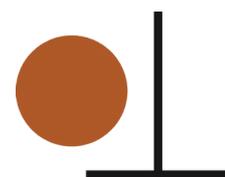


PROGRAMMES D'ANIMATIONS 2025/2026



ÉNERGIE SOLIDAIRE
terragir

terragir | Avenue de Vaudagne 1, 1217 Meyrin |
animations@terragir.ch | www.terragir.ch | +41 22 800 25 33



L'association

Fondée en 2009, **terragir, énergie solidaire** est une association à but non-lucratif qui a pour objectif de susciter la réflexion, développer des outils pertinents et proposer des actions en vue d'une société utilisant les ressources naturelles de manière plus équitable et responsable.

Notre association s'engage pour une utilisation plus équitable et responsable des ressources naturelles. Active dans la sensibilisation et la formation aux économies d'énergie, terragir agit au sein des écoles, des collectivités, des entreprises et chez les particuliers depuis 16 ans dans le canton de Genève.

Au travers de projets, tels que les Animations Énergie, Alimentation, Climat et Numérique, l'accompagnement Green Team ou le programme « Robin des Watts », l'association propose des solutions simples et efficaces pour évoluer vers une société moins énergivore et plus solidaire avec celles et ceux qui ne disposent pas d'une telle abondance énergétique.

Chaque année, nous intervenons dans les écoles primaires du canton de Genève pour sensibiliser les élèves aux enjeux de développement durable. Nos programmes, intégrés dans le cadre scolaire, visent à encourager les élèves à adopter des comportements responsables et durables et ont tous validés par le DIP.

Découvrez les fiches descriptives de chaque animation ci-joint.

Animations Alimentation



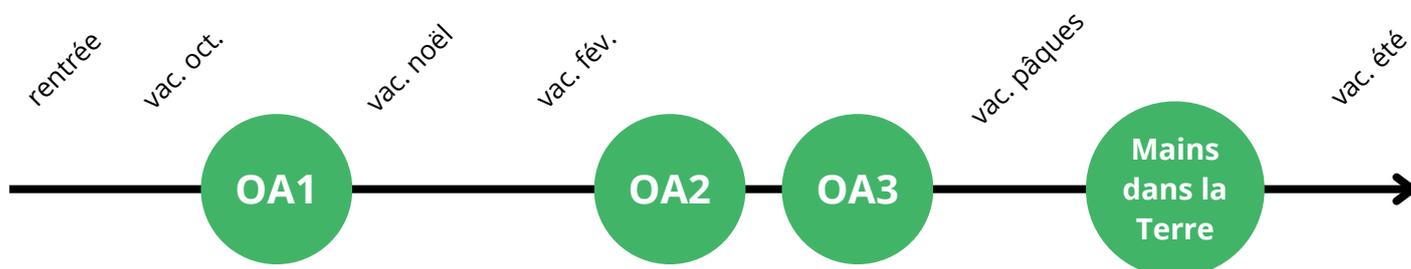
Public : 5-6P

Durée : 3 Opérations Alimentation (OA) de 3 périodes en classe et 3 périodes en extérieur pour l'activité Mains dans la Terre.

Calendrier établi avec les enseignant·e·s.

Le programme d'**Animations Alimentation** accompagne les élèves dans leur découverte de l'énergie et des ressources nécessaires à la production de leur alimentation quotidienne. Une fois sensibilisé·e·s aux enjeux de leur consommation alimentaire (de saison, locale et peu carnée), ils-elles passent à l'action et mettent en place leur propre culture de tomates, devenant ainsi acteur·trice·s de la transition écologique.

Déroulé indicatif



Objectifs

Développer un esprit critique sur nos habitudes et modes de consommation. Mettre en avant l'impact environnemental et en termes de ressources (énergie, eau, terre) de la chaîne, de la production à la distribution des aliments.

Comprendre les enjeux liés à nos régimes alimentaires et acquérir des notions sur les cultures intensives et extensives, l'alimentation locale et de saison, l'agriculture biologique, le gaspillage alimentaire, la consommation en eau.

Découvrir la production alimentaire locale dans une ferme pédagogique.

Références au PER

Compétences EDD : Développer un sens d'appartenance au monde - Construire des connaissances interdisciplinaires - Réfléchir à ses propres valeurs et celles d'autrui - Aborder ensemble des questions en lien avec la soutenabilité.

Compétences transversales : collaboration, communication, pensée créatrice, démarche réflexive.

Disciplines : SHS 21 - MSN 28 - FG 26, 27, 36 et 37.

Déroulement pour une classe

OA1 Du champ à l'assiette (3 périodes) : D'où provient ce que l'on mange ? Quels sont les enjeux liés à notre consommation ? Qu'est-ce qu'un circuit court ? Récolte de graines et confection d'une pochette à graines, première étape d'une production en classe.

OA2 L'alimentation de saison (3 périodes) : Quel est l'impact de notre alimentation, qui n'est pas toujours de saison ? D'où viennent nos fruits exotiques ? Construction d'un germeoir à graines, deuxième étape d'une production en classe.

OA3 Ressources et alimentation durable (3 périodes) : Quelles sont les ressources nécessaires pour produire nos aliments ? Confection d'une assiette durable pour la planète et notre santé. Plantation des plantons, dernière étape d'une production en classe.

Activité Mains dans la Terre (3 périodes) : Les élèves participent à un projet en lien avec l'alimentation de proximité, sur le territoire communal ou environnant avec la visite d'une ferme pédagogique locale. Cette activité peut également s'adapter avec des projets communaux dans ce domaine.

Animations Climat



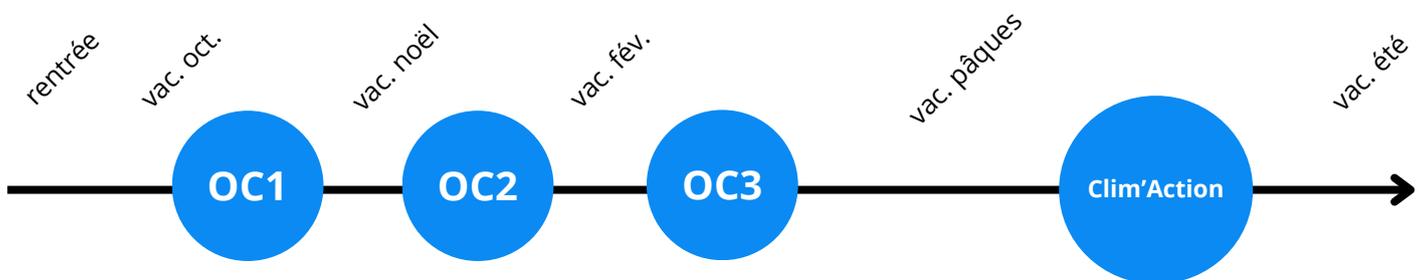
Public : 7-8P

Durée : 3 Opérations Climat (OC) de 3 périodes en classe et 3 périodes en extérieur pour l'activité Clim'Action.

Calendrier établi avec les enseignant-e-s.

Le programme d'**Animations Climat** sensibilise les classes à l'impact de nos modes de vie et de consommation sur le climat, en particulier notre consommation d'énergie, émettrice de gaz à effet de serre. Les élèves découvrent, étape par étape, le phénomène mondial de réchauffement climatique, de ses origines à ses conséquences. Il est ensuite temps d'agir pour nous adapter au changement climatique. En collaboration avec la commune, les élèves mènent un projet visant à compenser les émissions de gaz à effet de serre au niveau local. Les élèves et la commune deviennent ainsi acteur-trice-s de changement.

Déroulé indicatif



Objectifs

S'approprier des connaissances sur le climat et ses enjeux mondiaux.

Prendre conscience que notre mode de vie a un impact sur la planète.

Agir en acteur-trice-s de changement, grâce à une consommation plus responsable.

Références au PER

Compétences EDD : Aborder ensemble des questions en lien avec la soutenabilité – Assumer ses responsabilités et utiliser ses marges de manœuvre – Réfléchir à ses propres valeurs et celles d'autrui.

Capacités transversales: collaboration, communication, démarche réflexive.

Disciplines : MSN 21, 24, 25, 26 et 28 – HS 21, 22 et 24 – FG 22, 24, 25, 26, 27 et 28.

Déroulement pour une classe

OC1 Les climats (3 périodes) :

Qu'est-ce que le climat ? Qu'est-ce que la météo ? Fait-il vraiment plus chaud qu'avant en Suisse ?

OC2 Les origines du changement climatique (3 périodes) :

Qu'est-ce que l'effet de serre ? D'où provient-il ? Comment ça marche ? Qu'est-ce qui cause le réchauffement ?

OC3 Les conséquences du changement climatique et le plan d'action (3 périodes) :

Quelles sont les conséquences du changement climatique ? Quelles actions sont mises en place par les communes et lesquelles peuvent être mises en place par les élèves ?

Activité Clim'Action (3 périodes) :

L'objectif de l'activité est de réaliser un projet collaboratif local, dont le but est de s'adapter aux changements climatiques. Le projet est à définir avec la commune.

Animations Énergie

Public : 7-8P

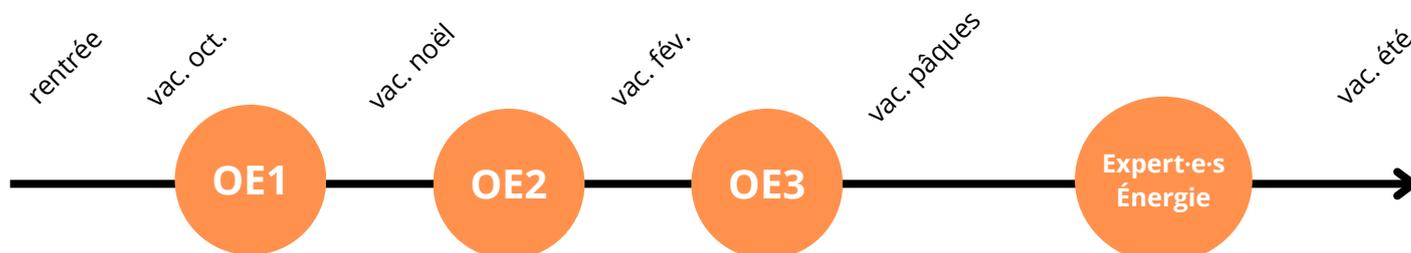
Durée : 3 Opérations Énergie (OE) de 3 périodes en classe, 2 périodes pour la Journée Énergie.

Calendrier établi avec les enseignant·e·s.



Le programme d'**Animations Énergie** sensibilise les classes aux économies d'énergie et les incite à agir concrètement pour un monde plus équitable et moins énergivore. Les élèves participent ainsi activement à une meilleure gestion de l'énergie des bâtiments scolaires : réduction du chauffage, gestion de l'éclairage et des appareils électriques.

Déroulé indicatif



Objectifs

S'approprier des connaissances sur l'énergie et ses enjeux mondiaux.

Prendre conscience que les ressources en énergie sont épuisables et ne sont pas équitablement réparties sur la planète.

Agir en acteur·trice·s de changement, grâce à une consommation d'énergie plus responsable.

Références au PER

Compétences EDD : Développer un sens d'appartenance au monde – Réfléchir à ses propres valeurs et à celles d'autrui – Assumer ses responsabilités et utiliser ses marges de manœuvre.

Compétences transversales : Collaboration, communication, démarche réflexive.

Disciplines : MSN 24, 26 et 28 - SHS 21-24 - FG 16-17 et FG 26-27

Déroulement pour une classe

OE1 A la découverte de l'énergie (3 périodes) :
Qu'est-ce que l'énergie ? Quels sont les enjeux liés à notre consommation d'énergie ?

OE2 L'enquête énergie à l'école (3 périodes) :
D'où provient l'énergie consommée dans l'école ? Comment l'école est-elle chauffée, éclairée, isolée ? Où est-il possible de faire des économies au sein de l'école ?

OE3 Les conséquences de notre consommation et le plan d'action (3 périodes) :
Quelles sont les conséquences de notre consommation énergétique et quels sont ses impacts sur le changement climatique ? Que font les communes et quelles actions peuvent être mises en place par les élèves ?

Activité Expert-e-s de l'Énergie (2 périodes) :
Les élèves des classes participantes se mobilisent et animent des ateliers pour d'autres classes durant une journée dédiée aux économies d'énergie.

Animations Numérique

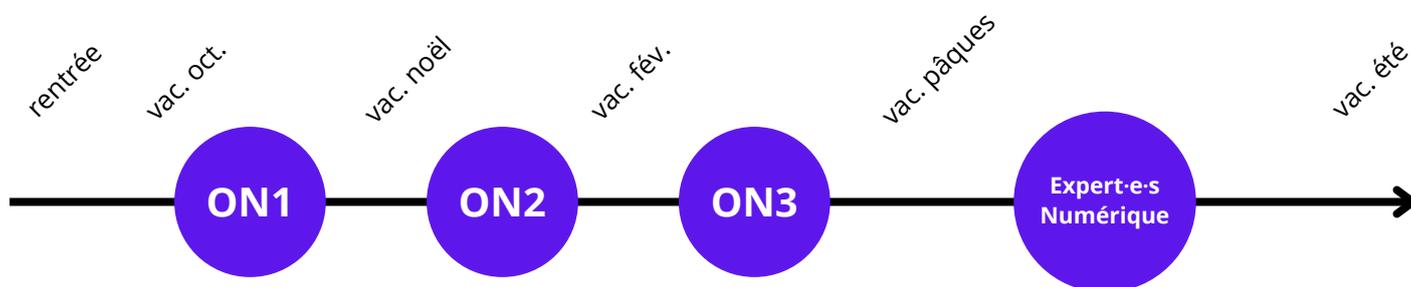
Public : 7-8P

Durée : 3 Opérations Numérique (ON) de 3 périodes en classe, 2 périodes pour la Journée Numérique.
Calendrier établi avec les enseignant·e·s.



Le programme d'**Animations Numérique** accompagne les élèves à devenir des et utilisateur·trice·s responsables des outils numériques, des acteur·trice·s de la transition énergétique. Ils·Elles sont sensibilisé·e·s aux problématiques globales et énergétiques actuelles du numérique : de l'extraction des ressources à la production, l'utilisation ou encore la fin de vie des produits. Les élèves découvrent l'influence de l'utilisation du numérique sur le changement climatique et des pistes de solutions pour atteindre une utilisation durable des ressources naturelles.

Déroulé indicatif



Objectifs

Découvrir le cycle de vie de nos appareils numériques.

Comprendre les impacts environnementaux qui se cachent derrière notre usage intensif du numérique et leur consommation énergétique.

Renforcer l'esprit critique sur la composition, l'achat, l'usage et la fin de vie de nos différents objets électroniques pour réduire intelligemment leurs impacts.

Développer un esprit de partage et de coopération avec une démarche tournée vers les solutions.

Références au PER

Compétences EDD : Développer un sens d'appartenance au monde - Construire des connaissances interdisciplinaires - Réfléchir à ses propres valeurs et celles d'autrui - Aborder ensemble des questions en lien avec la soutenabilité.

Compétences transversales : collaboration, communication, pensée créatrice, démarche réflexive.

Disciplines : EN 22 -23, SHS 23 - MSN 25 - 26 -FG 21.

Déroulement pour une classe

ON1 De la mine au magasin (3 périodes) :

Comment un ordinateur est-il construit ? Avec quels matériaux ? Quels impacts ont-ils sur l'environnement et le climat ? Découverte des composants des outils informatiques et de leur provenance.

ON2 Utilisation durable (3 périodes) :

Comment le numérique a-t-il modifié l'organisation de nos sociétés ? Quels usages en faisons-nous ? Comment réduire son impact sur le climat ? Apprentissage des économies d'énergie pour les appareils numériques.

ON3 Et après ? (3 périodes) :

Faut-il changer de téléphone à chaque amélioration technologique ? Que deviennent les outils numériques en fin d'utilisation ? Prise de conscience des circuits de reconditionnement et de recyclage.

Activité Expert·e·s du Numérique (2 périodes) :

Les élèves des classes participantes se mobilisent et animent des ateliers pour d'autres classes durant une journée dédiée à l'utilisation responsable des outils numériques. Possibilité de collecte de vieux matériel numérique au sein de l'école.

