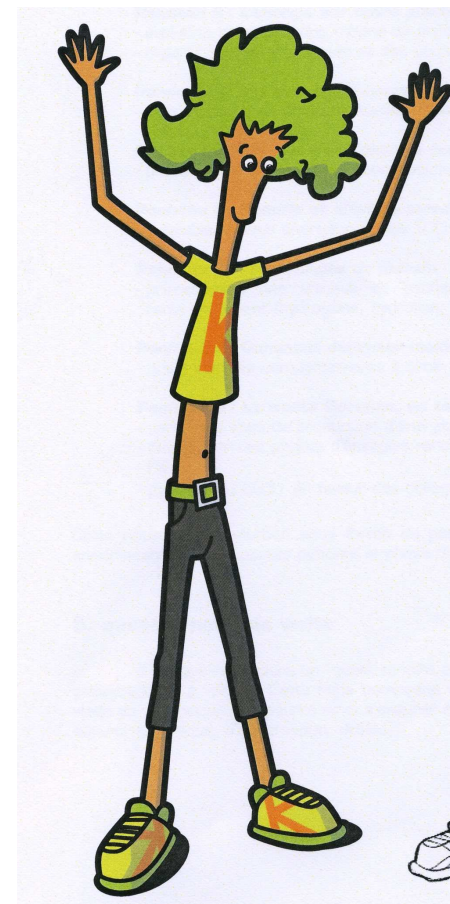


# OUTIL PEDAGOGIQUE sur le thème des ENERGIES et de la maîtrise des consommations

*Assemblée Générale du 12 décembre 2007*





## Rappel de l'échéancier

- Marché notifié le 23/04/2007  
**RCP DESIGN GLOBAL**
  
- Durée 9 mois
  - fin du marché le **24/01/2008**
  - demande de prolongation jusqu'au **26/02/2008**
  
- Commission de suivi :
  - le 27/02/2007
  - le 13/06/2007
  - le 24/10/2007



# Avancement

- **Panneaux d'exposition**
  - textes et croquis
- **Classeur enseignant**
  - en cours de rédaction de l'autoformation
  - en cours de création des fiches actions
- **Cyclotube**
  - en cours de fabrication
- **Jeu**
  - en cours de conception - intégration

# Appareil d'appel : Le CYCLOTUBE

*L'énergie est  
difficile à  
produire, donc  
précieuse,  
donc je  
l'économise*



# Appareil d'appel : Le CYCLOTUBE

*Pédale pour faire monter la balle  
et mesure **combien d'énergie** cela représente  
si tu maintiens ce rythme pendant **1 heure** :*

1 kWh

1 km en voiture

0.9 kWh

12h d'ampoule classique (75W)

0.8 kWh

30 minutes de radiateur électrique (1600W)

0.7 kWh

12h d'un frigo américain classe A

0.6 kWh

1 semaine de télévision en veille

0.5 kWh

10h de console (même quand on gagne)

0.4 kWh

12h d'un frigo classique classe A

0.3 kWh

30 km à vélo (avec vent dans le dos)

0.2 kWh

12h d'ampoule basse conso (17W)



# Exposition en 8 panneaux

- **l'énergie, elle est partout ?**
- **de l'énergie pour tous ?**
- **les sources d'énergies fossiles**
- **pénurie et effet de serre**
- **les sources d'énergies renouvelables**
- **efficacité énergétique : les bons choix**
- **les bons gestes pour ne pas gaspiller**
- **la Haute-Garonne : un territoire plein d'énergie**



# Jeu sur CD-Rom « *Simergie* »

- principe de jeu des « sims »
- identifier les situations de consommation d'énergie dans la maison et agir pour réaliser des économies ou pour choisir des sources renouvelables