

# Guide des Animations et des expositions

## *"Vers les économies d'énergies"*

Par l'Agence Locale de l'Energie et du Climat de la Nièvre & le Syndicat Intercommunal d'Energies, d'Equipeement et d'Environnement de la Nièvre.

A TELECHARGER

[WWW.ALE-NIEVRE.ORG](http://WWW.ALE-NIEVRE.ORG)

GRATUITEMENT



Mis à jour le 16 juillet 2025

À télécharger sur notre site internet : [www.ale-nievre.org](http://www.ale-nievre.org)



L'Agence Locale de l'Energie et du Climat de la Nièvre propose des animations pour **sensibiliser, informer**, mieux **maîtriser** et comprendre ses consommations d'énergie.

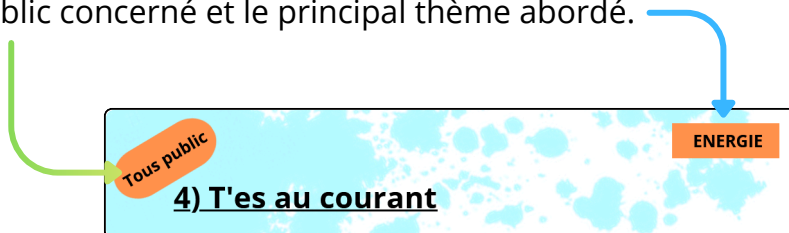
Tous les publics peuvent être sensibilisés de manière ludique, avec des jeux de société, exposition ou atelier.

Ces animations facilitent les **échanges** autour de notre usage quotidien de l'énergie : consommation, coût, impact sur l'environnement... Elles cherchent aussi à **questionner** notre rapport à l'énergie.

L'exposition et certains jeux illustrés dans ce guide, sont prêtés gratuitement.

Les animations proposées durent entre **30 minutes et 3h00**. Elles permettent d'accueillir en moyenne un groupe de **5 à 20 personnes** en fonction de celle choisit.

Pour vous aider dans vos recherches, chaque page indique le public concerné et le principal thème abordé.



# Sommaire

## Jeux

|                                              |         |
|----------------------------------------------|---------|
| 1) Le vélo-générateur .....                  | page 4  |
| 2) Lecture de facture .....                  | page 5  |
| 3) Dépollul'Air .....                        | page 6  |
| 4) T'es au courant .....                     | page 7  |
| 5) Les cartes de Watty .....                 | page 8  |
| 6) Terrabilis .....                          | page 9  |
| 7) ECO'N'HOME.....                           | page 10 |
| 8) Power haus.....                           | page 11 |
| 9) Autodiag.....                             | page 12 |
| 10) Fresque de la précarité énergétique..... | page 13 |
| 11) Fresque du climat.....                   | page 14 |
| 12) Eco-responsable au bureau.....           | page 15 |
| 13) Water game.....                          | page 16 |

## Exposition

|                                |         |
|--------------------------------|---------|
| 14) Un geste une économie..... | page 17 |
|--------------------------------|---------|

|                                          |                |
|------------------------------------------|----------------|
| <b>Informations administratives.....</b> | <b>page 18</b> |
|------------------------------------------|----------------|

# 1) Le vélo-générateur



1 heure



6 à 20

Que représente 15 watts ? 100 watts ? Arriverez-vous à allumer toutes les ampoules avec la seule **force de vos jambes** ?



Ce vélo permet de générer, grâce au mouvement des roues, un courant électrique alimentant un petit générateur de 24 volts.

L'objectif est de vulgariser la notion de **puissance (watt)** et d'interroger sur l'énergie nécessaire pour utiliser nos équipements au quotidien.

Combien de temps faut-il pédaler pour utiliser un aspirateur 10 minutes ? Pour illustrer la notion de **consommation (wattheure)**, le jeu de carte Révolt propose de convertir la consommation de nos équipements en temps passé à faire du vélo.



REVOLT par Clément Chabot,  
disponible sur [la-revolt.org](http://la-revolt.org),  
un jeu sous licence CC BY-NC-SA.



## 2) Comprendre nos factures d'énergies



Connaissez-vous l'accise sur l'électricité ?  
Saviez-vous que le prix du gaz variait chaque mois ?

Cet atelier permet de comprendre ce que nous payons sur nos factures d'électricité et de gaz naturel et comment éviter les mauvaises surprises.

### Au programme :

- *Le prix des énergies*
- *Abonnement*
- *Heures creuses/heures pleines*
- *Le compteur Linky*
- *Les différents fournisseurs d'énergie*
- *Comment savoir ce que l'on consomme ?*
- *Les taxes*
- *Le chèque énergie*
- *... et toutes les questions qui vous viennent !*



### Connaitre sa consommation



### Qu'est-ce que les heures creuses ?

- L'option heures pleines / heures creuses consiste à avoir deux prix du kWh :
  - Prix « heures creuses » **avantageux** durant 8 heures par jour
  - Prix « heures pleines » légèrement plus élevé que le prix du tarif base pour le reste de la journée.
- La consommation d'électricité fluctue, selon
  - l'heure de la journée,
  - la saison
  - le jour de la semaine.

Lors du **pic de consommation** journalier, il faut assurer l'équilibre entre production et consommation → Le système d'heures creuses a ainsi été mis en place afin de **déplacer une partie de la consommation du pic vers les plages horaires moins tendues**, en général la nuit, et lisser la charge sur le réseau électrique.

### 3) Dépollu'l'Air

1h30  
6 à 15



Cet atelier permet d'aborder l'impact des équipements et objets de la maison qui émanent en permanence des **composés organiques polluants** plus ou moins dangereux pour la santé.

Il permet de s'interroger sur nos habitudes quotidiennes et trouver des **solutions** pour limiter les sources de pollution auxquelles nous sommes exposés.

Ce jeu de plateau est rythmé par des cartes "question", "mime", "dessine" et "vrai/faux". Il est adaptable en fonction de l'âge et du niveau du public. Il facilite les **échanges** et la **discussion** entre participants.



## 4) T'es au courant

1h30  
3 à 12

T'es au courant ? s'inspire de jeu de plateau tel que le Monopoly avec un plateau matérialisant une ville.



Les participants cheminent en lançant les dés et doivent acheter des équipements dans les 4 magasins du plateau (four, ampoule...).

Les joueurs ont des billets pour acheter (**écos verts**), mais également des billets **écos rouges**, correspondant à la consommation électrique des équipements.

Le but est d'apprendre à **maitriser ses choix en matière d'équipements** électriques, de chauffage et d'eau chaude sanitaire ainsi qu'**adopter un comportement économe**.



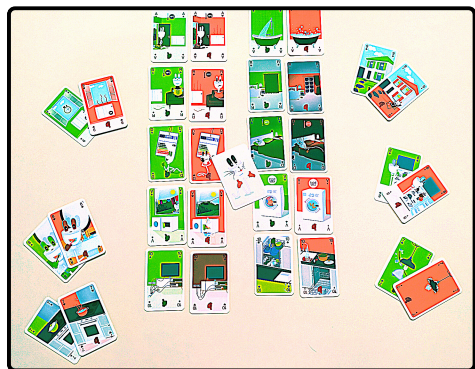
A travers ce jeu, on s'interroge sur : quels sont les **éco-gestes** à adopter ? Quels sont les **équipements** énergivores ? Etc...

## 5) Les cartes de Watty



15'  
2 à 6

Cette animation se présente sous forme d'un jeu de cartes et permet de toucher **les enfants dès 5 ans**.



Il est possible de jouer à des jeux différents selon le public : un memory, un mistigri...

Les cartes vont par pair : l'une représente ce qu'il ne faut pas faire (laisser la lumière allumer) et la seconde, ce qu'il faut faire (éteindre la lumière quand on quitte la pièce).

Le but du jeu est d'associer les cartes afin de les expliquer.

Cet atelier permet d'**aborder les éco-gestes et les économies d'énergie** de manière simple et amusante.

Cette animation bien que plutôt réservée aux enfants peut également être utilisée lors d'animation auprès de familles.





## 6) Terrabilis

Terrabilis est un jeu de **gestion** et de **stratégie** semi-coopératif sur le thème du développement durable.



2h  
4 à 12

Par groupe de **4 personnes**, le jeu aborde **le développement durable** de façon globale via des notions d'économie, de qualité de vie, de culture, d'énergie, d'empreinte écologique, de responsabilité individuelle et collective.

Ainsi le but de ce jeu est d'installer dans notre pays, diverses infrastructures (service de traitement des eaux, espace culturelle, parc éolienne...) tout en **mesurant notre impact sur l'environnement**.



## 7) ECO'N'HOME

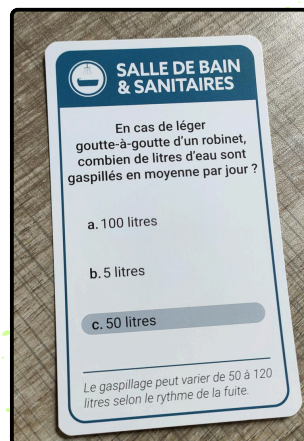
2h  
3 à 15

Eco'N'Home permet de se familiariser avec la **réglementation**, la gestion de ses **factures d'énergies** et d'agir au quotidien avec des **éco-gestes** simples.



Il a pour objectif d'aborder de façon ludique et éducative l'ensemble des thèmes liés **aux consommations d'énergie et d'eau**. Il inclut les **aspects réglementaires, la protection de l'environnement, la santé et les éco-gestes** à adopter afin de mieux maîtriser sa consommation.

8 thématiques sont abordées sous forme de quiz : eau, électricité, gaz, chauffage, salle de bain, salon et chambre, cuisine, la planète et la santé.



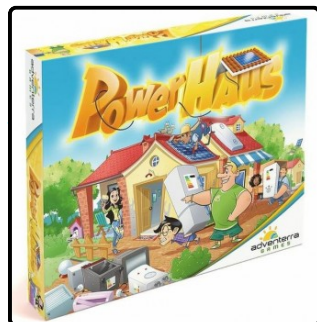


## 8) POWER HAUS



40-1h  
3 à 10

Power Haus se présente sous forme d'un jeu de plateau. Il a pour objectif d'aborder de façon ludique et éducative l'**efficacité énergétique** d'un logement et limiter le **gaspillage d'énergie**.



“Avec des amis, vous décidez d'acheter une vieille maison à retaper pour aller y habiter tous ensemble. Mais vous vous rendez vite compte que la bâtisse a des fuites de chaleur et gaspille beaucoup d'énergie, causant ainsi un véritable gâchis pour l'environnement et un trou dans votre portefeuille. Étant donné que votre budget est plutôt limité, serez-vous en mesure de rendre la maison le plus efficace possible d'un point de vue énergétique en **changeant vos habitudes** et en investissant dans des **produits et des services innovateurs** ? ”



## 9) Autodiag



Autodiag a été créé par l'association Stop Exclusion Énergétique pour créer des **échanges** avec les habitants en situation de **précarité énergétique**.

Cet outil se présente sous forme d'un jeu de cartes en 6 étapes à travers 6 activités ludiques.



Le but est d'**interpeller et informer** des habitants en situation de précarité énergétique.

**Créer** des discussions, **se questionner** sur l'état de son logement et de repartir avec des solutions concrètes, des plus rapides aux plus ambitieuses.

Et ainsi donner envie de se **mettre en action**.

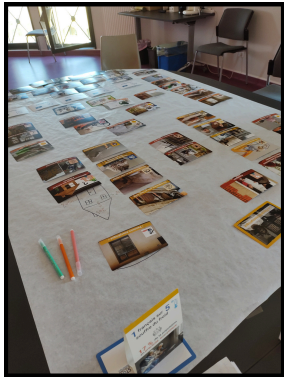
### ATELIER

Pédagogique  
Ludique  
Participatif



Les participants repartiront avec des **solutions adaptées** à leur situation : des trucs à astuces et une orientation vers les structures compétentes en rénovation énergétique.

# 10) Fresque de la précarité énergétique



Cette animation est **dédiée aux professionnels** du secteur social, du logement, de l'environnement, de l'aménagement du territoire etc... en lien avec des ménages en précarité énergétique.

Créé par l'association Stop Exclusion Énergétique, elle se présente sous forme d'un jeu de cartes en plusieurs lots.

Le but est de sensibiliser à la précarité énergétique pour **comprendre les enjeux et les solutions existantes.**

Cet atelier permet **d'échanger entre acteurs**, de nos retours d'expériences et de découvrir les dispositifs locaux et nationaux existants.



Adultes  
Ado  
Professionnels

ENVIRONNEMENT

## 11) Fresque du climat

 2h ou 3h  
 5 à 10

L'atelier se présente sous forme d'un jeu de cartes en plusieurs lots.

Il dure **2h00 pour les enfants** (à partir de 13 ans) **et 3h00 pour les adultes.**



La Fresque du Climat permet à chacun·e de **comprendre le fonctionnement**, l'ampleur et la complexité des enjeux liés aux changements climatiques afin de **se les approprier et d'agir**.

Il s'agit d'un atelier **d'intelligence collective**, les participant·es reconstituent les liens de cause à effet des changements climatiques, et explorent ensuite les actions à entreprendre dans le cadre personnel et professionnel.





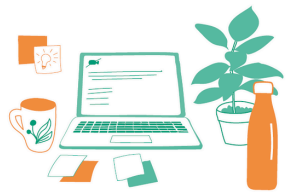
# 12) Eco-responsable au bureau



Savez-vous combien consomme une recherche internet d'une minute sur un ordinateur fixe ? Combien d'e-mails sont envoyés en moyenne par heure ?



Plusieurs thématiques sont abordées par le biais d'un quiz et des chiffres clés (consommation d'énergie, déchets, numérique..).



Cette animation propose **des idées, gestes simples, actions collectives** pour que chacun puisse participer avec l'entreprise, l'administration ou la collectivité dont il fait partie. Des pistes d'actions pour améliorer le quotidien au travail et réduire les impacts sur l'environnement.

## Quelques chiffres...

- On passe environ 200 jours par an au bureau
- **15 000 km** : distance moyenne parcourue par une donnée numérique (mail, téléchargement, vidéo...)



## 13) WATER GAME

Qui réussira à atteindre l'embouchure de la rivière sans gaspiller d'eau ? Water Game a pour objectif d'aborder de façon ludique et éducative l'importance de la **préservation de l'eau** et le comportement quotidien à adopter pour **réduire son gaspillage**.



Dans ce jeu, les joueurs doivent coopérer avec les autres pour économiser l'eau via des cartes "quiz" et "comportement".

Il permet de faire réfléchir sur **notre comportement face à l'eau** et apprendre comment **l'économiser** au quotidien. Le jeu illustre que l'eau est un **bien précieux**, une **ressource** à préserver et que l'accès à l'eau est un **droit**.

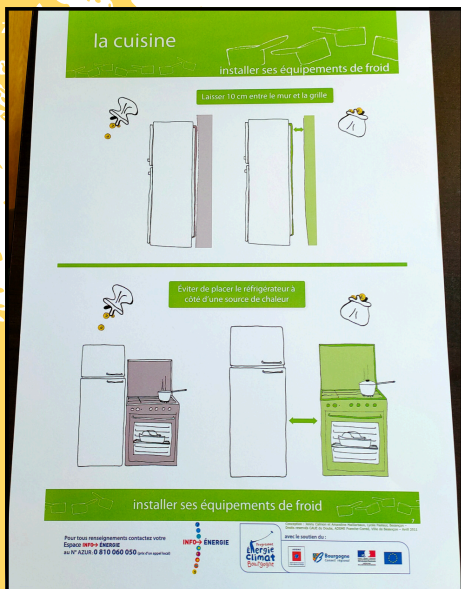


# 14) Exposition : un geste une économie



Cette exposition se présente sous la forme de 14 affiches en format A3. 4 thèmes sont abordés:

- **le chauffage et la ventilation** (3 affiches)
- **la cuisine** (4 affiches)
- **l'eau** (4 affiches)
- **l'électricité** (3 affiches)



Chaque affiche propose des conseils en fonction de la thématique qu'elle illustre.

Pour une compréhension simple et rapide, chaque couleur représente un thème.

**Elle expose des écogestes à mettre en place au quotidien pour réaliser des économies d'énergies facilement.**

**Vous êtes intéressé par une animation ?**  
**Vous souhaitez organiser un atelier de sensibilisation ?**

**Prenez contact auprès de l'Agence Locale de l'Energie et du Climat : 03 86 38 22 20**

**Ces animations sont gratuites !**

Pour optimiser l'organisation :

- Réserver 1 mois à l'avance
- Prévoir un nombre suffisant de participants (au minimum 5).
- Une convention sera établit entre les structures.

**Sous réserve de la disponibilité des animatrices.**

**Nous sommes à votre écoute pour vous proposer une animation à la carte, en fonction des besoins.**

Il est possible de **prêter** certains jeux après un temps de prise en main réalisés par les animateurs. (sous réserve de la disponibilité des jeux)







# Guide des Animations et des expositions

## " Vers les économies d'énergies "

Ce guide reprend l'ensemble des animations proposées par l'**Agence Locale de l'Energie et du Climat de la Nièvre**. Parmi elle : des jeux de société sur les économies d'énergie, des ateliers lectures de facture et bien d'autres activités...

Pour toutes informations supplémentaires, vous pouvez contacter

l'Agence Locale de l'Energie et du Climat au : **03. 86. 38. 22 .21**

ou par mail au : [contact@ale-nievre.org](mailto:contact@ale-nievre.org)



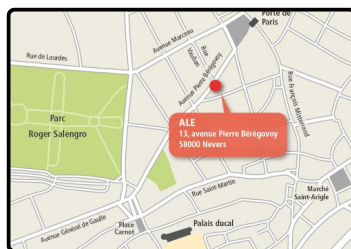
Ce service **gratuit, neutre et indépendant** a pour objectifs de sensibiliser, de **conseiller** et de renseigner les particuliers, les collectivités et les organismes publics sur la maîtrise de l'énergie et des énergies renouvelables.

Retrouvez nous, au :

13 Avenue Pierre  
Bérégovoy, 58 000 NEVERS

Plus d'information sur le site :

[WWW.ale-nievre.org](http://WWW.ale-nievre.org)



Mis à jour le 16 juillet 2025

En partenariat  
avec :

