

PASSE
1
TOUR



REJOUÉ !

?



REJOUÉ !

?



PASSE
1
TOUR



Nettoyons la nature!

ARRIVÉE



?

PASSE
1
TOUR

?



?



DEPART



?



REJOUÉ !



PASSE
1
TOUR



REJOUÉ !

?



Net
la n



PASSE
1
TOUR



ARRIVÉE

?



?



DEPART



?



PASSE
1
TOUR



REJOUÉ !

?

Nettoyons
nature!



?

PASSE
1
TOUR



?



REJOUÉ !



Cartes à découper



S'il est jeté en pleine nature, un mouchoir en papier met 3 mois pour disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : vrai

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



S'il est jeté en pleine nature, un filtre à cigarette met 5 mois pour disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : faux, il peut mettre jusqu'à 5 ans !

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



S'il est jeté en pleine nature, un pneu peut mettre 10 ans avant de disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : faux, il peut mettre jusqu'à 100 ans !

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



Si elle est jetée en pleine nature, une boîte de conserve peut mettre 50 ans avant de disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : vrai

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



Si elle jetée en pleine nature, une bouteille en plastique peut mettre 45 ans avant de disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : faux, elle mettra environ 450 ans !

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



Si elle est jetée en pleine nature, une couche de bébé mettra entre 400 et 450 ans pour disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : vrai

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



Si elle est jetée en pleine nature, une canette de soda mettra environ 150 ans pour disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : vrai

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



S'il est jeté en pleine nature, un briquet jetable mettra environ 1 000 jours pour disparaître

Vrai ou faux ?

Réponse : faux, il mettra 1 000 ans.

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



S'il est jeté en pleine nature, un sac en plastique mettra environ 450 mois pour disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : faux, il mettra 450 ans.

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



Si elle est jetée en pleine nature, une pile non rechargeable mettra 200 jours pour disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : faux, elle mettra 200 ans et répandra du mercure directement dans le sol, un produit hautement toxique.

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



Si elle est jetée en pleine nature, une bouteille de verre mettra 4 000 ans avant de disparaître.

Vrai ou faux ?

Réponse : vrai

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !



Les déchets naturels sont ceux que la nature produit, comme les feuilles mortes, les fleurs fanées...

Vrai ou faux ?

Réponse : vrai. Ce sont les seuls déchets qui sont utiles à la nature.

AYEZ LE REFLEXE POUBELLE !

Cartes à découper



Les feuilles mortes sont décomposées par des champignons et de très petits animaux. Cela forme l'humus utile ensuite pour nourrir les plantes.

Vrai ou faux ?

Réponse : vrai

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Dans cette liste, quels sont les déchets naturels ?

- a. une ampoule usagée**
- b. un ordinateur usagé**
- c. des fleurs coupées**

Réponse : C

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Dans cette liste, quels sont les déchets naturels ?

- a. des champignons**
- b. des feuilles mortes**
- c. de tontes de pelouse**

Réponse : A, B, C

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Pourquoi une ampoule est-elle particulièrement dangereuse si elle est jetée en pleine nature ?

Réponse : les débris de verre peuvent couper et les nouvelles ampoules basse consommation contiennent une infime quantité de mercure qui est très dangereux pour la nature dès qu'il s'infilte dans le sol et qu'il rejoint des nappes d'eau souterraine.

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Pourquoi les sacs en plastique sont-ils particulièrement dangereux s'ils sont laissés en pleine nature ?

Réponse : de nombreux mammifères peuvent les manger en pensant que c'est de la nourriture et mourir étouffés.

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Tu dois jeter une bouteille en plastique. Parmi les trois solutions suivantes, quelle est la meilleure pour l'environnement ?

- a : tu la jettes dans une poubelle où tous les déchets sont mélangés**
- b : tu la jettes dans la poubelle de tri afin qu'elle soit recyclée**
- c : tu la brûles au fond de ton jardin**

Réponse : B. Un grand nombre d'emballages peuvent être recyclés à condition que chacun pense à les trier. Le plastique de la bouteille servira à fabriquer d'autres objets en plastique.

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Combien de kilos de déchets produit chaque habitant en France en un an ?

- a. 154 kg**
- b. 254 kg**
- c. 354 kg**

Réponse : 354 kg, ce qui est encore beaucoup trop. Chacun doit faire des efforts pour produire moins de déchets et les trier.

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Par quoi commence obligatoirement le recyclage ?

- a. Par le ramassage des poubelles**
- b. Par le tri des déchets recyclables par les habitants**

Réponse : B. Sans tri de la part des habitants, la filière du recyclage n'est pas possible.

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



En quoi sont transformés les flacons et bouteilles plastiques qui ont été triés ?

- a. en fibre polaire**
- b. en tubes**
- c. en siège auto pour bébé**

Réponse : toutes les réponses sont justes. Ils peuvent être transformés en de nombreux autres objets aussi.

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



En quoi sont transformées canettes en aluminium qui ont été triées ?

- a. en de nouvelles canettes**
- b. en trottinettes**
- c. en trombones**

Réponse : toutes les réponses sont justes

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



En quoi sont transformés les journaux qui ont été triés ?

- a. en journaux**
- b. en carton d'emballage**
- c. en papier toilette**

Réponse : toutes les réponses sont justes

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



En quoi sont transformées les bouteilles en verre qui ont été triées ?

- a. en bouteilles**
- b. en pot de confiture**
- c. en bouteille plastique**

Réponse : a et b. On ne peut pas transformer un matériau en un autre ;

**AYEZ LE REFLEXE
POUBELLE !**



Règle du jeu

(2 à 6 joueurs)

Ce jeu se joue sur le principe d'un jeu de l'oie.
Les joueurs peuvent jouer individuellement ou en équipes.
Découper les cartes questions et les mettre en tas face contre table.
Utiliser les boutons ou de petits objets pour se faire des pions.

- Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.
- S'il tombe sur une case « ? », un autre joueur tire une carte question et lit ce qui est écrit.
 - Si le joueur répond correctement, il reste sur la case,
 - s'il ne répond pas correctement, il recule de 2 cases.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».



Règle du jeu

(2 à 6 joueurs)

Ce jeu se joue sur le principe d'un jeu de l'oie.
Les joueurs peuvent jouer individuellement ou en équipes.
Découper les cartes questions et les mettre en tas face contre table.
Utiliser les boutons ou de petits objets pour se faire des pions.

- Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.
- S'il tombe sur une case « ? », un autre joueur tire une carte question et lit ce qui est écrit.
 - Si le joueur répond correctement, il reste sur la case,
 - s'il ne répond pas correctement, il recule de 2 cases.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».



Règle du jeu

(2 à 6 joueurs)

Ce jeu se joue sur le principe d'un jeu de l'oie.
Les joueurs peuvent jouer individuellement ou en équipes.
Découper les cartes questions et les mettre en tas face contre table.
Utiliser les boutons ou de petits objets pour se faire des pions.

- Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.
- S'il tombe sur une case « ? », un autre joueur tire une carte question et lit ce qui est écrit.
 - Si le joueur répond correctement, il reste sur la case,
 - s'il ne répond pas correctement, il recule de 2 cases.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».



Règle du jeu

(2 à 6 joueurs)

Ce jeu se joue sur le principe d'un jeu de l'oie.
Les joueurs peuvent jouer individuellement ou en équipes.
Découper les cartes questions et les mettre en tas face contre table.
Utiliser les boutons ou de petits objets pour se faire des pions.

- Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.
- S'il tombe sur une case « ? », un autre joueur tire une carte question et lit ce qui est écrit.
 - Si le joueur répond correctement, il reste sur la case,
 - s'il ne répond pas correctement, il recule de 2 cases.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».



Règle du jeu

(2 à 6 joueurs)

Ce jeu se joue sur le principe d'un jeu de l'oie.
Les joueurs peuvent jouer individuellement ou en équipes.
Découper les cartes questions et les mettre en tas face contre table.
Utiliser les boutons ou de petits objets pour se faire des pions.

- Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.
- S'il tombe sur une case « ? », un autre joueur tire une carte question et lit ce qui est écrit.
 - Si le joueur répond correctement, il reste sur la case,
 - s'il ne répond pas correctement, il recule de 2 cases.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».



Règle du jeu

(2 à 6 joueurs)

Ce jeu se joue sur le principe d'un jeu de l'oie.
Les joueurs peuvent jouer individuellement ou en équipes.
Découper les cartes questions et les mettre en tas face contre table.
Utiliser les boutons ou de petits objets pour se faire des pions.

- Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.
- S'il tombe sur une case « ? », un autre joueur tire une carte question et lit ce qui est écrit.
 - Si le joueur répond correctement, il reste sur la case,
 - s'il ne répond pas correctement, il recule de 2 cases.
- Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».