

Des idées pour un rallye développement durable

A ne pas oublier pour la mise en place du rallye :

Une mise en scène de départ : avec une histoire, une énigme à résoudre. Cela motivera les participants et permettra de donner les règles du jeu et les informations utiles.

La constitution d'équipes : vous pouvez laisser les participants faire leur équipe, faire les équipes vous-même (favorise la mixité d'âge et de sexe, permet aux participants de mieux se connaître...) ou laisser le hasard décider (mettre par exemple autant de feuilles d'arbres que de participants et autant d'espèces différentes que d'équipes dans un sac ; laisser chaque participant tirer une feuille pour connaître son équipe. Cela peut également être réalisé avec des dessins relatifs au développement durable). N'oubliez pas de donner des noms à chaque équipe, en rapport avec le développement durable.

Le choix du parcours : vous avez deux possibilités. La première option est de proposer un parcours en étoile. Les participants pourront alors partir en même temps sur des ateliers différents, ils reviendront au centre entre chaque étape pour donner leurs résultats. Vous pouvez aussi choisir un parcours sur une boucle. Dans ce cas, les équipes partiront les unes après les autres et les résultats seront donnés à la fin du rallye. La seconde possibilité nécessite un encadrant avec chaque groupe, alors que pour la première les animateurs sont au centre et les participants peuvent évoluer seuls entre les étapes.

Les épreuves : Un nombre d'épreuves compris entre 8 et 10 semble être une bonne « moyenne ». L'idéal étant d'avoir environ deux épreuves de plus que le nombre d'équipes, afin que les équipes soient toujours occupées, et que certaines épreuves fasse le « tampon » entre les équipes rapides et celles plus lentes.

Les points : N'oubliez pas de compter les points pour chaque épreuve, afin de départager les équipes à la fin du rallye. Ces points peuvent être simplement comptabilisés, représentés par des objets donnés aux équipes... Il est nécessaire de prévoir un tableau récapitulatif des points de chaque équipe à chaque épreuve.

Exemple de tableau récapitulatif :

Epreuve	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4	Equipe 5
1. Devinette animale					
2. Le code de bonne conduite					
3. Faites le tri					
...					

La fin du rallye : Une fois les épreuves terminées pour toutes les équipes, vous devez annoncer les résultats. Cela peut se faire autour d'un goûter avec remise de récompenses (les éléments fournis dans le kit peuvent être utiles). Pensez à conclure l'histoire / l'énigme posée au début de l'animation. Enfin, n'oubliez pas de ranger et nettoyer le site après cette journée.

Votre check up

- Le parcours est bien défini et les étapes sont matérialisées.
- Le parcours est adapté à l'âge des participants et totalement sécurisé.
- Les épreuves sont en nombre suffisant.
- Les épreuves sont diversifiées et adaptées à l'âge des participants.
- Les thèmes des épreuves sont tous en rapport avec le développement durable
- Le rallye propose des épreuves relatives à chaque pilier du développement durable (environnement, économie, social).
- Le matériel nécessaire aux épreuves est prêt les quantités sont prévues par rapport au nombre d'inscrits.
- L'énigme de départ et la conclusion ont été préparées et répétées.

Quelques idées d'épreuves pour vous aider :

ANIMAUX

Qui suis-je ? : Il est demandé aux participants de ramener un ou plusieurs animaux et de les identifier au stand. Il est préférable de mentionner certains animaux « interdits » (chien, chat, poney...) ou de restreindre l'épreuve en demandant uniquement des insectes. Attention, précisez bien aux participants qu'ils doivent remettre les animaux à l'endroit où ils les ont trouvés. Pour cette épreuve, on peut également chronométrer l'équipe.

Tant d'espèces ! : Cette épreuve se déroule à poney. Un petit parcours est mis en place dans la carrière, avec, à différents endroits des dessins d'animaux d'espèces différentes. Les participants devront identifier l'espèce et/la famille (mammifère, insecte...) de chaque animal présenté. Cette épreuve peut être chronométrée, chaque participant devant répondre à une question.

FLORE

Le sac à toucher : Pour cette épreuve, il faut prévoir un grand sac non transparent. Mettez à l'intérieur différents éléments de la flore (écorce, feuille, pomme de pin, fleur, graine...) et faites deviner ces objets aux membres de l'équipe uniquement grâce au toucher (leur faire plonger la main dans le sac l'un après l'autre).

La quête de la forêt perdue : Il s'agit pour les participants de retrouver une liste « d'objets » de la flore. Une fois l'ensemble des éléments trouvés, ils les ramènent au stand pour validation (un bouton d'or, une feuille de chêne...).

DECHETS

Faites le tri : cette épreuve se déroule à poney. Chaque équipe dispose, au début du jeu, d'un certain nombre de déchets. Les participants doivent, avec un système de relais, amener le déchet dans la bonne poubelle de tri sélectif. Vous pouvez proposer différents niveaux de difficulté en variant les déchets à trier (bouteille d'eau, canettes, papier...). De la même manière, le parcours à poney peut être semé d'embûches selon le niveau des cavaliers. Enfin, un chronométrage du temps passés pour le relais peut compléter l'épreuve.

Les objets insolites : Cette épreuve se déroule à poney. Un parcours dans le centre équestre ou dans la nature est prévu. Lors de ce parcours, les participants doivent regarder autour d'eux et identifier des objets insolites, qui ne devraient pas être présents dans la nature (un sac poubelle, une canette par terre...).

EAU/ENERGIE

Le code de bonne conduite : Pour cette épreuve, vous demandez aux participants de dresser une liste de conseils pour réduire la consommation d'eau et d'énergie. Le but étant d'établir, à la fin de la journée, un code de bonne conduite géant, affiché au club.

Chaque problème a sa solution : Prévoyez pour cette épreuve de lister des problèmes sur l'utilisation de l'eau ou de l'énergie (exemple : on utilise beaucoup d'eau quand on douche les chevaux, quand on lave le mors, le chauffage est parfois gaspillé dans le club house, la lumière reste allumée dans la sellerie...). Proposez ensuite aux équipes plusieurs problèmes, ils doivent réfléchir et proposer des solutions à ces problèmes. Cela peut également être l'occasion de réaliser des panneaux pour le club avec les meilleures solutions.

EPREUVES D'ATTENTE

Vous pouvez prévoir des épreuves d'attente pour le cas où tous les ateliers sont occupés. Un atelier de travaux manuels peut être mis en place. Vous pouvez proposer aux participants de fabriquer des objets écolos : un balai, un porte clé avec un fer (reportez vous aux fiches Trucs et Astuces du kit fourni) ou encore un fer décoré (peignez le et passez un ruban dans les étampures)...