

## Energic'à brac

DURÉE 30 minutes à 1h

NOMBRE D'ANIMATEURS 1

COMPÉTENCES  
NÉCESSAIRES

Public adulte

MATÉRIEL D'ANIMATION



Energic'à brac

SUPPORTS À DISTRIBUER  
AUX PARTICIPANTS

- Solutionnaire Energic'à brac
- Energuide: le marché de l'énergie



## Objectifs

- Permettre de visualiser l'organisation du marché libéralisé du gaz et de l'électricité et l'ensemble des acteurs.
- Comprendre le rôle des différents acteurs et aider le consommateur à savoir comment et à qui s'adresser.
- Retracer le cheminement de l'énergie de sa source jusqu'à sa consommation par les citoyens.
- Susciter la réflexion sur les implications de la libéralisation du marché de l'énergie



## Matériel



## Energic'à brac se présente sous forme d'une boîte contenant divers éléments

- Des blocs de bois représentant des sources d'énergie et les acteurs du marché
- D'autres infrastructures du marché
- Des étiquettes nominatives
- 12 fiches mémos
- 20 cartes "vrai ou faux ?"



L'ensemble du matériel et le déroulement de l'animation se trouvent dans le guide explicatif présent dans la boîte d'Energic'à brac. Le jeu comprend un solutionnaire, mais il convient à chaque animateur de s'approprié le jeu.



## Déroulé

*Une violente tempête s'est abattue sur le marché de l'énergie!*

*L'ensemble du réseau est déstructuré et l'énergie n'est plus acheminée jusqu'aux citoyens. Il faut reconstituer le cheminement de l'énergie et disposer les acteurs correctement pour permettre à toute la population de se chauffer, s'éclairer, cuisiner...*

### 1 Mise en place du jeu

*L'animateur répartit les blocs, les pylônes/conduites de gaz et les cartes "sources d'énergie" de manière aléatoire sur une table.  
L'animateur invite l'ensemble des participants autour de la table.*

### 2 Consignes de l'animateur



1. Écartez les blocs qui ne vous évoquent rien
  2. Regroupez ceux qui vous paraissent aller ensemble
  3. Structurez l'ensemble des groupes les uns par rapport aux autres en partant de la source d'énergie jusqu'aux habitations
- L'animateur n'intervient pas dans cette première partie. Il peut retenir les fausses croyances ou erreurs soulevées par les participants pour en discuter par la suite.
  - Lorsque les participants ont reconstitué le marché, l'animateur les invite à expliquer leur proposition et à exprimer ce qu'ils savent au sujet des différents acteurs.
  - L'animateur propose aux participants de compléter les explications données par les fiches mémo fournies dans le jeu (facultatif).

### 3 Pour aller plus loin

L'animateur peut approfondir le sujet à l'aide des cartes "vrai ou faux?". Soit il pose lui-même les questions au groupe, soit les participants se posent mutuellement les questions.