

Séance n°1

Pour être CAPés

LES COMPÉTENCES EDD

- S'ouvrir à la complexité des thématiques du développement durable
- Faire preuve d'esprit critique pour appréhender les problématiques de développement durable

OBJECTIFS DE LA SÉANCE

- Etre en capacité de remobiliser les connaissances de l'atelier dans le cadre du projet
- Comprendre l'impact de la fast-fashion et découvrir les modes de consommation plus responsables

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Matériel en classe

- Des tables à disposer en îlots (1 table pour un groupe de 5 élèves)
- 1 chaise pour chaque élève

Ressources de la mallette

- La To Do
- La page du carnet de bord n°1
- L'atelier Rhabillons la fast-fashion :
 - La fiche pédagogique
 - Le tableau des points (x3)
 - Le puzzle introductif (x nombre de groupes)
 - Les 3 fiches identités vêtements
 - Le quiz "Quel vêtement es-tu ?" (x3)
 - Les cartes solutions

DÉROULÉ BREF

Présentation de
l'ordre du jour
de la séance

Animation de l'atelier
"Rhabillons la fast-fashion"

Complétion de la To Do et
de la page n°1 du carnet de
bord



DÉROULÉ

L'introduction 5 min

Présentation du déroulé de la séance :

 "Aujourd'hui, nous allons découvrir ce qu'est la fast-fashion et comprendre les conséquences liées à nos choix vestimentaires." Pour cela munissez-vous de la fiche pédagogique de l'atelier "Rhabillons la fast-fashion".

Le cœur de séance 40 min

Répartissez les élèves en groupes de 5 maximum puis place à l'animation de l'atelier "**Rhabillons la fast-fashion**".

Afin d'animer l'atelier, rendez-vous sur la **fiche pédagogique** dans laquelle toutes les instructions sont détaillées :

- Temps de présentation de la fast-fashion
- Reconstituer le puzzle du cycle de vie d'un vêtement issu de la fast-fashion
- Mener l'enquête des vêtements : répartissez les éco-délégués en groupe de 3/4 personnes et 3 élèves avec une fiche identité vêtement respective
- Correction de l'enquête vêtement + Solutions et alternatives

La conclusion - 10 min

Une fois l'atelier achevé, place à la conclusion en cochant les cases complétées de la **To Do** et en complétant la **page n°1 du carnet de bord**.

Vous pouvez désormais mettre un terme à cette 1ère séance en annonçant que lors de la prochaine séance vous commencerez à travailler sur l'organisation concrète de la journée du troc. Pour cela, la prochaine étape sera la complétion des **questions à se poser** pour cadrer le projet.

POUR ALLER PLUS LOIN ...

- Vous souhaitez dédier un temps supplémentaire à la sensibilisation du groupe éco-délégués sur la thématique de la fast-fashion ?

→ Vous pouvez animer le **pas-à-pas** "Sublimier ses vieux habits" : cet atelier pratique permet de donner concrètement une seconde vie à ses objets ou ses vêtements.

- Un élève est particulièrement intéressé par la thématique du textile et est demandeur d'en apprendre davantage ?

→ En autonomie, il peut visionner les **vidéos** intitulées :

- "On fait le point : les 5R"

Aussi, il peut lire les **articles** suivants :

- La règle des 5R
- La production d'un jean
- Les petites astuces pour réduire ses déchets du quotidien

La To Do

Cette "To Do" a pour but de vous aider à organiser les actions et tâches à réaliser pour garder le Cap et avancer dans votre projet.

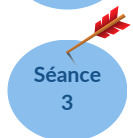
Cochez les cases une fois que la tâche est réalisée !

☐

Choisir ensemble le projet à mettre en place cette année

☐

Se sensibiliser aux problématiques de la fast-fashion avec l'atelier "Rhabillons la fast-fashion"

☐

Se répartir dans les 4 groupes du projet : Communication, Collecte, Mobilisation et Logistique

☐

Lancer le sondage afin de définir les objets qui seront collectés et troqués

☐

Etablir le calendrier du projet (période de collecte, date de l'événement, etc.)

☐

Réserver le lieu pour la tenue de la journée du troc

☐

Définir les règles du troc

☐

Lancer la campagne de communication : par exemple flyers, message sur pronote, mails, passage dans les classes pour diffuser les informations concernant la collecte

☐

Organiser des heures de permanence afin de récupérer les objets donnés

☐

Collecter et trier les objets reçus pendant la collecte

☐

Choisir les stands et activités qui seront proposées pendant la journée du troc

☐

Remplir la checklist de l'évènement avant le Jour J et se répartir les rôles

☐

Trier les photos de l'évènement et créer un retour en image de l'évènement

☐

Recevoir son diplôme d'éco-délégué et faire le bilan de l'évènement ensemble autour d'un goûter festif

Séance n°1

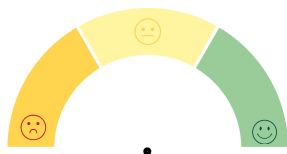
Pour être CAPés



LES ÉTAPES ACCOMPLIES LORS DE LA SÉANCE 1

Large empty box for notes related to the steps completed during Session 1.

Comment s'est passée la
séance ?



💡 Placez l'aiguille au niveau de la
jauge !

Quelle est la pépite de
la séance ?

Four horizontal dashed lines for writing the highlight of the session.

LES ÉTAPES AVANT LA SÉANCE 2

Large empty box for notes related to the steps before Session 2.

LES ÉTAPES LORS DE LA SÉANCE 2

Large empty box for notes related to the steps during Session 2.

DESCRIPTIF

But du jeu

Comprendre l'impact de la fast-fashion et découvrir des modes de consommation plus responsables

Durée

40 minutes

Nombre de participants

2 à 30 joueurs

Niveau

Collège/lycée

Matériel

La fiche pédagogique, le puzzle introductif, les 3 fiches identités vêtements, le quizz "Quel vêtement es-tu ?" (x3), le tableau des points (x3), les cartes solutions

DÉROULÉ

Etape 1 : Préparation et introduction (5 min)

L'objectif de ce jeu est que les participants comprennent les caractéristiques de la fast-fashion, ses impacts sur l'environnement et nous, les humains puis, de découvrir des façons de consommer plus durables.

- En amont de l'atelier :
 - Découpez les 7 cartes du puzzle introductif et conservez la carte de correction
 - Pliez les fiches identités vêtements et les cartes solutions en deux.
- **Le jour J**, répartissez les élèves en petits groupes de 5, chacun autour d'une table.
- Commencez par présenter aux participants le thème de l'atelier à savoir la fast-fashion et plus largement la manière dont on s'habille. Vous pouvez commencer par leur poser la question suivante :

Que vous évoque le mot "fast-fashion" ?

Réponse : La fast fashion peut se traduire comme la "mode rapide" et désigne la production de masse de textiles pour fournir les magasins de vêtements et la vente en ligne. Il existe des conséquences pour l'environnement et les humains à toutes les étapes de production des vêtements.

Etape 2 : Puzzle du cycle de vie d'un vêtement (10 min)

Une fois la définition de la fast-fashion donnée, demandez aux participants de reconstituer le puzzle qui représente le cycle de vie d'un vêtement issu de la fast-fashion. Donner à chaque groupe les pièces du puzzle et laissez-les le reconstituer.

Une fois le puzzle terminé, expliquez chacune des cartes représentant le cycle de vie d'un vêtement :

Production : Pour produire nos vêtements, il faut utiliser beaucoup de ressources comme l'eau lors de la production de coton. Il faut notamment 20 000 litres d'eau pour produire un kilo de coton ! Des millions d'animaux sont tués chaque année pour leur peau ou leur fourrure également. Les fibres synthétiques comme le polyester sont produites à partir de pétrole, émettant des gaz à effet de serre et aggravant le réchauffement climatique. La production de nos vêtements a aussi un impact sur les ouvriers car ils travaillent dans des conditions désastreuses et sont exposés à des produits chimiques comme les colorants utilisés pour les teintures textiles.

Transport : Afin de produire des vêtements en grande quantité, rapidement et à moindre coût, les matières premières sont importées de certains pays, assemblées dans un ou des autres, puis, vendues sur un continent différent. Cela représente des kilomètres et des kilomètres parcourus par nos vêtements. Par exemple, le coton d'un jean sera produit en Inde, lequel sera filé au Bangladesh, puis, assemblé en Tunisie, délavé en Turquie pour être vendu en France... Les modes de transports privilégiés comme l'avion ou encore les paquebots sont très polluants.

Fabrication : Cette étape a également des conséquences importantes notamment sur les ouvriers qui produisent nos vêtements à une vitesse frénétique, environ 12h par jour. Des enfants travaillent aussi dans ces grands ateliers au lieu d'aller à l'école. Ces ouvriers sont exploités ; sur un t-shirt vendu 29€ en magasin, les ouvrières textile touchent seulement 0,18€, soit 0,6% du prix du produit.

Consommation : Si auparavant les marques proposaient 4 collections par an, on assiste désormais à un renouvellement presque chaque semaine voire, pour cette marque d'ultra fast-fashion comme Shein, le renouvellement est quotidien...! Les consommateurs sont incités à acheter toujours plus, toujours plus rapidement et à des prix toujours plus attractifs grâce à des soldes permanentes.

Fin de vie : Les vêtements issus de la fast-fashion sont par essence de mauvaise qualité et par conséquent, durent moins longtemps et finissent à la poubelle. En Europe, chaque année, on se débarrasse de 4 millions de tonnes de textiles. De plus, l'achat compulsif de vêtements engendre une lassitude plus rapide qui finissent aussi par être jetés... et pourtant 64% des vêtements que l'on jette sont encore en état d'être portés.

Une fois le puzzle reconstitué, place à l'enquête vêtement.

Etape 3 : enquête vêtement (15 min)

Lors de cette phase de jeu, les participants vont devoir deviner le vêtement que son collègue de jeu a entre les mains. Pour ce faire, distribuez à 3 participants une fiche identité vêtement à chacun. Puis, répartissez les autres participants de manière égale entre eux.

Les participants munis de la fiche identité se placent en face du reste du groupe. Le groupe a sous les yeux le quizz "Quel vêtement es-tu ?" et le tableau des points et pose les questions au participant ayant la fiche identité vêtement entre les mains. Pour chaque réponse, le groupe entoure le nombre de points correspondants.

Correction suite au dévoilement des vêtements (5 minutes)

Réalisez une correction globale aux participants. Pour cela, vous pouvez commencer par demander aux 3 participants détenteurs des fiches identité vêtement de présenter le vêtement qu'ils représentaient. Puis, concluez :

"Les vêtements découverts sont tous des vêtements issus de la fast-fashion et de marques qui ne respectent ni les droits de leurs travailleurs ni l'environnement. Quand les vêtements sont souvent très peu chers, c'est que quelqu'un en paie le coût. Aussi, en payant des vêtements peu chers, la qualité laissera nécessairement à désirer, mieux vaut acheter le même t-shirt à 5€, 4 fois en un an ou un t-shirt à 20€ une seule et unique fois ?"

Etape 4 : solutions et alternatives (10 min)

A ce stade de l'atelier, les participants ont compris que les vêtements issus de la fast-fashion sont néfastes, il est donc important de leur faire voir les alternatives existantes. Pour cela, munissez-vous des cartes solutions. Ces cartes sont divisées en 2 parties séparées par un trait noir et pliées à ce niveau. L'objectif est que pour chaque étape du cycle de vie d'un vêtement, les participants sélectionnent, selon eux, la partie de la carte la plus vertueuse. Vous pouvez leur présenter cette dernière phase de l'atelier de la manière suivante :

"Vous avez devant vous 5 cartes qui représentent chacune une étape du cycle de vie d'un vêtement. Ces cartes sont divisées en deux parties identifiable par la pliure du papier ; choisissez la partie qui correspond, selon vous, à la manière la plus respectueuse de produire un vêtement."

Laissez les participants observer les cartes et positionner chaque carte sur la partie qui leur semble correcte, puis, place à la correction.



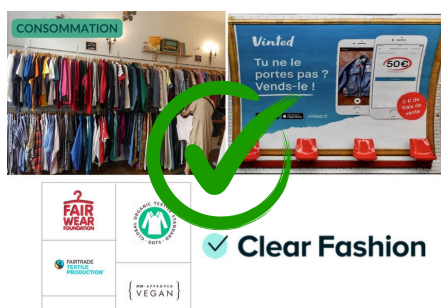
Production : privilégiez des vêtements ayant des labels qui certifient que leur production a été plus respectueuse de l'environnement. Aussi, choisissez des vêtements faits avec des matières durables (le lin par exemple) ou recyclées et vegan.



Transport : choisissez des vêtements produits plus localement (=dans un pays européen). Si vous commandez en ligne, essayez de vous assurer que le vêtement vous plaira afin d'éviter de retourner le colis.



➡ **Fabrication** : une fabrication plus respectueuse est synonyme d'atelier de confection plus petit ainsi que de règles s'assurant que les conditions de travail des ouvriers soient respectées.



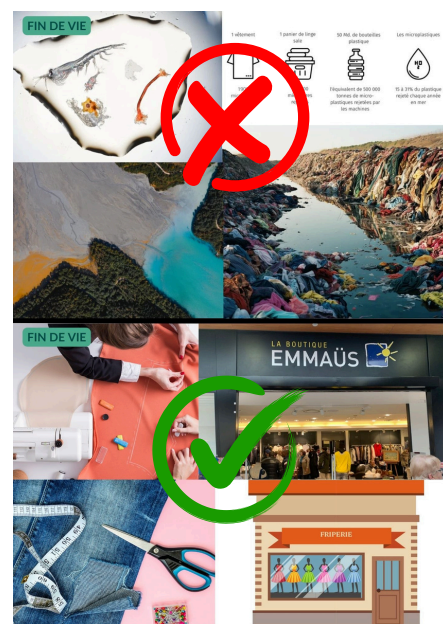
➡ **Consommation** : privilégiez l'achat de vêtements de meilleure qualité, réalisés avec des matériaux solides ou achetés en seconde main. Sur internet, sur des sites comme labelemmaüs ou vinted par exemple. En physique, dans des friperies. Si vous souhaitez vous assurer des engagements d'une marque, vous pouvez utiliser Clear Fashion, une application qui analyse les marques sur des critères environnementaux et de respect des droits des animaux et des ouvriers.



Fin de vie : vous pouvez donner les vêtements que vous ne mettez plus à des associations comme Emmaüs ou les amener en friperie. Aussi, pourquoi ne pas donner une seconde vie à votre vêtement en le sublimant ? En deux coups de ciseaux, votre jean peut devenir un short, votre t-shirt blanc peut virer au violet !

Fin d'atelier

N'hésitez pas à vous assurer auprès des participants qu'ils n'ont plus de questions. Puis, pourquoi ne pas proposer d'organiser à la suite de cet atelier un stand pour **"sublimer ses vieux vêtements"** à l'aide du pas-à-pas disponible sur la plateforme Cap Eco-délégués ?



100%
POLYESTER

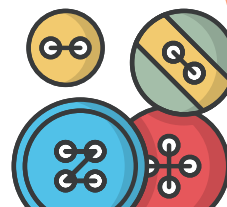
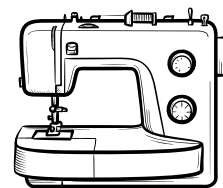
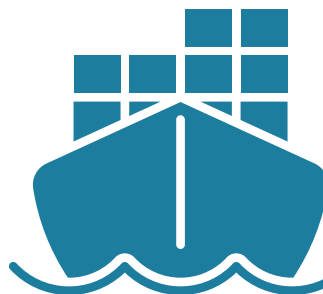
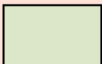
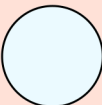
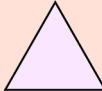


Tableau des points

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12
	5	3	2	4	4	2	5	3	2	5	4	0
	4	2	2	4	3	5	3	5	0	2	1	6
	1	1	4	1	3	4	2	1	4	3	3	5
	2	0	1	1	2	2	5	2	0	2	0	1

T-SHIRT

MARQUE : SHOUIIN

Mon origine :

- Fait de 97% Polyester, 3% Élasthanne.
- Matières premières asiatiques.
- Produit par des usines en Chine. Salaires employés d'environ
- 500€ par mois pour 75h de travail par semaine.



Ma distribution :

- Transporté via des avions et des camions.
- Vente en Ligne. Non vendu en magasins.
- 1,2 million de vêtements produits par jour.
- Je coûte 4,99€

Les engagements de Shouin :

Note générale : ● 13/100



Environnement

12/100



Humains

0/100

**Interdiction du transport
aérien** ✗ Non

**Respecte le salaire minimum des
travailleurs** ✗ Non

**Politique de réduction de
CO2** ✓ Oui

BASKET

MARQUE : SIKE

Mon origine :

- Fait de nylon, polyester et plastique recyclé, de coton, de flyleather et de cuir.
- Matières premières asiatiques.
- Produites par des usines au Vietnam.
- Salaires employés entre 60€ et 140€ par mois.



Ma distribution :

- Transportées via des avions et des camions.
- 1046 magasins dans le monde/vente en ligne
- 6 million de chaussures produites par jour.
- Je coûte 199.99€.

Les engagements de Sike :

Note générale : ● 27/100



Environnement

19/100



Humains

26/100

Interdiction du transport aérien ❌ Non

Respecte le salaire minimum des travailleurs ❌ Non

Politique de réduction de CO2 ✅ Oui

Publie sa liste de fournisseur ✅ Oui

JEAN

MARQUE : RARA

Mon origine :

- Fait avec 100% de coton
- Matières premières venant d'Ouzbékistan.
- Produit par des usines en Turquie.
- Salaires employés en usine : 430€ par mois.



Ma distribution :

- Transporté via des bateaux.
- 2259 magasins dans le monde/vente en ligne
- Jusqu'à 24 collections par an.
- Je coûte 39,95€.

Les engagements de Rara :

Note générale : ● 24/100



Environnement



24/100



Humains



7/100

Interdiction du transport
aérien

✗ Non

Respecte le salaire minimum des
travailleurs

✗ Non

Politique de réduction de
CO2

✓ Oui

plier la feuille au niveau du trait pointillé



QUEL VÊTEMENT ES-TU ?

Plutôt jean, basket ou t-shirt ? Plutôt fast fashion ou slow fashion ? A toi de trouver en te posant les bonnes questions !



1) Où est ce que tu es produit ?

- ☐ Turquie
- ☐ Asie
- France
- Portugal

2) D'où viennent tes matières premières ?

- ☐ Asie
- ☐ Portugal
- France

3) En quelles matières es-tu fait ?

- ☐ Principalement de lin
- Principalement de matières recyclées
- En coton ou en coton biologique
- ☐ En nylon ou en polyester

4) Comment es-tu transporté ?

- ☐ Avions et camions
- ☐ Bateaux
- Bateaux et camions
- Camions



5) Combien coûtes-tu ?

- Moins de 10 euros
- Entre 30 et 50 euros
- ☐ Entre 100 et 150 euros
- ☐ Au dessus de 150 euros

6) Combien sont payés les travailleurs pour te produire ?

- ☐ Plus de 1200 euros/mois
- ☐ Entre 60 et 140 euros/mois
- Environ 500 euros/mois
- Entre 850 et 900 euros/mois

7) En termes de collections/vêtements, ta marque propose :

- Une seule collection permanente 2
- ☐ collections par an Plus de 10
- ☐ collections par an
- Plus d'un million de vêtements par jour

8) Combien de magasins possède ta marque ?

- 1 magasin
- Entre 2 et 6 magasins
- ☐ Plus de 1000 magasins
- ☐ Pas de magasin

9) Est-ce que ta marque propose de la vente en ligne ?

- Pas de vente en ligne
- Uniquement de la vente en ligne
- ☐ De la vente en ligne et en magasin

10) Quelle note possède ce vêtement concernant son engagement global ?

- ☐ Entre 0 et 25
- ☐ Entre 25 et 50
- Entre 50 et 80
- Au dessus de 80

11) D'un point de vue environnemental, ta marque :

- ☐ Valorise 100% de ses invendus
- ☐ Interdit le sablage
- N'interdit pas le transport aérien
- Refuse de mettre en place une politique de réduction de CO2

12) D'un point de vue social, ta marque :

- Respecte le salaire minimum légal des travailleurs
- ☐ Publie sa liste de fournisseurs
- A un très mauvais engagement humain

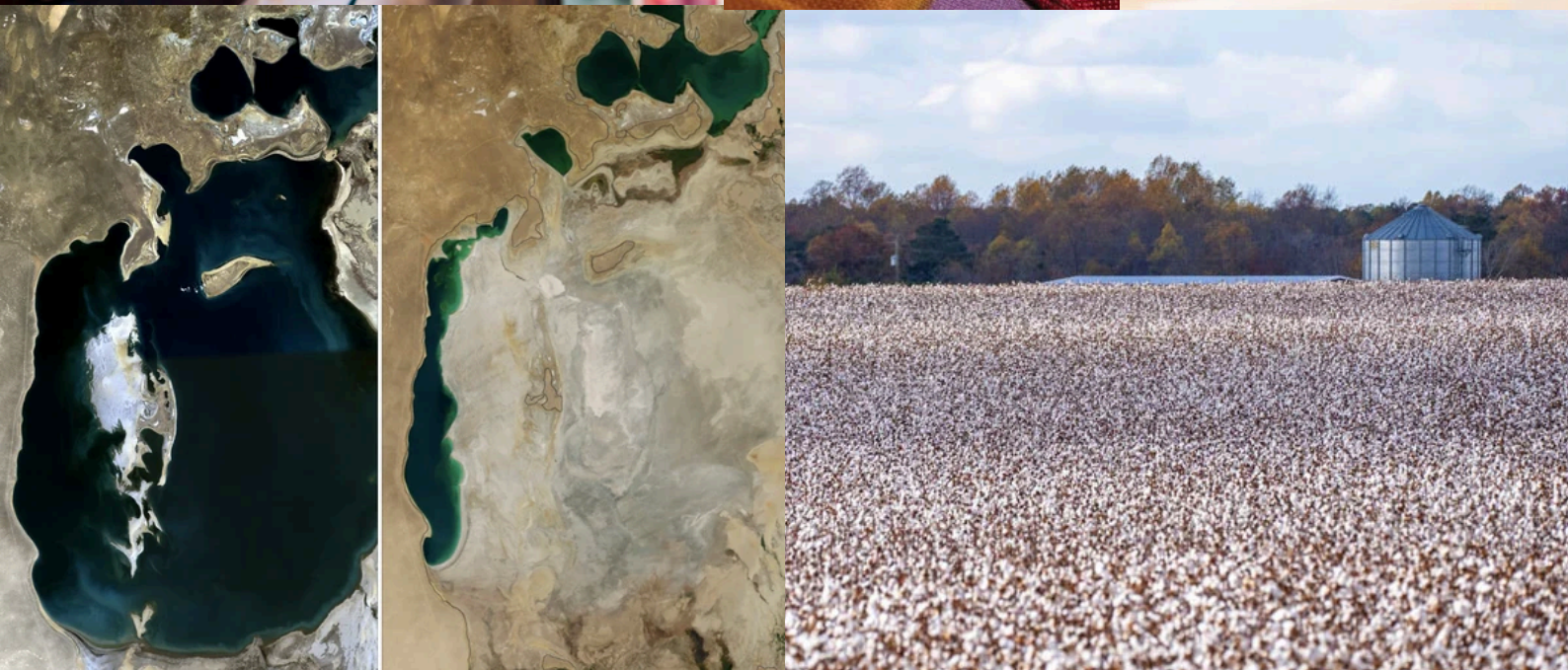
RÉSULTATS :

35 et 39 points = T-shirt Shouin

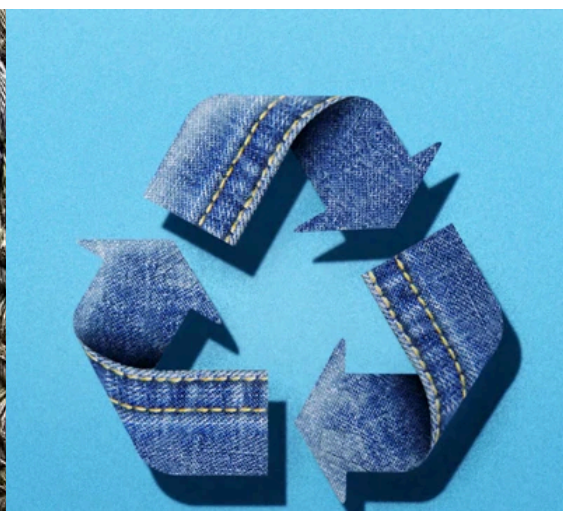
40 et 44 points = Jean Rara

44 points et + = Basket Sike

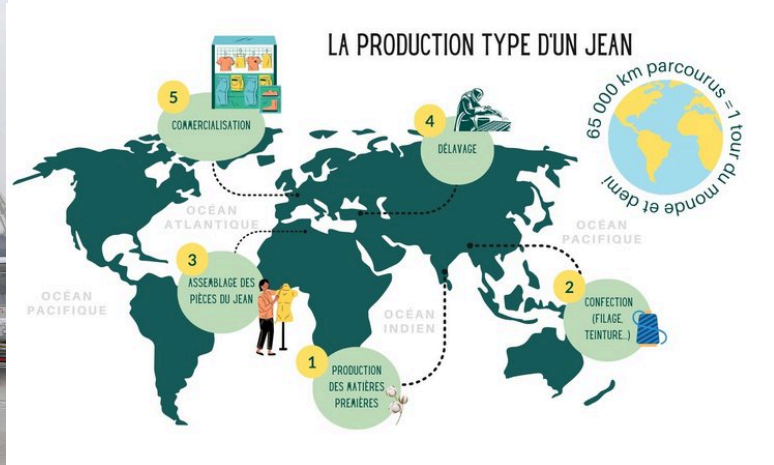
PRODUCTION



PRODUCTION



TRANSPORT



TRANSPORT



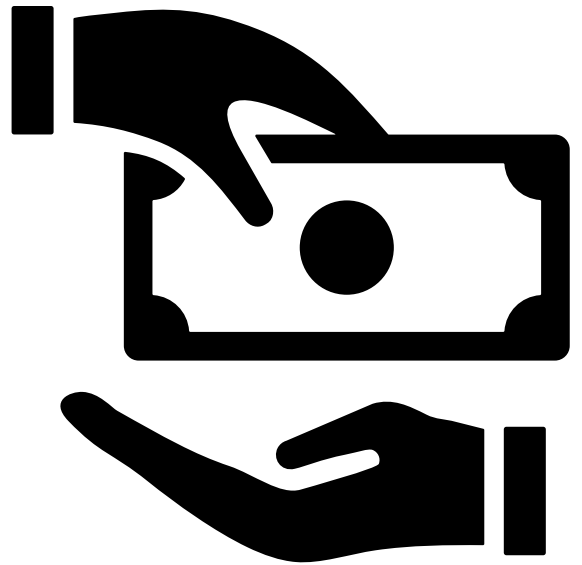
Réalisé
localement



=



FABRICATION



FABRICATION



CONSOMMATION

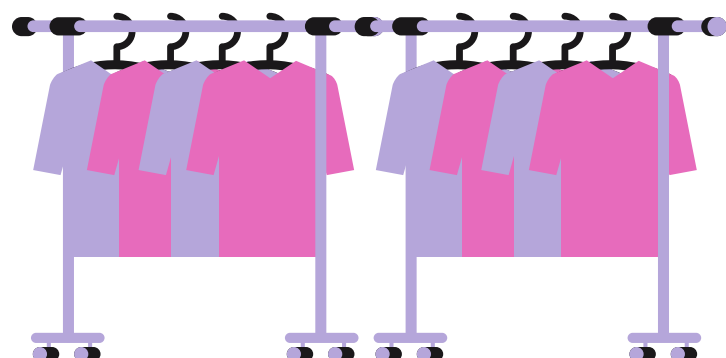


Clear Fashion

CONSOMMATION



TOUT A 5€



COLLECTION DU JOUR

FIN DE VIE



1 vêtement



1900
microfibres
rejetées

1 panier de linge
sale



700 000
microfibres
rejetées

50 Md. de bouteilles
plastique



l'équivalent de 500 000
tonnes de micro-
plastiques rejetées par
les machines

Les microplastiques



15 à 31% du plastique
rejeté chaque année
en mer



FIN DE VIE

