

Cycle d'animations

Sensibilisation à la

surconsommation textile



Public

Collégiens (à partir de la 5ème / 4ème) et lycéens.

Objectif

Sensibiliser les élèves à la thématique de la surconsommation textile (en abordant notamment la fast fashion et ses conséquences), et présenter des solutions pour modifier leurs habitudes (entretien des textiles, réparation et réemploi, don) et améliorer leur impact environnemental.

Descriptif des animations

1 Enquête sur étiquette

Durée : 1h30, pour classe entière

Cette animation a pour but de décoder les étiquettes des vêtements pour apprendre à les choisir en fonction de nos besoins, et en ayant connaissance de l'impact potentiel du vêtement, de sa fabrication à sa fin de vie en passant par son entretien. Les élèves manipuleront de vrais vêtements, pour en chercher les matières, pays de provenance et coûts, et déterminer si le "vêtement parfait" existe.

3 La fabrique à styles

Durée : 1h30, par demi classe

Impossible de parler de consommation responsable sans penser au réemploi et à la réparation. Le but de cette animation est d'apprendre à effectuer de petites réparations (recoudre un bouton, raccommoder un trou), puis de passer à la customisation d'un vêtement pour lui donner une seconde vie ! En fin d'animation, les élèves repartiront avec un mini kit de couture.

Pour cette animation, les élèves devront prévoir d'apporter chacun un vêtement sur lequel travailler (réparation et/ou customisation)

Modalités

Les animations sont réalisées par le.la chargé.e de prévention du SMET Meuse et sont gratuites pour les établissements situés sur les collectivités adhérentes à la compétence traitement du syndicat (liste sur www.smetmeuse.fr/nos-adherents).

L'établissement peut choisir de bénéficier d'une seule animation ou du cycle complet de 4 animations. En cas de fortes demandes, le SMET Meuse privilégiera les demandes d'établissements engagés dans une démarche globale de réduction des déchets.

2 Mission : slow fashion

Durée : 2h, pour classe entière

Mission : slow fashion est un escape game qui invite les participants à explorer la fabrication des vêtements (matières premières, pays de production), leur cycle de vie, et leur traitement une fois devenus déchets. Divisés en 4 équipes, les élèves devront travailler en coopération pour résoudre des codes, évoluer à travers différents paliers et parvenir à la solution : trouver tous les bons gestes pour une mode éthique.

4 Gratifieria

Durée : 1 journée ; animation pour un groupe d'élèves ou une classe motivée par la mise en place d'un projet dans l'établissement.

Une gratifieria (=fête de la gratuité) permet de donner et d'échanger des objets. Pour clôturer le cycle d'animations, nous proposons à vos élèves d'organiser une journée de don de vêtements au sein de l'établissement. Ils seront guidés pour la préparation (comment récupérer les dons ? Comment installer la salle ? Comment communiquer ?) puis géreront la journée de don, et l'évacuation des vêtements n'ayant pas trouvé preneur.

Pour tout renseignement, contactez : Justine PEDUZZI | j.peduzzi@smetmeuse.fr | 03 79 61 14 84