



KIT FESTIF EARTH HOUR

Des conseils pour organiser une fête à faible impact environnemental,
et un jeu pour découvrir les enjeux liés à l'énergie et aux changements climatiques



EARTH HOUR EN DEUX MOTS



Earth Hour – littéralement « l’heure de la Terre » – est la plus grande action pour le climat au monde. En fait, c’est même LA plus grande action au monde, tout court ! Chaque année, nous demandons à des centaines de milliers de Belges d’y prendre part et d’éteindre leurs lumières durant une heure.

HISTOIRE

Tout a commencé en 2006 à Sydney. Le WWF-Australie a eu la lumineuse idée de demander aux gens d’éteindre leurs lumières pendant une heure, pour montrer que chacun peut contribuer à la lutte contre le changement climatique.

Un an plus tard, 2,2 millions de personnes et plus de 2000 entreprises participaient à l’action à Sydney. En 2008, ils étaient 500 millions dans 400 villes de 35 pays à participer. En 2013, on a vu des centaines de millions de personnes, dans 135 pays, éteindre leurs lumières pendant une heure pour l’action du WWF. De plus, des milliers de Belges ont également accepté d’entreprendre une ou plusieurs actions pour réduire leur impact sur le climat. Depuis, l’événement ne cesse de prendre de l’importance.

PLUS D’INFORMATION SUR LA CAMPAGNE WWW.WWF.BE/EARTHHOUR.



EARTH HOUR EN DEUX MOTS



LAISSONS À NOS ENFANTS UNE PLANÈTE VIVANTE

Earth Hour est organisé par le WWF qui, avec cinq millions de membres et des bureaux dans plus de 100 pays, est l'une des organisations de conservation de la nature indépendantes les plus importantes au monde. La mission du WWF est de laisser une planète vivante aux générations futures, sur laquelle l'homme et la nature puissent vivre en harmonie. Chacun peut contribuer à réaliser cet objectif. Earth Hour est l'un des seuls moments de l'année où le monde entier se rassemble dans un même but. Ne manquez pas Earth Hour cette année !



© Earth Hour Global

PLUS D'INFORMATION SUR LA CAMPAGNE WWW.WWF.BE/EARTHHOUR.

60+
EARTH HOUR

QUE TROUVE-T-ON DANS CE KIT ?



- Climat et énergie – un enjeu global
- Comment organiser une fête « low impact »
- Le jeu Earth Hour



QUE TROUVE-T-ON DANS CE KIT ?



CLIMAT ET ÉNERGIE – UN ENJEU GLOBAL

- La problématique
- La solution : 100% d'énergies renouvelables
- Des défis !

COMMENT ORGANISER UNE FÊTE

« LOW IMPACT »

- Déplacez-vous malin
- Avoir chaud, oui... mais au fil des saisons !
- Les poubelles au régime
- Mangez local et de saison ! et oubliez vos instincts carnivores
- Des recettes pour une fête légère... en carbone

LE JEU EARTH HOUR

Règlement

Un jeu qui contient 60 cartes, afin d'animer votre soirée d'Earth Hour durant 60 minutes, ou toute autre soirée de l'année.

- Durée
- Matériel nécessaire
- Disposition
- Déroulement du jeu

Les 60 cartes de jeu

PLUS D'INFORMATION SUR LA CAMPAGNE WWW.WWF.BE/EARTHHOUR.



CLIMAT ET ÉNERGIE : UN ENJEU GLOBAL



Le réchauffement climatique est un problème urgent : si nous voulons limiter les dégâts, nous devons absolument laisser sous terre deux tiers des ressources fossiles qui y sont encore enfouies.

Malheureusement, les actions entreprises à ce jour ne suffisent pas pour faire face à l'état d'urgence. Les émissions de CO₂ continuent à augmenter chaque année. Notre climat se dirige vers un réchauffement de 4 degrés Celsius par rapport au début de la révolution industrielle : c'est bien au-dessus de la limite admise de 2 degrés.

En Belgique, le manque d'ambition est évident. La moitié de notre empreinte écologique provient de la combustion de combustibles fossiles, et pourtant les objectifs que l'Europe et la Belgique ont fixés (respectivement de 20 % et 15 %) ne sont pas en ligne avec l'avis des scientifiques, qui demandent une réduction d'émissions de CO₂ de 25 à 40 % d'ici 2020 par rapport à 1990, et de 80 à 95 % d'ici 2050.

En l'absence d'action directe, les conséquences du réchauffement climatique pour la société et la biodiversité seront énormes. La côte belge est l'une des plus fragiles d'Europe. Même la forêt de Soignes, avec tous les animaux et les plantes qui y vivent, pourrait être en danger.

LA SOLUTION :

100% D'ÉNERGIES RENOUVELABLES

L'utilisation durable de l'énergie dans les bâtiments, les transports et les industries est un important enjeu dans la lutte contre le réchauffement climatique. Le WWF a démontré que, **d'ici 2050**, nous pourrions produire **100 % de l'énergie consommée dans le monde grâce à des sources renouvelables**. En outre, agir aujourd'hui nous rapportera bien plus que de ne rien faire. Il n'y a pas que le climat qui en bénéficiera, les finances mondiales ne s'en porteront que mieux.



CLIMAT ET ÉNERGIE : UN ENJEU GLOBAL



Pour arriver à produire 100 % d'énergie renouvelable, nous devons travailler sur deux plans :

1. Nous devons d'abord **réduire notre consommation d'énergie.**

Tout le monde peut le faire en isolant mieux son habitation, en achetant des appareils ménagers moins énergivores, ou en utilisant davantage les transports en commun que la voiture. Mais les entreprises et les autorités doivent également faire des efforts.

2. La deuxième étape est le **développement d'énergies renouvelables.**

Le potentiel de l'énergie par exemple solaire, géothermique ou éolienne est gigantesque. Nous devons utiliser ce potentiel de manière intelligente pour le transformer en énergie réelle.

DES DÉFIS !

Arriver à une société entièrement basée sur les énergies renouvelables entraîne de nombreux défis. Quelques exemples :

- Aujourd'hui, presque 1,5 milliards de personnes n'ont pas accès à une énergie stable. Il s'agit d'une barrière importante dans leur développement, et il est primordial de trouver une réponse à ce problème.
- Bien que notre standard de vie soit garanti, le rapport énergie prévoit tout de même les adaptations nécessaires dans notre style de vie : utiliser plus souvent les transports en commun, consommer moins de produits d'origine animale, etc. En bref, il est essentiel de réduire notre empreinte écologique.
- La réalisation de notre vision demande d'importants investissements en infrastructures et en technologies : les autorités, les entreprises et les consommateurs devront y contribuer. S'ils le font vraiment, nous en sentirons les bénéfices à long terme.

POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LE SUJET, VOUS POUVEZ TÉLÉCHARGER LE RAPPORT ENERGIE DU WWF VIA LE SITE WEB SUIVANT : [HTTP://EARTHHOUR.FR/WWF-SCENARIO-ENERGIE-RENOUVELABLE-2050.PDF](http://earthhour.fr/wwf-scenario-energie-renouvelable-2050.pdf)



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?





COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



DÉPLACEZ-VOUS MALIN

Quelque **4,9 millions de véhicules privés** circulent sur les routes de Belgique. Ensemble, ils représentent 89 % de la circulation routière et sont responsables de **17 % des émissions de gaz à effet de serre** dans notre pays. Autre donnée frappante : la moitié de nos déplacements en auto concerne des distances de... moins de cinq kilomètres ! Chaque déplacement effectué à pied, en vélo ou avec les transports en commun est un « plus » pour la planète.

Prévoyez un plan de mobilité douce pour vos invités.

- Communiquez-leur les différents transports en commun qui arrivent près de chez vous. Les sites Web de la SNCB, de la STIB et du TEC vous renseignent sur les horaires et les lignes.
- Prévoyez un endroit où ranger les vélos des courageux cyclistes.
- Organisez un covoiturage pour les invités venant de loin.
- Si les transports en commun s'arrêtent de rouler trop tôt dans votre région, prévoyez éventuellement un endroit chez vous où peuvent rester dormir ceux qui prennent le bus, le tram, le métro ou le train.



© Global Warming Images/WWF-Canon



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



AVOIR CHAUD, OUI... MAIS AU FIL DES SAISONS !

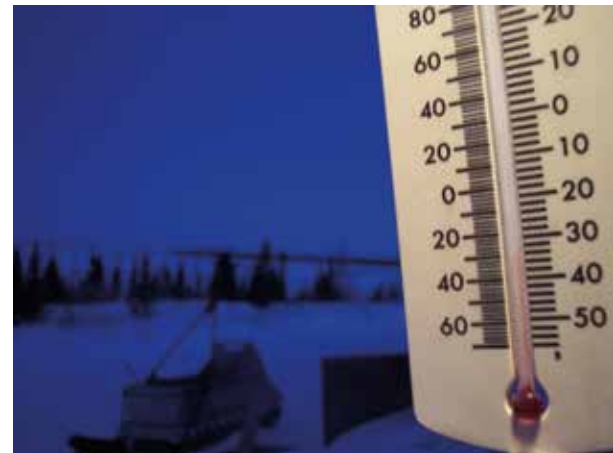
En mars, on n'est qu'au début du printemps ! Pas besoin que l'endroit de votre fête soit aussi chaud qu'en plein milieu d'une journée d'été.

Maintenez donc votre chauffage aux alentours de 19°C.

De plus, chaque degré de moins au thermostat vous permet de réaliser 7 % d'économies sur la facture d'énergie !

Vous pouvez suggérer à vos invités de prévoir de **bons pulls**. Prévoyez des couvertures si vous craignez le froid.

Plus nombreux seront vos invités, plus votre salle sera naturellement chauffée. La chaleur humaine ne réchauffe pas seulement les coeurs, elle augmente aussi la température d'une pièce !



© Peter Ewins/WWF-Canada



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



LES POUBELLES AU RÉGIME

Le meilleur déchet est celui... qui n'a pas été produit ! Même si certains peuvent être recyclés, tout cela demande beaucoup d'énergie, depuis la production jusqu'à la disparition (suppression ou recyclage) de l'objet utilisé.

Pensez à ce que deviendront les ustensiles de la soirée une fois la fête terminée. Si vous gagnez quelques minutes à utiliser des gobelets en plastique et des assiettes en carton, le chemin de ces objets est loin d'être fini une fois que vous les avez jetés !

Il existe des organisations qui prêtent des gobelets réutilisables (ex. Kopo, www.gobelets-reutilisables.be ; 02/888 52 13). Si vous organisez régulièrement des événements, il peut être intéressant pour vous d'investir dans un stock de ces gobelets réutilisables.



© Le Gobelet Réutilisable



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



UNE HEURE DANS LE NOIR

Pour Earth Hour, comme chaque année, nous proposons à tous les citoyens du monde d'éteindre les lumières et l'électricité entre 20h30 et 21h30. Ce geste symbolique veut attirer l'attention sur la consommation de l'énergie dans le monde et son impact sur le climat. Durant cette heure-là, profitez de la lueur de quelques bougies.

Que faire dans le noir ?

- Pour animer votre soirée, pourquoi pas un peu de musique ?!
Pensez à vos amis musiciens, à la fanfare du quartier, aux élèves de l'académie, etc. et invitez-les à interpréter des morceaux en version... acoustique ! Un minimum d'ampli, et une ambiance intime qui ne

nécessitera pas l'usage d'électricité, ou en tout cas le moins possible.



© Jeremiah Armstrong/WWF-Canada

- Peut-être y a-t-il parmi les invités quelques humoristes qui accepteraient de passer une heure à raconter des blagues, ou l'un d'entre eux ferait ses débuts en tant que comédien et animerait votre soirée !
- Une histoire fait toujours plaisir. Préparez un conte, ou proposez à chacun de préparer une petite histoire.
- Il y a aussi bien sûr le jeu Earth Hour !



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



MANGEZ LOCAL ET DE SAISON ! **ET OUBLIEZ VOS INSTINCTS CARNIVORES.**

Notre alimentation a un impact sur notre santé, mais aussi sur l'état de notre planète ! L'alimentation représente plus d'1/3 de notre empreinte écologique.

Mangez moins de viande !

Produire de la viande utilise de larges surfaces de la Terre, mais aussi beaucoup d'eau et d'énergie pour la culture et l'acheminement des aliments qui servent à nourrir le bétail, pour la transformation de la viande en vue de sa consommation, pour le traitement des déchets, etc. Au niveau mondial, l'industrie de la viande produit 18 % des émissions de gaz à effet de serre !

Il existe de nombreuses alternatives à la viande. Vous trouverez quelques idées sur le site Web de l'association EVA par exemple (www.jeudiveggie.be).

Mangez local et de saison !

Cela permettra de diminuer d'une part l'énergie dépensée dans le transport des aliments, mais aussi l'énergie utilisée pour chauffer les serres en hiver et stocker les aliments hors saison. Pour vous aider, il existe de nombreux calendriers des fruits et légumes de saison. Vous pouvez en télécharger sur le site suivant et l'utiliser lorsque vous faites vos courses.

[Calendrier de Bruxelles Environnement :](http://documentation.bruxellesenvironnement.be/documents/Calendrier_FR_def_Part_Fr.PDF?langtype=2060)
http://documentation.bruxellesenvironnement.be/documents/Calendrier_FR_def_Part_Fr.PDF?langtype=2060



© Global Warming Images/WWF-Canon

Préparez un repas pour vos invités

Pour vous faciliter la tâche, nous vous proposons ici quelques recettes sans viande et de saison (fin mars).



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



DES RECETTES POUR UNE FÊTE LÉGÈRE... EN CARBONE

Fruits et légumes à l'honneur en début de printemps

Betterave rouge (co) ; Carotte (co) ; Céleri rave (co) ; Champignon ; Chicon ; Chou blanc (co) ; Chou de Bruxelles ; Chou frisé ; Chou rouge (co) ; Chou vert ; Cresson ; Germes de soja ; Mâche ; Navet (co) ; Oignon (co) ; Panais ; Pleurote ; Poireau ; Pomme de terre (co) ; Radis noir (co) ; Rutabaga (co) ; Salsifis ; Scorsonère ; Topinambour

Noisette (co) ; Noix (co) ; Poire (co) ; Pomme (co)
(co) = conservation

Privilégiez également les produits frais plutôt que surgelés (qui nécessitent plus d'énergie), et évitez les produits suremballés !

Carrot cake au chicon et aux noix

Ingrédients

- 100 g de carottes
- 1 chicon
- 50 g de noix concassées
- 3 œufs
- 10 cl de lait
- 180 g de farine
- 30 g de sucre
- 10 cl d'huile d'olive
- 1 sachet de levure
- Sel & poivre



Source : magazine « Vie pratique Gourmand n°206 »

Préparation

- Battez les œufs puis ajoutez le lait, l'huile et le sucre. Salez et poivrez.
- Incorporez ensuite la farine et la levure.
- Ajoutez les carottes et le chicon finement émincés, ainsi que les noix.
- Versez dans un moule à cake.
- Enfourez pour 50 minutes à 200-220° (four préalablement préchauffé).



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



Tarte aux choux de Bruxelles

Ingrédients

Pour la pâte

- 120 g de farine blanche
- 60 g de farine de seigle
- 4 cuillères à soupe d'huile d'olive
- 4 cuillères à soupe d'eau

Pour la garniture

- 400 g de choux de Bruxelles
- 50 cl de soja cuisine
- Purée de noisettes
- 2 grosses poignées de noisettes
- Huile de noisettes
- Sel & poivre

Préparation

- Commencez par réaliser la pâte.
- Dans un saladier, mélangez les farines, 1 pincée de sel et l'huile. Ajoutez peu à peu l'eau jusqu'à ce que la pâte forme une boule.



Source : www.muchmorethansuchi.com

- Foncez (mettez la pâte dans) un moule à tarte antiadhésif ou préalablement huilé.
- Lavez, nettoyez et émincez les choux. Concassez grossièrement les noisettes.
- Tartinez le fond de la tarte avec de la purée de noisettes. Couvrez avec les choux et les noisettes.
- Versez ensuite le soja cuisine puis finissez avec un filet d'huile de noisettes.
- Enfournez pour 35 minutes à 180° (four préalablement préchauffé).



COMMENT ORGANISER UNE FÊTE « LOW IMPACT » ?



Pâté de champignons

Ingrédients

- 450 g de champignons
- 50 g de beurre
- 1/4 cuillère à café de thym séché
- 1 petite feuille de laurier
- 3 cuillères à soupe de farine complète
- Sel & poivre
- 3 cuillères à soupe de fromage frais
- 3 cuillères à soupe de persil haché
- 3 cuillères à soupe de ciboulette hachée
- 1 cuillère à soupe de jus de citron



Source : veganwiz.fr

Préparation

- Nettoyez les champignons et hachez-les grossièrement.
- Dans une grande casserole, faites fondre le beurre. Ajoutez les champignons, le thym et le laurier. Faites cuire en remuant fréquemment, jusqu'à ce que les champignons soient tendres.
- Ôtez la feuille de laurier.
- Ajoutez la farine et faites cuire jusqu'à ce que le jus s'épaississe et commence à bouillir.
- Sans cesser de remuer, laissez la sauce mijoter pendant une minute. Assaisonnez.
- Mixer les champignons. Laissez refroidir.
- Dans un récipient, mélangez les champignons avec le fromage, les herbes et le jus de citron. Rectifiez l'assaisonnement.
- Couvrez le récipient et placez-le au réfrigérateur au moins 1 heure avant de servir.
- Vous pouvez servir ce pâté avec des toasts

Transformez les restes de votre frigo en un festin !
Assaisonnez le tout, jetez les légumes qui traînent dans un potage, et sauvez ainsi du temps tout en minimisant le gaspillage !

Portobellos farcis aux poireaux et tofu fumé

Ingrédients

- 4 grands champignons portobello
- 200 g de tofu (fumé)
- 200 g de blanc de poireau
- 2 gousses d'ail
- Huile d'olive
- Sel & poivre



Source : www.jeudiveggie.be

Préparation

- Chauffez l'huile dans une poêle et cuisez les champignons Portobello des deux côtés à feu doux. Coupez le tofu fumé et le poireau en petits morceaux.
- Pelez l'ail et coupez-le finement. Chauffez un peu d'huile dans une autre poêle dans laquelle vous faites revenir l'ail et le poireau. Ajoutez le tofu et assaisonnez avec poivre et sel. Emplissez les Portobellos avec le mélange de tofu.

Crumble pommes et cannelle

Ingrédients

- 6 belles pommes
- 250 g de sucre de canne
- 150 g de farine
- 125 g de beurre (de soja ou non)
- 1 cuillère à café de jus de citron
- 1 cuillère à café de cannelle
- 1 sachet de sucre vanillé



© aux-fourneaux.fr

Préparation

- Préchauffez le four à 210°C.
- Pelez, évidez et découpez les pommes en gros cubes, répartissez-les dans un plat allant au four, versez dessus le jus de citron, la cannelle et le sucre vanillé. Dans un saladier, mélangez la farine et la cassonade. Puis ajoutez le beurre un peu fondu en petits cubes et mélangez à la main de façon à former une pâte grumeleuse. Emiettez cette pâte au-dessus des pommes de façon à les recouvrir. Enfournez une bonne 1/2h.
- Servez tiède avec de la crème fouettée ou de la glace à la vanille.



LE JEU EARTH HOUR





LE JEU EARTH HOUR



MIMES ET IMPRO



QUIZZ



1 MIN
1 IDÉE
EN 1 MINUTE



A VOS PINCEAUX !



QUE SAVEZ-VOUS
DE...



DÉFI



LES MOTS
INTERDITS



EN MUSIQUE



LE JEU EARTH HOUR : RÈGLEMENT



Durée

60 questions et défis, pour les 60 minutes de l'Earth Hour, bien sûr !

Mais vous pouvez choisir dès le début de prendre moins de cartes si vous souhaitez jouer une partie moins longue.

Matériel nécessaire

- Les cartes « jeu » de ce kit
- Quelques feuilles ou un tableau
- De quoi écrire (un crayon ou stylo par équipe)
- Un dé
- Un sablier d'1 minute ou une minuterie ou un chronomètre
- 200 fèves ou bougies pour compter les points (ou autres objets que vous trouverez chez vous)

Disposition

Vous devez être minimum 4, et minimum 2 par groupe. Vous pouvez former jusqu'à 5 groupes, de 2 à plusieurs personnes.

Disposez-vous en cercle, de manière à ce que chacun puisse voir les autres, tout en laissant de l'espace au milieu.

Déroulement du jeu

Vous allez découvrir 60 questions et défis tout au long des 60 minutes d'Earth Hour. Il y a différents types de cartes :





LE JEU EARTH HOUR : RÈGLEMENT



Pour commencer

Mélangez les cartes et placez-les en un tas que vous recouvrez (afin de ne pas voir les questions qui suivent). Une fois tout le monde installé, désignez l'équipe qui va commencer de la manière suivante :

Chaque équipe place une chaussure au centre de la pièce. Une personne va tirer une chaussure sans regarder. L'équipe à qui appartient la chaussure commencera. L'équipe à sa droite tire la première carte et lui pose la première question.

On tournera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Certaines questions ou cartes engagent plusieurs équipes, d'autres se jouent à une équipe à la fois. C'est signalé de cette façon sur la carte :

Toutes les
équipes jouent

Remarque : La personne qui a lu la carte ne joue pas lors de ce tour-là.

Chaque tour se déroule de la manière suivante :

- L'équipe qui vient de jouer tire une carte et la lit à l'équipe qui se trouve à sa gauche. On signale d'abord si une ou plusieurs équipes sont concernées, puis on lit la question ou le défi.
- L'équipe (ou les équipes) à qui c'est le tour doit (doivent) répondre à la question ou au défi qui lui (leur) est lancé. Le temps dont elle(s) dispose(nt) est indiqué sur la carte-question.
- L'équipe qui parvient à répondre à la question ou à effectuer le défi gagne un ou plusieurs points (représenté(s) par l'objet que vous avez choisi : une bougie, une fève, ou autre).
- Si l'équipe ne réussit pas son défi, les autres équipes ont la possibilité de répondre. Ceci est spécifié sur les cartes concernées.
- La carte utilisée est placée au-dessus du paquet, face lue vers le haut.
- Continuez ensuite en reprenant depuis le premier point, et ainsi de suite.

Lorsque l'on arrive au bout du paquet de cartes, on le retourne et on continue le tour de la même manière.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner avec la main gauche (ou la main droite pour les gauchers !)

Dessinez :

Un auto-collant anti pub

(A l'attention du dessinateur : Vous ne pouvez pas écrire de lettres sur votre dessin !)

Le saviez-vous ?

CHAQUE ANNÉE, DES TONNES DE PAPIER SONT PRODUITES, TRANSPORTÉES, DISTRIBUÉES, COLLECTÉES ET FINALEMENT RÉCYCLÉES, AFIN D'ENCOMBRER VOTRE BOÎTE AUX LETTRES DE TOUTES SORTES DE PUBLICITÉ. PARFOIS ILS NE SONT SIMPLEMENT PAS LUS. **VOUS POUVEZ CHOISIR DE RECEVOIR CES BROCHURES OU NON EN COMMANDANT GRATUITEMENT UN AUTOCOLLANT ANTI-PUB À APPOSER SUR VOTRE BOÎTE AUX LETTRES (VOIR SITE DE LA RÉGION WALLONNE ENTRE AUTRES). CET AUTOCOLLANT A VALEUR LÉGALE ; S'IL N'EST PAS RESPECTÉ VOUS POUVEZ PORTER PLAINTÉ. CECI PRÉVIENDRA LA PRODUCTION DE DÉCHETS ET ÉVITERA UN GASPILLAGE INUTILE.**



LE JEU EARTH HOUR



LEQUEL DE CES QUATRE SECTEURS REPRÉSENTE LA PLUS GROSSE PART DE LA FACTURE D'ÉNERGIE D'UN MÉNAGE BELGE MOYEN ?

- Le chauffage
- Les appareils électroménagers
- L'éclairage
- La cuisson des aliments



RÉPONSE :

C'est **le chauffage** qui représente la plus grosse dépense d'énergie d'un ménage belge :

- Chauffage : 54% de la facture d'énergie
- Appareils électroménagers et éclairage : 24%
- Cuisson : 6%
- Éclairage : avec des ampoules LED, ça peut être moins de 2% de la facture !

Le saviez-vous ?

1°C DE MOINS AU THERMOSTAT REPRÉSENTE
UNE DIMINUTION DE 7%
DE LA FACTURE ! MAINTENEZ LA
TEMPÉRATURE DES PIÈCES DE VIE À 19°C,
ET PENSEZ À RÉGLER LE THERMOSTAT OU LE
CHAUFFAGE LORS DE VOS ABSENCES.

Vous gagnez un point si la réponse est correcte. Sinon, l'équipe suivante a la possibilité de répondre à son tour et de gagner le point si c'est juste.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR FAIRE DEVINER LE MOT SUIVANT À VOTRE ÉQUIPE, SANS UTILISER LES MOTS QUI SUIVENT.

Passé ce délai, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour faire deviner le mot. Vous gagnez un point si votre équipe trouve le mot.

(Donner la carte à la personne du groupe qui fait deviner le mot à son équipe. Un candidat d'une autre équipe vérifie qu'il ne prononce pas les mots interdits.)



© Global Warming Images/WWF-Canon

Déforestation

Mots interdits :

Arbre
Couper
Amazonie
Ressource

Le saviez-vous ?

LA DÉFORESTATION N'A PAS UNIQUEMENT DES EFFETS NÉGATIFS SUR LA BIODIVERSITÉ ; ELLE A AUSSI UN IMPACT SUR LE CLIMAT. LES FORÊTS EMMAGASINENT D'ÉNORMES QUANTITÉS DE CARBONE. MAIS QUAND CES FORÊTS SONT COUPÉES OU BRÛLÉES, LE CARBONE EST LIBÉRÉ DANS L'ATMOSPHÈRE, AUGMENTANT AINSI LA QUANTITÉ DE CO₂ ET AUTRES GAZ À EFFET DE SERRE QUI ACCÉLÈRENT LE CHANGEMENT CLIMATIQUE. LES QUANTITÉS DE CARBONE LIBÉRÉES PAR LA DÉFORESTATION SONT PLUS ÉLEVÉES QUE LES ÉMISSIONS PRODUITES PAR LE SECTEUR DU TRANSPORT DANS LE MONDE !



LE JEU EARTH HOUR



QUEL POURCENTAGE DE L'ÉLECTRICITÉ UTILISÉE EN BELGIQUE PROVIENT DE SOURCES RENOUVELABLES ?

Toutes les équipes jouent

Chaque équipe écrit un nombre sur une feuille.
L'équipe la plus proche de la réponse remporte le point.

RÉPONSE :

Un peu plus de **9%**.

Selon les dernières données disponibles d'EUROSTAT, datant de 2011, les énergies renouvelables ont fourni en un an environ 22 TWh (térawatt-heure) d'énergie finale, soit un peu moins de 5% de la consommation finale d'énergie totale en Belgique.



En ce qui concerne l'électricité, avec une production nette de 7,4 TWh, la part des énergies renouvelables a été d'un peu plus de **9% de la consommation finale électrique belge**.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR DESSINER LE MODE DE TRANSPORT (INDIVIDUEL OU COLLECTIF) IDÉAL POUR L'ENVIRONNEMENT.

Toutes les
équipes jouent

Laissez libre cours à votre imagination ! Les plus belles inventions démarrent parfois des rêves les plus fous...

Chaque équipe présente son dessin l'une après l'autre.

Les autres équipes votent ensuite si elles sont convaincues par le dessin présenté et les explications qui l'accompagnent. Chaque équipe remporte 1 point pour chacun des votes reçus des autres équipes convaincues par l'idée.



L'Aéroflorale, engin volant construit par le collectif « La Machine », se déplace à l'aide de l'énergie des plantes.



LE JEU EARTH HOUR



VOTRE ÉQUIPE DOIT JOUER UNE IMPROVISATION D'ENVIRON 1 À 3 MINUTES.

L'improvisation doit commencer par la phrase :

« Tout commença le jour où le panda prit les choses en main »

Et doit finir avec cette phrase :

« Et depuis lors, humains et animaux vivent en harmonie ».

Vous avez 30 secondes de réflexion préalable.

L'équipe remporte un point si les phrases de début et de fin sont respectées, et un point de plus si les autres équipes ont trouvé l'histoire chouette.



© Susan A.Mainka/WWF-Canon



LE JEU EARTH HOUR



L'EFFET DE SERRE, C'EST...

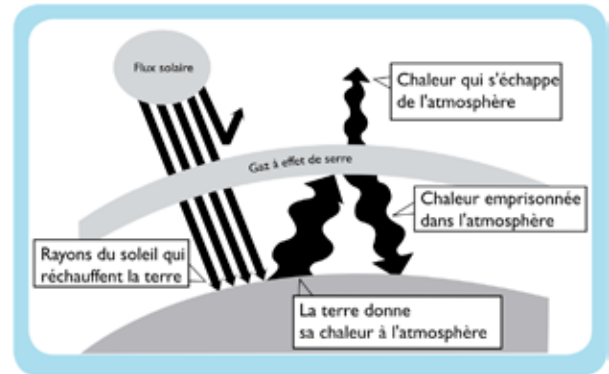
- normal, il n'y a rien à craindre
- une catastrophe !
- normal, mais il faut y faire attention

RÉPONSE :

Normal, mais il faut y faire attention

EFFET DE SERRE ?

L'effet de serre est un phénomène naturel. Les **gaz à effet de serre** présents dans l'atmosphère, tels que le dioxyde de carbone (CO₂), la vapeur d'eau (H₂O) et le méthane (CH₄) sont aussi importants pour notre existence que l'oxygène. L'**effet de serre naturel** fait que la



température moyenne sur Terre est de 15°C. Sans effet de serre, il ferait trop froid sur la planète pour survivre (aux alentours de -18°C).

Les humains sont toutefois responsables de l'augmentation des gaz à effet de serre, entre autres à cause de l'utilisation massive d'énergies fossiles. Ces concentrations accrues de gaz à effet de serre dans l'atmosphère renforcent l'effet de serre naturel et sont la cause du réchauffement climatique.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR FAIRE DEVINER LE MOT SUIVANT À VOTRE ÉQUIPE, SANS UTILISER LES MOTS QUI SUIVENT.

Passé ce délai, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour faire deviner le mot. Vous gagnez un point si votre équipe trouve le mot.

(Donner la carte à la personne du groupe qui fait deviner le mot à son équipe. Un candidat d'une autre équipe vérifie qu'il ne prononce pas les mots interdits).

Covoiturage

Mots interdits :

Voiture
Conduire
Auto(mobile)
(Se) déplacer



© Luo Shaoyang

Le saviez-vous ?

LE COVOITURAGE EST UNE PRATIQUE QUI SE RÉPAND ! TANTÔT ASSURÉ PAR DES PARTICULIERS, TANTÔT PAR DES SERVICES PAYANTS, IL EXISTE DIVERSES OPTIONS.

- ANNUAIRE DE COVOITURAGE FRANCOPHONE : WWW.COVOITURAGE.BE
- CAMBIO, LES VOITURES PARTAGÉES : WWW.CAMBIO.BE



LE JEU EARTH HOUR



**COMBIEN DE TONNES DE DÉCHETS
(TOUTES CATÉGORIES COMPRISES)
SONT-ELLES **PRODUITES ANNUELLE-
MENT EN MOYENNE PAR UN BELGE ?****

*Toutes les
équipes jouent*

Chaque équipe note un nombre sur une feuille.

L'équipe la plus proche de la réponse remporte le point.

RÉPONSE :

500 kg !

Depuis le début des années 2000 la quantité d'ordures ménagères, triées ou non, s'est stabilisée autour de 500 kg / habitant / an. Ceci comprend 267 kg/hab d'encombrants et de déchets verts.



Sacs poubelles à Bruxelles

Le saviez-vous ?

SOUVENT, LE CITOYEN ESTIME QU'IL POSE UN GESTE ENVIRONNEMENTAL PAR LE SIMPLE FAIT DE TRIER SES DÉCHETS. OR, SI TRIER EST MIEUX QUE RIEN, ÇA NE SUFFIT PAS ! IL FAUT AUSSI RÉDUIRE CES DÉCHETS DANS L'ENSEMBLE, EN CHOISISANT PAR EXEMPLE DES PRODUITS AVEC MOINS D'EMBALLAGES, EN REFUSANT LES SACS PLASTIQUES INUTILES, ETC.



LE JEU EARTH HOUR



LA TERRE DANS 50 ANS : DÉCRIVEZ ! **VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR PRÉSENTER VOTRE VISION.**

Vous disposez de 30 secondes de réflexion préalable. Les autres équipes voteront ensuite si elles sont convaincues par votre exposé.

Vous remportez un point pour chaque vote d'équipe convaincue.





LE JEU EARTH HOUR



VOTRE ÉQUIPE DOIT JOUER UNE IMPROVISATION DURANT 1 À 3 MINUTES. JE VAIS PRONONCER DEUX MOTS DANS L'OREILLE DE DEUX D'ENTRE VOUS.

Ces personnes devront placer les mots durant l'improvisation, sans l'annoncer à l'avance, et sans que l'histoire ne perde son sens.

Mots pour la première personne :

- Frigo A+++
- Goéland

Mots pour la deuxième personne :

- Fraises d'hiver
- Toupie

30 secondes de réflexion préalable maximum.

L'équipe remporte un point si tous les mots ont été intégrés à l'histoire, et un point de plus si les autres équipes ont trouvé l'histoire chouette.





LE JEU EARTH HOUR



Toutes les
équipes jouent

BOULE D'ÉNERGIE ! **PLACEZ-VOUS TOUS EN CERCLE.** **VOUS ÊTES DES BOUGIES.** **ON DÉSIGNE PARMIS L'ÉQUIPE À QUI C'EST LE TOUR UN** **PASSEUR DE LUMIÈRE, QUI SE PLACE AU CENTRE.**

Lorsque le passeur de lumière pointe une personne-bougie en criant « **lumière** ! », celle-ci place ses bras au dessus de sa tête, pour figurer une flamme.

Les personnes situées à gauche et à droite doivent tendre les bras vers le haut pour figurer la lumière : soit vers la gauche pour la personne à gauche de la bougie, soit vers la droite pour la personne placée à sa droite.

Le joueur qui fait un mauvais geste est éliminé et sort du cercle. Il doit donner un point à l'équipe du passeur de lumière.

Jouez durant trois minutes (ou jusqu'à ce que vous en ayez assez).

Attention ! Après quelques éliminations, un joueur qui doit faire la lumière se trouve parfois fort éloigné de la « bougie ».



© pixabay.com



LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner les yeux fermés/bandés !

Dessinez :

Une piste cyclable

Le saviez-vous ?

IL EXISTE EN WALLONIE ET À BRUXELLES DE NOMBREUSES ASSOCIATIONS LOCALES QUI TENTENT DE RENDRE LA VIE PLUS FACILE AUX CYCLISTES. N'HÉSITEZ PAS À CHERCHER L'ASSOCIATION LA PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS, ET À PROFITER DE LEURS CONSEILS :

- PROVELO : WWW.PROVELO.ORG

- LE GRACQ : WWW.GRACQ.ORG

- LES MAISONS DES CYCLISTES : WWW.MAISONSDESCYCLISTES.BE



UNE LAMPE À INCANDESCENCE TRADITIONNELLE PRODUIT :

- 5 % de lumière et 95% de chaleur
- 50 % de lumière et 50% de chaleur
- 95 % de lumière et 5% de chaleur



RÉPONSE :

5 % de lumière et 95% de chaleur

Vous gagnez un point si la réponse est correcte. Sinon, l'équipe suivante a la possibilité de répondre à son tour et de gagner le point si c'est juste.

CE N'EST DONC PAS POUR RIEN QU'ON NE TROUVE
(PRESQUE) PLUS DE LAMPES À INCANDESCENCE
DANS LES MAGASINS !

N'HÉSITEZ PAS À CHANGER VOS VIEILLES
AMPOULES PAR DES

**AMPOULES
ÉCONOMIQUES OU LED !**

VOTRE FACTURE D'ÉLECTRICITÉ S'EN VERRA ALLÉGÉE.



LE JEU EARTH HOUR

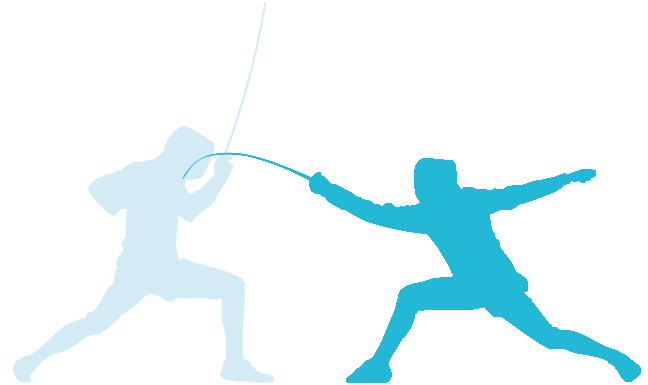


VOTRE ÉQUIPE DOIT LANCER UN DÉFI À UNE ÉQUIPE DE SON CHOIX.

Vous pouvez choisir le défi, ainsi que le nombre de points mis en jeu. L'équipe qui remporte le défi reçoit le nombre de point déterminé de l'équipe perdante.

Exemples de défis :

- Duel pour 5 points : quelle équipe peut souffler le plus rapidement 20 bougies ?
- Duel pour 3 points : quelle équipe parviendra à construire une éolienne avec les objets présents dans la pièce ?





QU'EST-CE QUE LA GÉOTHERMIE ?

- Le centre de la Terre
- La science qui étudie les phénomènes thermiques internes du globe terrestre, et la technologie qui vise à l'exploiter
- Une manière écologique de garder le café au chaud

RÉPONSE :

La géothermie est la science qui étudie les phénomènes thermiques internes du globe terrestre, et la technologie qui vise à l'exploiter.

Vous gagnez un point si la réponse est correcte. Sinon, l'équipe suivante a la possibilité de répondre à son tour et de gagner le point si c'est juste.

Le saviez-vous ?

DANS L'ANTIQUITÉ, LES ROMAINS UTILISAIENT LA CHALEUR SOUS LA CROÛTE TERRESTRE POUR CHAUFFER LES BÂTIMENTS ET L'EAU MAIS C'EST SEULEMENT RÉCEMMENT QUE NOUS AVONS COMMENCÉ À REDÉCOUVRIR SON POTENTIEL.

LES POMPES À CHALEUR QUI UTILISENT LA CHALEUR DU SOL POUR CHAUFFER DES MAISONS SONT UN EXEMPLE DE L'UTILISATION ACTUELLE DE LA GÉOTHERMIE



LE JEU EARTH HOUR



POURQUOI SURNOMME-T-ON LE PÉTROLE, LE GAZ ET LE CHARBON « ÉNERGIES FOSSILES » ?

- Car ce sont des matières formées par la sédimentation et la fossilisation d'éléments végétaux et animaux ayant vécu il y a des millions d'années
- Car ce sont des sources d'énergies utilisées par de vieilles personnes
- Car on trouve ces matières dans des fosses profondes

Vous gagnez un point si la réponse est correcte. Sinon, l'équipe suivante a la possibilité de répondre à son tour et de gagner le point si c'est juste.

RÉPONSE :

Car ce sont des matières formées par la sédimentation et la fossilisation d'éléments végétaux et animaux ayant vécu il y a des millions d'années

Le saviez-vous ?

LES ÉNERGIES FOSSILES SONT DES ÉNERGIES NON RENEUVABLES, CAR LEUR RECONSTITUTION NATURELLE DEMANDERAIT DES MILLIONS D'ANNÉES. OUTRE LEUR ÉPUISEMENT INÉLUCTABLE, L'EXPLOITATION DE CES COMBUSTIBLES EST À L'ORIGINE DE PROBLÈMES ENVIRONNEMENTAUX LIÉS À LEUR EXTRACTION ET À LEUR UTILISATION (PRODUCTION DE GAZ À EFFET DE SERRE).



LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

Le saviez-vous ?

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner avec la main gauche (ou la main droite pour les gauchers !)

Dessinez :

Une voiture électrique

LES VOITURES ÉLECTRIQUES POURRAIENT BIEN APPARAÎTRE COMME L'UNE DES SOLUTIONS CONTRE LE CHANGEMENT CLIMATIQUE ET LA RARÉFACTION DU PÉTROLE.

LE SECTEUR DES TRANSPORTS EST RESPONSABLE D'ENVIRON UN QUART DES ÉMISSIONS DE GAZ À EFFET DE SERRE LIÉES À L'ÉNERGIE ET DÉPEND PRESQUE ENTIÈREMENT (95%) DU PÉTROLE.

AUJOURD'HUI, LES RÉSERVES DE PÉTROLE SONT EN TRAIN DE DIMINUER ET DES CONFLITS RISQUENT D'ÉCLATER À MOYEN TERME AUTOUR DES DERNIÈRES RÉSERVES D'OR NOIR.





LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR FAIRE DEVINER LE MOT SUIVANT À VOTRE ÉQUIPE, SANS UTILISER LES MOTS QUI SUIVENT.

Passé ce délai, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour faire deviner le mot. Vous gagnez un point si votre équipe trouve le mot.

(Donner la carte à la personne du groupe qui fait deviner le mot à son équipe. Un candidat d'une autre équipe vérifie qu'il ne prononce pas les mots interdits).

Nucléaire

Mots interdits :

Énergie

Noyau

Réacteur

Uranium



© Global Warming Images/WWF-Canon

Le saviez-vous ?

POUR CERTAINS, L'ÉNERGIE NUCLÉAIRE EST VUE COMME UNE PARTIE DE LA SOLUTION À LA CRISE ÉNERGÉTIQUE. ELLE PRODUIT DE L'ÉLECTRICITÉ À GRANDE ÉCHELLE AVEC DE FAIBLES ÉMISSIONS DE GAZ À EFFET DE SERRE, BIEN QUE L'EXTRACTION ET L'ENRICHISSEMENT DE L'URANIUM SOIENT TRÈS INTENSIFS EN ÉNERGIE. MAIS NOUS NE POUVONS ÉCHAPPER À LA RÉALITÉ QUE LA FISSION NUCLÉAIRE PRODUIT DE DANGEREUX DÉCHETS QUI RESTENT HAUTEMENT TOXIQUES PENDANT DES MILLIERS D'ANNÉES ET QU'IL N'Y A AUCUN ENDROIT DANS LE MONDE OÙ LES STOCKER SANS DANGER.



LE JEU EARTH HOUR



NOUS ALLONS VOUS PROPOSER UN MOT OU CONCEPT. VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR NOUS DIRE CE QUE VOUS SAVEZ SUR CE SUJET.

Pour chaque mot que vous proposez se trouvant dans la liste, vous gagnez 1 point.

Si au bout d'une minute il manque des points, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour trouver les idées manquantes.

Que savez-vous à propos de :

Kyoto

- Protocole
- Pays industrialisés
- Gaz à effet de serre
- Convention-cadre sur les changements climatiques (CCNUCC)

Le saviez-vous ?

LE PROTOCOLE DE KYOTO EST UN TRAITÉ INTERNATIONAL SIGNÉ EN 1997 À KYOTO, AU JAPON. CE TRAITÉ, ENTRÉ EN VIGUEUR EN 2005, VISE À RÉDUIRE DE 5% (PAR RAPPORT À 1990) LES ÉMISSIONS DE SIX GAZ À EFFET DE SERRE

(PARMI LESQUELS LE DIOXYDE DE CARBONE ET LE MÉTHANE). IL VIENT S'AJOUTER À LA CONVENTION-CADRE DES NATIONS UNIES SUR LES CHANGEMENTS CLIMATIQUES DONT LES PAYS PARTICIPANTS SE RENCONTRENT UNE FOIS PAR AN DEPUIS 1995. LE PROTOCOLE DEVAIT PRENDRE FIN EN 2012, MAIS A ÉTÉ PROLONGÉ JUSQU'EN 2020.



LE JEU EARTH HOUR



COMBIEN DES 7 RÈGLES D'OR DE L'ÉCO-CONDUITE POUVEZ-VOUS CITER EN UNE MINUTE ?

Par « Ecodriving » ou « conduite écologique », on désigne un style de conduite permettant d'économiser du carburant. Cela signifie donc également moins d'émissions de CO₂, moins de pleins d'essence, et souvent aussi une conduite plus prudente. Tout le monde en sort gagnant !

Chaque proposition correcte rapporte un point. L'équipe suivante a 30 secondes pour tenter de trouver les réponses manquantes.

RÉPONSE :

1. Limiter sa vitesse / Ne pas rouler trop vite
2. Passer à temps à la vitesse supérieure avant de monter dans les tours (vers 2 500)
3. Rouler autant que possible à vitesse constante

4. Rouler autant que possible à bas régime sur un rapport de vitesse aussi élevé que possible
5. Rouler de manière préventive et anticipée (afin de ne pas devoir freiner et accélérer en dernière minute)
6. Contrôler régulièrement la pression des pneus
7. Couper le moteur lors des arrêts de courtes durées

Le saviez-vous ?

UN BON NOMBRE D'ENTREPRISES ENVOIENT LEURS EMPLOYÉS SUIVRE UN COURS D'ÉCO-CONDUITE. PAS BÊTE, QUAND ON SAIT QUE L'ÉCO-CONDUITE (LIÉE À LA MANIÈRE DE CONDUIRE ET AU TRAJET EFFECTUÉ) PEUT

DIMINUER JUSQU'À 20 % DE LA CONSOMMATION DU VÉHICULE !



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR FAIRE DEVINER LE MOT SUIVANT À VOTRE ÉQUIPE, SANS UTILISER LES MOTS QUI SUIVENT.

Passé ce délai, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour faire deviner le mot. Vous gagnez un point si votre équipe trouve le mot.

(Donner la carte à la personne du groupe qui fait deviner le mot à son équipe. Un candidat d'une autre équipe vérifie qu'il ne prononce pas les mots interdits).

Pétrole

Mots interdits :

Renouvelable

Fossile

Noir

Essence



© pixabay.com



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR FAIRE DEVINER LE MOT SUIVANT À VOTRE ÉQUIPE, SANS UTILISER LES MOTS QUI SUIVENT.

Passé ce délai, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour faire deviner le mot. Vous gagnez un point si votre équipe trouve le mot.

(Donner la carte à la personne du groupe qui fait deviner le mot à son équipe. Un candidat d'une autre équipe vérifie qu'il ne prononce pas les mots interdits).

Électricité

Mots interdits :

Lumière
Ampoule
Prise
Courant



© Brent Stirton/Getty Images/WWF-UK

Le saviez-vous ?

ALORS QUE LA PLUPART D'ENTRE NOUS CONSIDÉRONS L'ÉNERGIE COMME UN BIEN DE BASE GARANTI, PRESQU'UN QUART DE LA POPULATION MONDIALE N'A TOUJOURS PAS ACCÈS À DE L'ÉLECTRICITÉ FIABLE, RÉDUISANT DRASTIQUEMENT LEURS CHANCES DE RECEVOIR UNE ÉDUCATION ET DE GAGNER LEUR VIE. AVEC L'AUGMENTATION DES PRIX DE L'ÉNERGIE, LES POPULATIONS PAUVRES CONTINUENT À ÊTRE EXCLUES.



LE JEU EARTH HOUR



POUR COMBIEN DE FAMILLES **UNE ÉOLIENNE DE 2MW PEUT-ELLE FOURNIR D'ÉLECTRICITÉ SUR UNE ANNÉE...**

Toutes les équipes jouent

... supposant que l'éolienne fonctionne **2 000 heures par an (soit ¼ du temps) à pleine capacité, et produit donc 4 000 MWh/an ?**

Notre utilisation d'électricité se mesure en kwh (kilowatt-heure). L'usage d'électricité d'une famille est d'environ 3 500 kwh par an.

Une grande partie des éoliennes terrestres ont une capacité entre 2 et 3 mégawatt (MW).

Chaque groupe propose un nombre de familles. Le groupe à qui c'était le tour peut proposer sa réponse en dernier lieu. Le groupe qui propose le nombre le plus proche de la réponse remporte 1 point.

RÉPONSE :

Dans la situation proposée, l'éolienne produira de l'électricité pour **1 143 familles** (4 000 MWh ou 4 000 000 kWh/3 500 kWh).

3 de ces éoliennes sont donc suffisantes pour un fournir de l'électricité à un village de 8 000 habitants.

kWh ?

LE KILOWATT-HEURE EST UNE UNITÉ DE MESURE D'ÉNERGIE CORRESPONDANT À L'ÉNERGIE CONSOMMÉE PAR UN APPAREIL D'UNE PUISSANCE DE 1 000 WATTS (1 KW) PENDANT UNE DURÉE D'UNE HEURE



LE JEU EARTH HOUR



NOUS ALLONS VOUS PROPOSER UN MOT OU CONCEPT. VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR NOUS DIRE CE QUE VOUS SAVEZ SUR CE SUJET.

Pour chaque mot que vous proposez se trouvant dans la liste, vous gagnez 1 point.

Si au bout d'une minute il manque des points, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour trouver les idées manquantes.

Que savez-vous à propos de :

Le méthane

- Gaz à effet de serre
- Animaux de ferme/bétail
- Rots et pets des bêtes
- Permafrost

Le saviez-vous ?

EN TANT QUE GAZ À EFFET DE SERRE, LE MÉTHANE (CH₄) EST 21 FOIS PLUS PUISSANT QUE LE CO₂. ON ESTIME QUE LE MÉTHANE EST RESPONSABLE DE 15 À 17% DE L'ENSEMBLE DU RÉCHAUFFEMENT SURVENU AU COURS DU SIÈCLE DERNIER.

LE MÉTHANE EST LIBÉRÉ LORS DE L'EXTRACTION DU PÉTROLE ET DU GAZ OU GÉNÉRÉ LORS D'UNE COMBUSTION INCOMPLÈTE (PAR EXEMPLE, LORS DE LA DESTRUCTION PAR LE FEU DE LA FORÊT TROPICALE HUMIDE) LE MÉTHANE EST ÉGALEMENT GÉNÉRÉ PAR LE BÉTAIL, LORS DE LA RUMINATION.

UNE GRANDE QUANTITÉ DE MÉTHANE EST PRISONNIÈRE DU PERMAFROST (MILIEUX OÙ LE SOL EST CONSTAMMENT GELÉ). LES SCIENTIFIQUES METTENT EN GARDE CONTRE LA LIBÉRATION DE CES GAZ DANS L'ATMOSPHÈRE LORS DE LA FONTE DES GLACES, CE QUI ACCENTUERAIT LE CHANGEMENT CLIMATIQUE.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR FAIRE DEVINER LE MOT SUIVANT À VOTRE ÉQUIPE, **SANS UTILISER LES MOTS QUI SUIVENT.**

Passé ce délai, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour faire deviner le mot. Vous gagnez un point si votre équipe trouve le mot.

(Donner la carte à la personne du groupe qui fait deviner le mot à son équipe. Un candidat d'une autre équipe vérifie qu'il ne prononce pas les mots interdits).

Éolienne

Mots interdits :

Vent
Moulin
Mer
Tourner

© Global Warming Images/WWF-Canon



Le saviez-vous ?

LE POTENTIEL DE PRODUCTION EN ÉNERGIE
ÉOLIENNE EST
5 À 15 FOIS PLUS GRAND
QUE CE QUI EST NÉCESSAIRE POUR ALIMENTER
LE MONDE ENTIER.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ 30 SECONDES POUR FAIRE DEVINER LE MOT SUIVANT À VOTRE ÉQUIPE, SANS UTILISER LES MOTS QUI SUIVENT.

Passé ce délai, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour faire deviner le mot. Vous gagnez un point si votre équipe trouve le mot.

(Donner la carte à la personne du groupe qui fait deviner le mot à son équipe. Un candidat d'une autre équipe vérifie qu'il ne prononce pas les mots interdits).

Radiateur

Mots interdits :

Chauffer / Chauffage

Thermostat

Température

Froid





QUELS SONT LES TROIS FACTEURS RESPONSABLES DE LA MONTÉE DU NIVEAU DES OCÉANS ?

- La fonte des icebergs
- L'expansion thermique des océans
- Les inondations plus fréquentes
- La fonte des glaciers continentaux
- La déforestation
- La fonte des calottes glaciaires du Groenland et de l'Antarctique

Vous gagnez un point si la réponse est correcte. Sinon, l'équipe suivante a la possibilité de répondre à son tour et de gagner le point si c'est juste.

RÉPONSE :

Les trois facteurs responsables de la montée du niveau des océans sont l'expansion thermique des océans (l'eau chaude occupant un plus grand espace que l'eau froide) et la fonte des glaciers continentaux et des calottes glaciaires du Groenland et de l'Antarctique.

À tester

LA FONTE DES GLACES FLOTTANTES (BANQUISE, ICEBERGS...) N'INTERVIENT PAS DANS LA MODIFICATION DU NIVEAU DE LA MER. VOUS VÉRIFIEREZ CELA AVEC UNE SIMPLE EXPÉRIENCE : OBSERVEZ UN VERRE PLEIN D'EAU DANS LEQUEL FLOTTENT DES GLAÇONS. LORSQUE LES GLAÇONS FONDENT, L'EAU NE DÉBORDERA PAS DU VERRE !



LE JEU EARTH HOUR

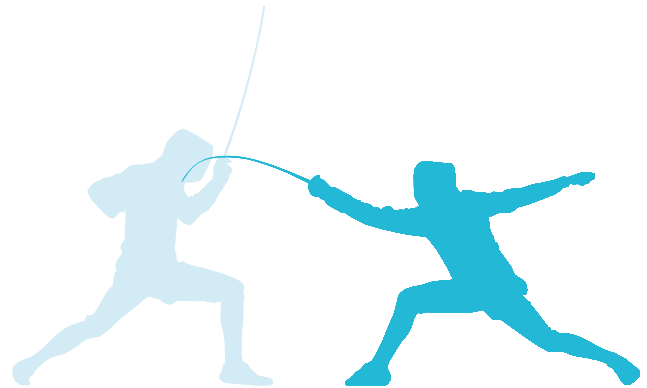


VOTRE ÉQUIPE DOIT LANCER UN DÉFI À UNE ÉQUIPE DE SON CHOIX.

Vous pouvez choisir le défi, ainsi que le nombre de points mis en jeu. L'équipe qui remporte le défi reçoit le nombre de point déterminé de l'équipe perdante.

Exemples de défis :

- Duel pour 5 points : quelle équipe peut souffler le plus rapidement 20 bougies ?
- Duel pour 3 points : quelle équipe parviendra à construire une éolienne avec les objets présents dans la pièce ?





LE JEU EARTH HOUR



JE VAIS DONNER UN MOT. TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT PENSER À **DES CHANSONS EXISTANTES** CONTENANT CE MOT.

Toutes les équipes jouent

Lorsque je pointe une équipe du doigt, elle doit chanter la chanson. Je montre ensuite une autre équipe du doigt. On ne peut jamais chanter une chanson qui a déjà été interprétée. L'équipe qui ne trouve pas de nouvelle chanson après dix secondes est éliminée.

(la personne qui lit cette fiche est maître de cette manche du jeu)

Mot : soleil



© Earth Hour Global

Remarque : ce mot peut-être présent dans une autre langue (ex. sun, sol, etc.)

L'avant-dernière équipe gagne 2 points.
La dernière équipe en gagne 3.



LE JEU EARTH HOUR



QUELLES SONT LES CONSÉQUENCES DU CHANGEMENT CLIMATIQUE ? PLUSIEURS RÉPONSES SONT POSSIBLES.

- Des phénomènes climatiques extrêmes
- Les saisons deviennent plus instables
- Le niveau des mers monte
- Les glaciers fondent massivement

Vous gagnez un point si vous trouvez toutes les réponses correctes. Sinon, l'équipe suivante a la possibilité de répondre à son tour et de gagner le point si c'est juste.

RÉPONSE :

Les quatre propositions !

- **Phénomènes climatiques extrêmes** comme des tempêtes, des sécheresses, des précipitations abondantes... arrivent de plus en plus fréquemment.

- **Les saisons deviennent plus instables** ce qui a, entre autres, des conséquences sur la flore et la faune et sur l'agriculture.
- **Le niveau des mers monte** ce qui constitue une menace pour des millions de personnes vivant à proximité des côtes.
- **Les glaciers fondent massivement** et cela met en danger l'approvisionnement en eau de nombreuses personnes.

Le saviez-vous ?

LA BIODIVERSITÉ EST AUJOURD'HUI DÉJÀ SOUS PRESSION :
POLLUTION, DÉBOISEMENT, PERTE D'HABITAT, SURPÊCHE...
LE CHANGEMENT CLIMATIQUE VA RENDRE LA SURVIE DE
NOMBREUSES ESPÈCES ENCORE PLUS DIFFICILE.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR CONVAINCRE LE PIRE CARNIVORE DE PRENDRE PART À LA CAMPAGNE « JEUDI VEGGIE », QUI CONSISTE À NE PAS MANGER DE VIANDE UN JOUR PAR SEMAINE.

Vous disposez de 30 secondes de réflexion préalable. Les autres équipes voteront ensuite si elles sont convaincues par votre exposé.



© Global Warming Images/WWF-Canon

Vous remportez un point pour chaque vote d'équipe convaincue.

Le saviez-vous ?

L'INDUSTRIE DE LA VIANDE ÉMET À ELLE SEULE

18% DES GAZ À EFFET DE SERRE

AU MONDE. MANGER MOINS DE VIANDE RÉDUIT CONSIDÉRABLEMENT NOTRE IMPACT SUR L'ENVIRONNEMENT.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner les yeux fermés/bandés !

Dessinez :

Un déchet nucléaire

Le saviez-vous ?

LES DÉCHETS HAUTEMENT RADIOACTIFS PROVENANT DES CENTRALES NUCLÉAIRES HYPOTHÈQUENT POUR DES CENTAINES DE MILLIERS D'ANNÉES LA SANTÉ ET LE BIEN-ÊTRE DES GÉNÉRATIONS FUTURES. À CE JOUR, AUCUN PAYS N'A TROUVÉ DE SOLUTION À LA QUESTION DES DÉCHETS NUCLÉAIRE.
PLUS D'INFOS SUR WWW.STOP-AND-GO.BE/FR



LE JEU EARTH HOUR



NOUS ALLONS VOUS PROPOSER UN MOT OU CONCEPT. VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR NOUS DIRE CE QUE VOUS SAVEZ SUR CE SUJET.

Pour chaque mot que vous proposez se trouvant dans la liste, vous gagnez 1 point.

Si au bout d'une minute il manque des points, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour trouver les idées manquantes.

Que savez-vous à propos de :

Réchauffement climatique

- Causé par l'augmentation de l'effet de serre
- Conséquences sur la biodiversité
- Causé par les activités de l'homme
- Cause la hausse du niveau des océans



© Paul Nicklen/National Geographic Stock/WWF-Canada



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR PRÉSENTER LA MEILLEURE PUBLICITÉ INCITANT LES GENS À UTILISER LE VÉLO OU LA MARCHÉ POUR LES TRAJETS DE MOINS DE 3 KM.

Vous disposez de 30 secondes de réflexion préalable. Les autres équipes voteront ensuite si elles sont convaincues par votre exposé.

Vous remportez un point pour chaque vote d'équipe convaincue.



© WWF Canon/Fernando Zarur





LE JEU EARTH HOUR

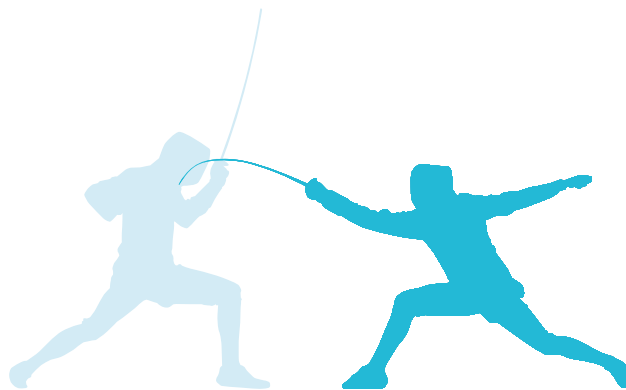


VOTRE ÉQUIPE DOIT LANCER UN DÉFI À UNE ÉQUIPE DE SON CHOIX.

Vous pouvez choisir le défi, ainsi que le nombre de points mis en jeu. L'équipe qui remporte le défi reçoit le nombre de point déterminé de l'équipe perdante.

Exemples de défis :

- Duel pour 5 points : quelle équipe peut souffler le plus rapidement 20 bougies ?
- Duel pour 3 points : quelle équipe parviendra à construire une éolienne avec les objets présents dans la pièce ?





LE JEU EARTH HOUR



JE VAIS DONNER UN MOT. TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT PENSER À DES CHANSONS EXISTANTES CONTENANT CE MOT.

Toutes les équipes jouent

Lorsque je pointe une équipe du doigt, elle doit chanter la chanson. Je montre ensuite une autre équipe du doigt. On ne peut jamais chanter une chanson qui a déjà été interprétée. L'équipe qui ne trouve pas de nouvelle chanson après dix secondes est éliminée.

(la personne qui lit cette fiche est maître de cette manche du jeu)

Mot : mer



© Earth Hour Global

Remarque : ce mot peut-être présent dans une autre langue (ex. zee, sea, etc.)

L'avant-dernière équipe gagne 2 points.
La dernière équipe en gagne 3.



LE JEU EARTH HOUR



VOS PREMIÈRES ACTIONS SI VOUS ÉTIEZ MINISTRE DE L'ENVIRONNEMENT : RACONTEZ !

Vous avez une minute pour présenter vos actions en tant que ministre de l'Environnement (en imaginant que vous ayez les pleins pouvoirs). Vous disposez de 30 secondes de réflexion préalable.

Les autres équipes voteront ensuite si elles sont convaincues par votre exposé. Vous remportez 1 point pour chaque vote d'équipe convaincue.





LE JEU EARTH HOUR



Toutes les
équipes jouent

L'ÉQUIPE QUI A TIRÉ LA CARTE COMMENCE, EN COMPLÉTANT LA PHRASE SUIVANTE : POUR CONSOMMER MOINS D'ÉNERGIE, JE VAIS...

Ex : pour consommer moins d'énergie, je vais isoler le toit.

L'équipe suivante répète la phrase en incluant la réponse de la première équipe et en ajoutant sa réponse.

Ex : pour consommer moins d'énergie, je vais isoler le toit et manger moins de viande.

Et ainsi de suite.

Les mots doivent être cités dans le bon ordre !

- L'équipe qui se trompe (soit en oubliant des mots, soit en changeant l'ordre) est éliminée.
- On continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une équipe.
- L'avant dernière équipe en jeu gagne 2 points, et la dernière équipe en gagne 3.



© Adam Oswel/WWF-Canon



LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner les yeux fermés/bandés !

Dessinez :

La marée

Le saviez-vous ?

IL EST POSSIBLE DE PROFITER DU PHÉNOMÈNE DES MARÉES POUR PRODUIRE DE L'ÉNERGIE ! ON APPELLE CELA

L'ÉNERGIE MARÉMOTRICE.

EN DEUX MOTS, CETTE ÉNERGIE EST ISSUE DES MOUVEMENTS DE L'EAU CRÉÉS PAR LES MARÉES ET CAUSÉS PAR L'EFFET CONJUGUÉ DES FORCES DE GRAVITATION DE LA LUNE ET DU SOLEIL. LA DIFFÉRENCE DE HAUTEUR ENTRE LA MARÉE HAUTE ET LA MARÉE BASSE PEUT ATTEINDRE PLUSIEURS MÈTRES À CERTAINS ENDROITS DU MONDE. ON PEUT DONC RETENIR L'EAU MONTANTE À L'AIDE D'UN BARRAGE. ET ENSUITE, À MARÉE BASSE, L'EAU REFLUE VERS LA MER VIA DES TURBINES QUI PRODUISENT DE L'ÉNERGIE.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR MIMER LE PLUS POSSIBLE DE MOTS DE LA LISTE SUIVANTE. ANNONCER LE THÈME : LES SOURCES D'ÉNERGIE RENOUEVABLES

Lancez le dé :

- Si le dé tombe sur 1, 3 ou 5 : vous mimez vous-même.
- Si le dé tombe sur 2, 4 ou 6 : on détermine une marionnette.
On désigne dans l'équipe un marionnettiste (ou manipulateur) et une marionnette. Le marionnettiste fait jouer la marionnette. Vous ne pouvez émettre aucun son.

Vous gagnez 1 point pour chaque action devinée par votre équipe.

Au bout de la minute, s'il reste des mots à faire deviner, l'équipe suivante prend le relais et dispose de 30 secondes.

Mimez :

- Vent
- Soleil
- Biomasse
- Eau
- Géothermie





LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

Le saviez-vous ?

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner avec la main gauche (ou la main droite pour les gauchers !)

Dessinez :

Un thermostat

LE THERMOSTAT, OU SYSTÈME DE GESTION DE VOTRE CHAUFFAGE CENTRAL, EST UN OUTIL SIMPLE QUI PERMET DE RÉGULER LA TEMPÉRATURE SELON LES HEURES DE LA JOURNÉE, ET PEUT VOUS ÉPARGNER BIEN DES EUROS ET DES DEGRÉS INUTILES. PENSEZ À ADAPTER LA TEMPÉRATURE DES PIÈCES À VOS ACTIVITÉS :

19 OU 20°C SUFFISENT DANS LE SÉJOUR, ET 16°C DANS LA CHAMBRE POUR UN BON SOMMEIL.

LES AUTRES PIÈCES DE VIE PEUVENT ÊTRE DIMINUÉES JUSQU'À 13-15°C DURANT LA NUIT. PENSEZ ÉGALEMENT À DIMINUER LE THERMOSTAT DURANT VOS PÉRIODES D'ABSENCE.



LE JEU EARTH HOUR

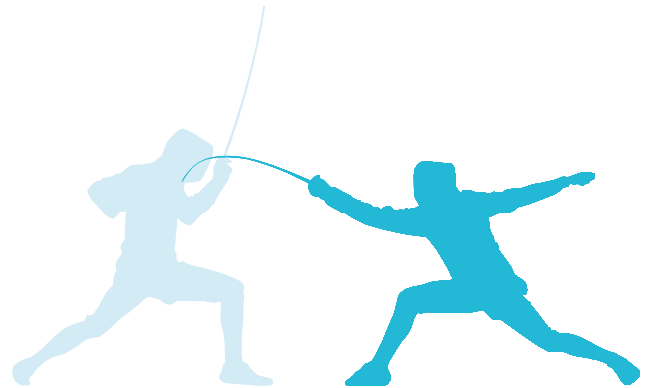


VOTRE ÉQUIPE DOIT LANCER UN DÉFI À UNE ÉQUIPE DE SON CHOIX.

Vous pouvez choisir le défi, ainsi que le nombre de points mis en jeu. L'équipe qui remporte le défi reçoit le nombre de points déterminé de l'équipe perdante.

Exemples de défis :

- Duel pour 5 points : quelle équipe peut souffler le plus rapidement 20 bougies ?
- Duel pour 3 points : quelle équipe parviendra à construire une éolienne avec les objets présents dans la pièce ?





LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR MIMER LE PLUS POSSIBLE DE MOTS DE LA LISTE SUIVANTE. ANNONCER LE THÈME : LES CONSÉQUENCES POSSIBLES DU CHANGEMENT CLIMATIQUE

Lancez le dé :

- Si le dé tombe sur 1, 3 ou 5 : vous mimez vous-même.
- Si le dé tombe sur 2, 4 ou 6 : on détermine une marionnette.

On désigne dans l'équipe un marionnettiste (ou manipulateur) et une marionnette. Le marionnettiste fait jouer la marionnette. Vous ne pouvez émettre aucun son.

Vous gagnez 1 point pour chaque action devinée par votre équipe.

Au bout de la minute, s'il reste des mots à faire deviner, l'équipe suivante prend le relais et dispose de 30 secondes.

Le saviez-vous ?

LES CONSÉQUENCES POSSIBLES DU CHANGEMENT CLIMATIQUE FONT ENCORE DÉBAT AU SEIN DE LA COMMUNAUTÉ SCIENTIFIQUE. S'IL EST CERTAIN QUE LE RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE AURA DES CONSÉQUENCES SUR L'ÉTAT ACTUEL DE LA PLANÈTE, LES EFFETS EN DÉCOULANT NE SONT QUE DES PRÉDICTIONS PLUS OU MOINS FORTES DES SCIENTIFIQUES. LES CINQ CONSÉQUENCES CITÉES ICI SONT DONC DES PRÉDICTIONS, MAIS PAS ENCORE DES CERTITUDES.

Mimez :

- Tempêtes
- Espèces invasives
- Sécheresse
- Inondations
- La hausse du niveau des mers



LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner avec la main gauche (ou la main droite pour les gauchers !)

Dessinez :

L'Arctique

Le saviez-vous ?

L'ARCTIQUE ABRITE ENVIRON 4 MILLIONS DE PERSONNES ET DE NOMBREUSES ESPÈCES COMME L'OURS POLAIRE, LE MORSE OU LE PHOQUE. IL RENFERME DE NOMBREUSES RESSOURCES : RÉSERVES D'EAU DOUCE, STOCKS DE POISSONS, ETC.

L'ARCTIQUE EST MALHEUREUSEMENT MENACÉ PAR LE CHANGEMENT CLIMATIQUE ET SE RÉCHAUFFE ENVIRON DEUX FOIS PLUS VITE QUE LA MOYENNE MONDIALE !

CELA A UN IMPACT SUR LES COMMUNAUTÉS LOCALES, LES ANIMAUX ET LA PLANÈTE TOUTE ENTIÈRE. DE PLUS, VU LES RESSOURCES FOSSILES PRÉSENTES SOUS LA GLACE, L'ARCTIQUE ATTIRE LES COMPAGNIES PÉTROLIÈRES. L'EXPLOITATION DE CES RESSOURCES FOSSILES CONTRIBUE À L'ACCÉLÉRATION DU RÉCHAUFFEMENT CLIMATIQUE.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR MIMER LE PLUS POSSIBLE DE MOTS DE LA LISTE SUIVANTE. ANNONCER LE THÈME : LES ÉCO-GESTES

Lancez le dé :

- Si le dé tombe sur 1, 3 ou 5 : vous mimez vous-même.
- Si le dé tombe sur 2, 4 ou 6 : on détermine une marionnette.

On désigne dans l'équipe un marionnettiste (ou manipulateur) et une marionnette. Le marionnettiste fait jouer la marionnette. Vous ne pouvez émettre aucun son.

Vous gagnez 1 point pour chaque action devinée par votre équipe.

Au bout de la minute, s'il reste des mots à faire deviner, l'équipe suivante prend le relais et dispose de 30 secondes.

Mimez :

- Éteindre la lumière
- Remplacer les vieilles ampoules par des ampoules économiques
- Éteindre les appareils en veille
- Se déplacer à vélo
- Diminuer le chauffage





LE JEU EARTH HOUR



NOUS ALLONS VOUS PROPOSER UN MOT OU CONCEPT. VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR NOUS DIRE CE QUE VOUS SAVEZ SUR CE SUJET.

Pour chaque mot que vous proposez se trouvant dans la liste, vous gagnez 1 point.

Si au bout d'une minute il manque des points, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour trouver les idées manquantes.

Que savez-vous à propos de :

L'empreinte écologique

- Trop grande
- Terre/Planète
- Impact sur la nature
- Surface

Le saviez-vous ?

QUE CE SOIT POUR MANGER, NOUS DÉPLACER, NOUS LOGER...
NOUS CONSOMMONS DES RESSOURCES NATURELLES.

L'EMPREINTE ÉCOLOGIQUE

REPRÉSENTE LA SURFACE DE LA TERRE NÉCESSAIRE POUR RENDRE POSSIBLE NOTRE MODE DE VIE (PRODUCTION DES RESSOURCES ET GESTION DES DÉCHETS). CETTE EMPREINTE PEUT ÊTRE CALCULÉE POUR LA POPULATION MONDIALE, POUR UN PAYS, POUR UNE VILLE... SI L'ON CALCULAIT LA SURFACE DISPONIBLE DE LA TERRE POUR SATISFAIRE LES BESOINS DE BASE DE CHAQUE ÊTRE HUMAIN, **CHACUN AURAIT DROIT À 1,8 HA. L'EMPREINTE MOYENNE D'UN BELGE EST DE 7,1 HA, CE QUI EST UN TRÈS MAUVAIS SCORE. NOUS VIVONS COMME SI NOUS DISPOSIONS D'UNE PLANÈTE SUPPLÉMENTAIRE.**



LE JEU EARTH HOUR

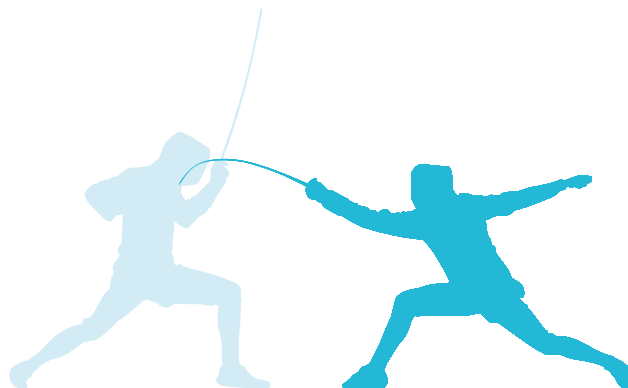


VOTRE ÉQUIPE DOIT LANCER UN DÉFI À UNE ÉQUIPE DE SON CHOIX.

Vous pouvez choisir le défi, ainsi que le nombre de points mis en jeu. L'équipe qui remporte le défi reçoit le nombre de point déterminé de l'équipe perdante.

Exemples de défis :

- Duel pour 5 points : quelle équipe peut souffler le plus rapidement 20 bougies ?
- Duel pour 3 points : quelle équipe parviendra à construire une éolienne avec les objets présents dans la pièce ?





LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR MIMER LE PLUS POSSIBLE DE MOTS DE LA LISTE SUIVANTE. **ANNONCER LE THÈME : LES ANIMAUX MENACÉS**

Lancez le dé :

- Si le dé tombe sur 1, 3 ou 5 : vous mimez vous-même.
- Si le dé tombe sur 2, 4 ou 6 : on détermine une marionnette.
On désigne dans l'équipe un marionnettiste (ou manipulateur) et une marionnette. Le marionnettiste fait jouer la marionnette. Vous ne pouvez émettre aucun son.

Vous gagnez 1 point pour chaque action devinée par votre équipe.

Au bout de la minute, s'il reste des mots à faire deviner, l'équipe suivante prend le relais et dispose de 30 secondes.

Mimez :

- Un tigre
- Un éléphant
- Un panda
- Une tortue marine
- Un rhinocéros





LE JEU EARTH HOUR

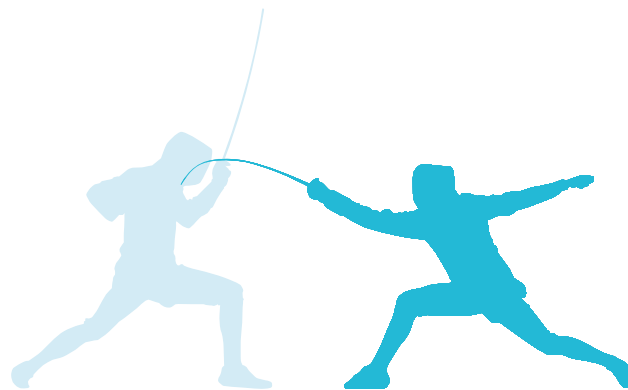


VOTRE ÉQUIPE DOIT LANCER UN DÉFI À UNE ÉQUIPE DE SON CHOIX.

Vous pouvez choisir le défi, ainsi que le nombre de points mis en jeu. L'équipe qui remporte le défi reçoit le nombre de point déterminé de l'équipe perdante.

Exemples de défis :

- Duel pour 5 points : quelle équipe peut souffler le plus rapidement 20 bougies ?
- Duel pour 3 points : quelle équipe parviendra à construire une éolienne avec les objets présents dans la pièce ?





LE JEU EARTH HOUR



RACONTEZ UNE HISTOIRE D'UNE MINUTE DANS LAQUELLE VOUS INTÉGREZ AU MOINS DEUX FOIS CHACUN DES MOTS SUIVANTS.

Si les autres équipes devinent les mots que vous avez « cachés » dans l'histoire, vous n'avez pas le point. Les autres équipes peuvent proposer chacune trois mots.

Vous gagnez :

- 3 points si les autres équipes ne trouvent pas vos mots,
- 2 points si elles en trouvent un, et
- 1 point si elles en trouvent deux.

Les autres équipes gagnent 1 point par mot trouvé.

Photovoltaïque
Ours polaire
Frigo





LE JEU EARTH HOUR



Toutes les
équipes jouent

TERRE, EAU, AIR, FEU UNE PERSONNE DE L'ÉQUIPE À QUI C'EST LE TOUR SE PLACE AU CENTRE DES ÉQUIPES. ELLE EST LE MAÎTRE DES 4 ÉLÉMENTS NATURELS.

Cette personne pointe du doigt un joueur de son choix et cite l'un des quatre éléments :

terre, air, eau ou feu.

Le joueur indiqué doit réagir rapidement de la manière appropriée:

- pour le mot terre, il doit nommer un animal qui marche,
- pour air, un animal qui vole,
- pour eau, un animal qui nage,
- pour le mot feu, le joueur doit garder le silence.

Aucun nom d'animal ne peut être répété. Le joueur qui donne une mauvaise réponse doit donner un point à l'équipe du maître des éléments.

Jouez durant trois minutes (ou jusqu'à ce que vous en ayez assez).





LE JEU EARTH HOUR



JE VAIS DONNER UN MOT. TOUTES LES ÉQUIPES DOIVENT PENSER À DES CHANSONS EXISTANTES CONTENANT CE MOT.

Toutes les équipes jouent

Lorsque je pointe une équipe du doigt, elle doit chanter la chanson. Je montre ensuite une autre équipe du doigt. On ne peut jamais chanter une chanson qui a déjà été interprétée. L'équipe qui ne trouve pas de nouvelle chanson après dix secondes est éliminée.

(la personne qui lit cette fiche est maître de cette manche du jeu)

Mot : vent



© Earth Hour

Remarque : ce mot peut-être présent dans une autre langue (ex. wind, viento, etc.)

L'avant-dernière équipe gagne 2 points.
La dernière équipe en gagne 3.



LE JEU EARTH HOUR



RACONTEZ UNE HISTOIRE D'UNE MINUTE DANS LAQUELLE VOUS INTÉGREZ AU MOINS DEUX FOIS CHACUN DES MOTS SUIVANTS.

Si les autres équipes devinent les mots que vous avez « cachés » dans l'histoire, vous n'avez pas le point. Les autres équipes peuvent proposer chacune trois mots.

Vous gagnez :

- 3 points si les autres équipes ne trouvent pas vos mots,
- 2 points si elles en trouvent un, et
- 1 point si elles en trouvent deux.

Les autres équipes gagnent 1 point par mot trouvé.

Tigre
Île
Thermomètre





LE JEU EARTH HOUR



MIMES ET IMPRO

RACONTEZ UNE HISTOIRE D'UNE MINUTE DANS LAQUELLE VOUS INTÉGREZ AU MOINS DEUX FOIS CHACUN DES MOTS SUIVANTS.

Si les autres équipes devinent les mots que vous avez « cachés » dans l'histoire, vous n'avez pas le point. Les autres équipes peuvent proposer chacune trois mots.

Vous gagnez :

- 3 points si les autres équipes ne trouvent pas vos mots,
- 2 points si elles en trouvent un, et
- 1 point si elles en trouvent deux.

Les autres équipes gagnent 1 point par mot trouvé.

Tortue
Parapluie
Protection





LE JEU EARTH HOUR

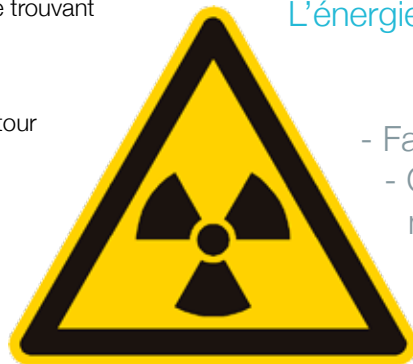


**NOUS ALLONS VOUS PROPOSER UN MOT OU CONCEPT.
VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR NOUS DIRE CE QUE VOUS
SAVEZ SUR CE SUJET.**

Pour chaque mot que vous proposez se trouvant dans la liste, vous gagnez 1 point.

Si au bout d'une minute il manque des points, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour trouver les idées manquantes.

Que savez-vous à propos de :



L'énergie nucléaire

- Fabriquée à partir d'uranium
- Cause des déchets nucléaires
- Forme d'énergie non renouvelable
- Radioactivité



LE JEU EARTH HOUR



NOUS ALLONS VOUS PROPOSER UN MOT OU CONCEPT. VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR NOUS DIRE CE QUE VOUS SAVEZ SUR CE SUJET.



Pour chaque mot que vous proposez se trouvant dans la liste, vous gagnez 1 point.

Si au bout d'une minute il manque des points, l'équipe suivante dispose à son tour de 30 secondes pour trouver les idées manquantes.

Que savez-vous à propos de :

Le WWF

- Une association
- Protection de la biodiversité/nature/ environnement
- Logo = panda
- Mouvement mondial/international



LE JEU EARTH HOUR



VOUS AVEZ UNE MINUTE POUR MIMER LE PLUS POSSIBLE DE MOTS DE LA LISTE SUIVANTE. ANNONCER LE THÈME : LES PRATIQUES QUI UTILISENT DE L'ÉNERGIE

Lancez le dé :

- Si le dé tombe sur 1, 3 ou 5 : vous mimez vous-même.
- Si le dé tombe sur 2, 4 ou 6 : on détermine une marionnette.
On désigne dans l'équipe un marionnettiste (ou manipulateur) et une marionnette. Le marionnettiste fait jouer la marionnette. Vous ne pouvez émettre aucun son.

Vous gagnez 1 point pour chaque action devinée par votre équipe.

Au bout de la minute, s'il reste des mots à faire deviner, l'équipe suivante prend le relais et dispose de 30 secondes.

Mimez :

- Cuisiner
- Prendre un bain
- Écouter de la musique
- Prendre l'avion
- Utiliser l'ordinateur

Le saviez-vous ?

NOUS CONSOMMONS 3 FOIS PLUS QUE DANS LES ANNÉES 60, MALGRÉ LES PROGRÈS TECHNOLOGIQUES PERMETTANT L'EFFICACITÉ ÉNERGÉTIQUE DES APPAREILS.



LE JEU EARTH HOUR



VOUS DISPOSEZ D'UNE MINUTE POUR DESSINER ET FAIRE DEVINER À VOTRE ÉQUIPE LE MOT SUIVANT. ON DÉSIGNE UN DESSINATEUR PAR ÉQUIPE.

Toutes les équipes jouent

La première équipe qui trouve le mot remporte 1 point.

Lancez le dé. Si le dé indique 1, 3 ou 5, les équipes doivent toutes dessiner les yeux fermés/bandés !

Dessinez :

Un panneau solaire

Le saviez-vous ?

CAPABLE DE FOURNIR LUMIÈRE, CHALEUR ET ÉLECTRICITÉ, LE SOLEIL EST UNE SOURCE D'ÉNERGIE ILLIMITÉE. SI

0,3 % DE LA SURFACE DES DÉSERTS D'AFRIQUE DU NORD

ÉTAIT RECOUVERTE DE PANNEAUX SOLAIRES, L'ENSEMBLE DU CONTINENT EUROPÉEN SERAIT ALIMENTÉ EN ÉNERGIE.

L'OBJECTIF DU WWF POUR 2050 EST QUE L'ÉNERGIE SOLAIRE FOURNISSE ENVIRON LA MOITIÉ DE NOTRE ÉLECTRICITÉ TOTALE, LA MOITIÉ DU CHAUFFAGE DES BÂTIMENTS ET 15 % DE LA CHALEUR INDUSTRIELLE.



LE JEU EARTH HOUR



RACONTEZ UNE HISTOIRE D'UNE MINUTE DANS LAQUELLE VOUS INTÉGREZ AU MOINS DEUX FOIS CHACUN DES MOTS SUIVANTS.

Si les autres équipes devinent les mots que vous avez « cachés » dans l'histoire, vous n'avez pas le point. Les autres équipes peuvent proposer chacune trois mots.

Vous gagnez :

- 3 points si les autres équipes ne trouvent pas vos mots,
- 2 points si elles en trouvent un, et
- 1 point si elles en trouvent deux.

Les autres équipes gagnent 1 point par mot trouvé.

Bonobo
Forêt vierge
Bonnet



CRÉDITS

Le « Kit festif Earth Hour » est une publication de 2014 du WWF-Belgique Communauté francophone asbl.

Bldv Emile Jacqmain 90, 1000 Bruxelles
education@wwf.be - www.wwf.be

Tous droits réservés au WWF.

Le sigle Panda et les initiales WWF sont des marques déposées.

La reproduction des textes composant ce dossier est autorisée à condition qu'il soit fait mention de la source.

Editeur responsable : Sara De Winter
Rédaction : Caroline Steygers, Jan Vandermosten,
Gwendoline Viatour et Angelika Zapszalka

Mise en page : Page in extremis (www.inextremis.be)



Notre raison d'être

Arrêter la dégradation de l'environnement dans le monde et construire un avenir où les êtres humains pourront vivre en harmonie avec la nature.

www.wwf.be