

## La Roue Santé-Énergie

### Objectifs

- Informer et sensibiliser le grand public sur les liens entre l'Énergie et la Santé dans le logement
- Sensibiliser sur les économies d'énergie (écogestes, petit équipement...), et sur la préservation de son environnement intérieur (Santé)

### Description

Les participants sont invités à tourner la Roue et à répondre aux différentes questions de thématiques liées au logement (ventilation, chauffage, eau, électricité, isolation), thématiques pouvant être abordées du point de vue « Santé » ou du point de vue « Technique ». L'idée est de créer un mini-débat avec l'animateur pour discuter des situations que peut rencontrer le public.

Cet atelier peut être co-animé avec un professionnel de la santé (type ASA).

Magnets bleus-verts : question version « technique »

Magnets jaunes : question version « santé » (attention, ces questions ne sont pas celles proposées initialement par l'ASA mais celles de l'ALEC. Si l'ASA co-anime, il faudra intégrer leurs questions)

Magnets JOKER (dessin de dés) : question «QAI» (rapporte 1 point supplémentaire)

### Format

Animation lors d'un atelier.

Conditions : De préférence en intérieur

Type de public : Public adulte

Nombre de participants : Dans l'idéal 2 groupes de 4-10 personnes (nombre suffisant pour débattre et échanger, sans être trop imposant)

Durée de l'animation : 30min – 40min

Principe : Ludique, échange, convivialité, repérage du public concerné par la Précarité énergétique

Outils nécessaires/recommandés au déroulement de l'animation :

- ⑩ Roue de l'Énergie
- ⑩ Questions Santé et Énergie
- ⑩ Magnets Énergie/Santé
- ⑩ Kakémono (La Santé et l'Énergie dans mon logement), brochures (idem), flyers (idem)
- ⑩ Paperboard, feuilles, stylos (outils pour compter les points et récupérer les commentaires/avis du public)
- ⑩ Petit équipement (mousseurs, ampoule LED...)
- ⑩ Documentation générale (guides ADEME...)

Outils nécessaires, fournis par les bénéficiaires :

- ⑩ Salle, chaises, tables, point d'eau (toilettes)

## ***Déroulé de l'animation***

### **Étape 1 : Installation du matériel et préparation des équipes (5min)**

Créer 2 groupes. Proposer des noms d'équipes.

Préparer le paperboard pour la comptabilisation des points avec le nom de chaque équipe.

### **Étape 2 : Le jeu (30 - 45min)**

Chacun son tour, un des participants de chaque équipe tourne la roue. La première question posée par l'animateur (question Énergie ou Santé) est réfléchi et débattue par l'équipe qui joue, et suivie d'un débat et échange avec l'animateur (si besoin).

Si c'est une co-animation avec un professionnel de Santé, le laisser animer les questions Santé.

Comptabiliser les points : à chaque bonne réponse, rajouter 1 point (hors questions Joker qui rapportent 2 points si elles sont bien répondues).

A la fin de la partie (durée décidée par l'animateur), faites le décompte des points et voyez quelle équipe a gagné !

Distribuez en cadeau le petit équipement (mousseurs, lampe basse conso?) disponible pour l'animation à l'ensemble du public

### **Étape 3 : La conclusion (10 – 15 min)**

Temps d'échanges de l'animateur avec le public (questions spécifiques à leur quotidien, questions annexes au jeu → Ex : Question sur la rénovation de leur logement...etc)

Penser à demander au public de remplir les paperboards de commentaires/avis sur l'animation (points forts, points faibles, qu'ont-ils plus ou moins apprécié...etc).

Enfin proposez leur de repartir avec quelques brochures/flyers/guides

