

ALLER PLUS LOIN

CARTES (BÂTIMENT ÉCOLOGIQUE)

Les **cartes** « **bâtiment écologique** » **considèrent le lieu** du sujet d'étude. Ce type d'options diminue les impacts ou, au mieux, les rendent nuls.

CARTES (ACCUEILLIR LE VIVANT)

On peut utiliser les **cartes** « **accueillir le vivant** » **sur une vision plus globale**.

Les cartes « accueillir le vivant » ont des impacts positifs sur l'environnement.

SOLUTIONS EXISTANTES

Pour avoir une **liste d'actions concrètes**, il est possible de consulter le site **www.opengreendata.com** pour rechercher des solutions adaptées à votre environnement.

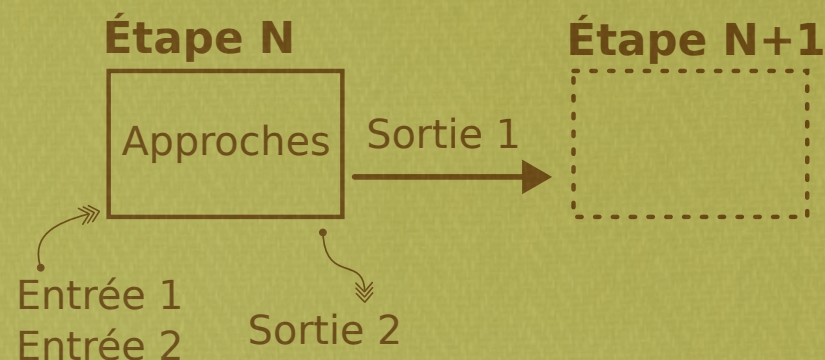
La **priorisation des mises en œuvre dépend alors de vos objectifs** (faire des économies, avoir une approche la plus locale possible, avoir un impact positif maximisé...)

Pour échanger, créer, améliorer,
avancer ensemble...

Contactez-nous !

bonjour@graineahumus.org
www.graineahumus.org

JEU DE LA SOBRIÉTÉ



PAR L'ASSOCIATION
« DE LA GRAINE À L'HUMUS ».



Un « jeu sérieux » d'identification d'actions possibles de diminutions d'impacts environnementaux pour les services ou les produits.

L'usage proposé apporte une approche méthodologique, qui peut être détournée.

Durée : entre 1 et 2 heures.

Nécessite en plus des cartes fournies : un très large support de dessin à mettre à plat (tableau ou feuille), des crayons adaptés à ce support.

SUJET D'ÉTUDE

1

Définir précisément le sujet d'étude.

Le cadre peut être large, comme « l'ensemble des moyens mis en œuvre pour produire X », incluant la prospection, les déplacements, les bâtiments, les consommables, etc., ou plus restreint comme « la ligne de fabrication du produit Y » ou « la gestion des déchets du produit Y ».

Le **changement de cadre pour un même sujet permet d'entrevoir différentes solutions** qui ne sont visibles que par ce changement de perspectives.

ÉTAPES

2

Définir les **étapes de procédé** du sujet.

On **relie ces étapes par des flèches** montrant les interactions chronologiques.

Une étape peut avoir plusieurs flèches vers plusieurs étapes dans le cas de sous-produits ou une flèche revenant en arrière dans le cas de réutilisation interne...

APPROCHES

3

Pour chaque étape, on **identifie les approches**.

COMPOSANTES

4

On identifie les **composantes d'entrées et de sorties**.

Plus de détails dans le cadre.

OMELETTE MAISON 1

Exemple

2

Casser les œufs

3

Utilisation d'un support anguleux

Blancs et jaunes d'œufs

4

Œufs entiers

Coquilles d'œufs

Mélanger les œufs

Batteur manuel à manivelle

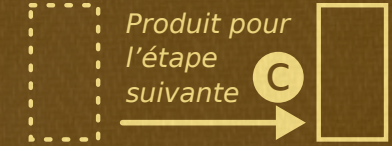
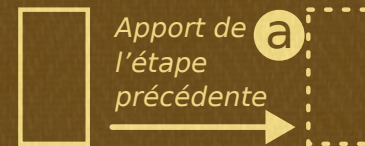
5

Concept possible 1
Concept possible 2...

Concept possible 3
Concept possible 4...

Types d'apports (entrées)

Types de produits (sorties)



Nouvel apport : matière, b
électricité, gaz, eau...

d « Déchet » : matière, chaleur, vapeur...

CARTES (PRIORITÉS ENVIRONNEMENTALES)

5

Pour chaque étape, à l'aide des **cartes « priorités environnementales »**, on **écrit les concepts d'actions envisageables**. Ce type d'options diminue les impacts ou les rendent nuls dans le meilleur des cas.

La **carte « Priorités environnementales des consommations » présente les actions généralement prioritaires**, repérées par des couleurs en bas des cartes « priorités environnementales ».