-disciplinaire)
- En cycle 3 : Sciences et Questionner le monde
- Au collège et au lycée :
 - Histoire Géographie
 - Physique Chimie
 - SVT - EMC - EMI

Compétences principales visées par l'enseignant



- Appréhender la complexité des enjeux du plastique
- Développer son esprit critique
- Prendre conscience de la dimension internationale des enjeux du plastique
- Découvrir les ODD

Les modalités de travail



L'effectif idéal des groupes correspond au nombre de cartes de la version choisie (7 élèves pour la version courte, 17 pour la version longue).

Des aménagements de l'activités sont possibles pour l'adapter à la taille des groupes :

- Si les groupes constitués comptent moins d'élèves que de cartes, certains d'entre eux auront 2 cartes à leur disposition.
- Si les groupes constitués comptent plus d'élèves que de cartes, alors une même carte pourra être tenue par 2 élèves qui travailleront ensemble.

Déroulé



Construction de la toile

Version courte : 30 mn

Sélection des ODD 1, 2, 7, 10, 12, 16, 17

Version longue : 40-60 mn

Utilisation de tous les ODD

- 1) Les élèves se disposent en cercle.
- 2) L'enseignant distribue à chaque élève une carte ODD et invite les élèves à lire en silence le verso de la carte, où une phrase expose une situation particulière concernant cet ODD et son lien à la problématique du plastique.



- 3) A tour de rôle, les élèves énoncent à voix haute l'ODD qui leur a été attribué, puis lisent la situation décrite au verso de leur carte.
- 4) Pour chaque ODD, si d'autres élèves identifient un lien entre la situation décrite et la leur, ils lèvent la main, déclinent leur ODD et expliquent en quelques mots pourquoi ils se sentent concernés. L'enseignant peut guider la discussion en posant différentes questions :
 - Pourquoi cet ODD est aussi concerné selon toi ?
 - Qu'est-ce qui les rapproche ? Pourquoi ?
- 5) Des éléments de correction sont proposés dans [le guide des réponses](#), mais d'autres propositions faites par les élèves et étayées par une argumentation pertinente peuvent être acceptées.

- 6) L'enseignant relie les élèves au fur et à mesure à l'aide de la ficelle.

Variante pour un grand groupe : un élève a une mission dédiée d'animateur pour relier les ODD au fur à mesure, ce qui permet à l'enseignant de garder du recul.

- 7) Lorsque la toile est tissée, l'enseignant invite un élève à tirer sur ses ficelles afin qu'il visualise tous les ODD auxquels il est relié. Ceux dont les ficelles ont été tirées peuvent à leur tour tirer sur les ficelles.
- 8) Afin de faire un bilan de l'activité, l'enseignant pose différentes questions aux élèves :
 - Que pouvez-vous conclure de ce que vous observez ?
 - Que représente cette ficelle ?
 - Concrètement que cela signifie-t-il pour la résolution de la question des plastiques ?

Constats attendus :

- Les ficelles représentent les enjeux du problème de l'utilisation du plastique.
- Le plastique touche tous les ODD et donc en agissant sur ce problème, on agit sur plusieurs ODD également (co-bénéfices).

- 9) L'enseignant invite les élèves à lever la main qui tient la ficelle au-dessus de leur tête afin qu'ils puissent voir la toile dans sa globalité. Il est également possible de prendre une photo de l'ensemble ainsi formé avec une vue plongeante (du haut d'une chaise par exemple pour que cela soit encore plus parlant.)

Cette première étape de prise de conscience peut être prolongée par une phase de partage du ressenti, ainsi que par une phase de remue-méninges pour trouver des alternatives, permettant de répondre aux problèmes posés par le plastique.

Pour aller plus loin



- [Guide : Les ODD un levier pour l'éducation](#)
- [17 objectifs pour sauver le monde \(ONU\)](#)
- [Vademecum Education au développement durable](#)
- [FAQ sur le plastique](#)