

# THE LITTER CHALLENGE

## 5 LAURÉATS

Idées réalisables que nous aimerions développer avec les élèves et qui contribuent à la réduction des déchets sauvages

### RÉCOMPENSE POUR NETTOYER LA PLAGE

Classe de 5<sup>e</sup> en Sciences industrielles,  
GTSM Merchtem



#### Description

Idées originales pour nettoyer la plage :

- une poubelle dauphin qui fait gicler de l'eau de mer quand on y jette quelque chose ;
- 15 minutes de parking gratuit en échange d'une certaine quantité de déchets ;
- 10 minutes de cuistax gratuit en échange d'un (petit) seau de déchets sauvages.

#### Évaluation

- Idées originales pour ramasser les déchets sauvages à un endroit très exposé aux déchets sauvages.
- Très ciblé sur les jeunes (les bonnes habitudes s'apprennent dès le plus jeune âge), mais aussi sur les adultes.
- Chouette lien entre l'endroit, les activités sur place (ex. : ramassage de coquillages) et les solutions trouvées.
- L'idée du cuistax est assez simple à réaliser.
- Peut créer une forte visibilité, ce qui permet une sensibilisation importante, aussi en dehors du groupe cible.

#### Possibilités

- Collaboration possible avec les communes de la côte ou les intercommunales.
- Nous voyons surtout du potentiel dans l'idée du cuistax qui peut devenir une sorte de « roadshow » (avec des étudiants jobistes) le long des plages.

#### Techniques utilisées

- Associations positives (ramassage de coquillages).
- Récompense directe.

# APP AVEC COMBINAISON DU MONDE RÉEL ET DU MONDE VIRTUEL

Classe de 4<sup>e</sup> en Sciences humaines B,  
Leiepoort campus Sint-Hendrik Deinze



## Description

App/jeu pour ramasser les déchets sauvages. Gagnez des points en cherchant des petits éboueurs dans le vrai monde et en ramassant des déchets sauvages. Une fois la poubelle virtuelle remplie, vous montez d'un niveau dans le jeu en déverrouillant une nouvelle partie d'une île. L'île est polluée et avec vos points, vous pouvez la restaurer complètement : nettoyage de la mer, plantation d'arbres, aménagement de jardins, etc.

Si vous parvenez à convaincre d'autres personnes à télécharger le jeu, vous recevez des points supplémentaires.

## Évaluation

- Convient parfaitement au monde dans lequel vivent les jeunes et les jeunes adultes = notre groupe cible.
- Effet de sensibilisation et d'activation.
- Ajoute un facteur « fun » qui le rend beaucoup plus accessible.
- Jeu très bien étudié comprenant divers niveaux et diverses manières de collectionner des points.
- Le volet dans le monde réel doit être bien élaboré et encore un peu amélioré pour veiller à ce que l'on puisse et doive ramasser des déchets sauvages partout pour gagner des points.
- Très coûteux si le développement doit partir de zéro.

## Possibilités

- Intégrable avec le Click de Fost Plus ?
- Projet d'étude possible en collaboration avec l'enseignement supérieur HoWest (mondialement connu en gaming).

## Techniques utilisées

- « Nudging », petit coup de pouce.
- Récompense directe.
- Développement d'un sentiment d'appartenance positif à un groupe.

# POÉSIE ET ŒUVRES D'ART AUTOUR DES POUBELLES

Classe de 5<sup>e</sup> en Sciences humaines 3,  
OLVI Boom



## Description

Attirer l'attention sur les poubelles avec :

- une mosaïque de photos de poubelles, accompagnée éventuellement de pas vers la poubelle la plus proche ;
- de la poésie sur les déchets à proximité des poubelles ;
- des représentations d'œuvres d'art illustrant des déchets à proximité des poubelles.

## Évaluation

- Approche très originale qui en même temps apporte une touche culturelle.
- Permet aux gens de faire le point, regarder et réfléchir : effet « nudging ».
- Idée bien élaborée sur le plan visuel, avec une grande force d'attraction.  
Peut engendrer une forte sensibilisation.
- Assez facile à réaliser à divers endroits.

## Possibilités

Belle idée pour combiner des images et de la poésie, par exemple dans des villes ou quartiers culturels.

## Techniques utilisées

- « Nudging », petit coup de pouce.
- Associations positives (art).

# EXPÉRIENCE SOCIALE CONCERNANT LES DÉCHETS SAUVAGES

Classe de 4<sup>e</sup> en Sciences humaines A,  
Leiepoort campus Sint-Hendrik Deinze



## Description

Expérience sociale consistant à encourager les gens à s'adresser les uns aux autres concernant les déchets sauvages.

Quelqu'un fait tomber un déchet devant d'autres personnes et les récompense si elles réagissent. En cas de non-réaction, quelqu'un passe par la suite pour leur parler du déchet. Regardez la [vidéo](#) (en néerlandais) de cette présentation.

## Évaluation

- Super courageux d'attirer l'attention des gens sur un comportement souhaité et un comportement indésirable.
- Tests bien orchestrés et bien visualisés.
- Top en ce qui concerne le côté recrutement et la façon positive d'aborder les gens.
- Très confrontant et de ce fait, sensibilisant aussi.
- Idée assez simple et bon marché, mais pas applicable si facilement.

## Possibilités

- Chouette idée pour les nombreux ambassadeurs défendant activement la cause de l'élimination des déchets sauvages dans le pays.
- Version abrégée sur les réseaux sociaux ?

## Techniques utilisées

- Demander à quelqu'un quelle est son intention ou communiquez une norme.
- Donner une récompense directe (confirmation).

# SENSIBILISATION DES JEUNES AVEC L'AIDE D'INFLUENCEURS

Classe de 5<sup>e</sup> en Sciences  
sociales et techniques A,  
VISO Polenplein Roulers



Ce n'est quand même pas si difficile ?

## Description

Faire appel à des influenceurs pour encourager des jeunes à ne pas jeter leurs déchets dans la rue, dans la nature... Les jeunes vont plus vite réfléchir à leur comportement si le message est donné par des personnes auxquelles ils s'identifient. Par ailleurs, les élèves se sont adressés à des passants à des endroits remplis de déchets sauvages. Regardez la [vidéo](#) (en néerlandais) de cette présentation.

## Évaluation

- Idée bien développée, avec beaucoup de force de persuasion. Avec à la clé un très bon résultat. Plusieurs personnalités connues en Flandre ont été mobilisées pour faire une vidéo.
- Façon originale et contemporaine de toucher le groupe cible.
- Idée susceptible d'être propagée assez facilement si des groupes plus importants de jeunes encouragent des influenceurs à partager ce type de message. Utilisez la force du collectif ainsi que des moyens faisant partie de la réalité quotidienne du groupe cible.
- Cette idée a reçu une mention spéciale de Mooimakers, une initiative flamande de lutte contre les déchets sauvages.

## Possibilités

Lancer une grande campagne sur les réseaux sociaux avec des influenceurs, complétée d'un volet d'activation ?

## Techniques utilisées

- Demandez à quelqu'un son intention ou communiquez une norme.
- Faites appel à un modèle/influenceur.

# 2 MENTIONS HONORABLES

Chouettes idées, mais un peu moins fortes ou originales

## SENSIBILISATION À L'AIDE D'UNE BANDE DESSINÉE CRÉÉE SOI-MÊME



**Classe de 5J en Scientifique et Mathématique, Centre Scolaire Saint-Benoît Saint-Servais Liège**

### Description

Sensibilisation à l'aide d'une bande dessinée créée soi-même : le personnage « Green » devient malade après avoir mangé un poisson ayant avalé le déchet que Green avait jeté par terre auparavant. Il décide alors d'engager une lutte contre les déchets sauvages. Créer un mouvement à l'aide d'une communauté de « sans déchets » en orchestrant une campagne en ligne, soutenue par une campagne d'affichage et des badges. Regardez la [vidéo](#) (en français) de cette présentation.

### Évaluation

- Idée originale articulée autour d'une affiche et d'un badge bien élaborés.
- Présentation détaillée de la campagne + page Instagram « GREEN.5J ».
- Développement du sentiment communautaire, ce qui aura assurément un effet avec un récit fort.
- L'idée actuelle est réalisable avec un petit budget (remarque : il faut plus).

### Techniques utilisées

- Développement d'un sentiment d'appartenance positif.
- Utilisation d'un modèle/influenceur.

### Pourquoi « seulement » une mention honorable ?

Bien que la bande dessinée soit bien pensée, elle requiert un peu plus de contexte et du texte supplémentaire pour qu'on puisse bien la comprendre. Une campagne d'envergure est nécessaire pour faire « vivre » la bande dessinée dans la communauté et le message qu'elle véhicule.

# PROJET ANNUEL À L'ÉCOLE ET EN VILLE



**Classe de 4<sup>e</sup> en Sciences économiques et commerciales, Athénée Busleyden Malines Campus Zandpoort**

## Description

Projet annuel qui touche toute l'école et la ville en six étapes, parmi lesquelles :

- sensibilisation des élèves à l'aide d'un quiz ;
- incitation à adopter le bon comportement dans la cour de récréation et dans les bâtiments ;
- compétition entre classes pour « nettoyer une partie de la ville » ;
- cérémonie de clôture pour toute l'école.

## Évaluation

- Approche intégrale impliquant toute l'école et la ville.
- Concept très bien élaboré pour une école, susceptible d'être utilisé pour mobiliser d'autres écoles.
- La campagne produit un effet d'activation et de sensibilisation.
- Réalisable avec un budget assez restreint.

## Techniques utilisées

- « Nudging », coup de pouce.
- Développement d'un sentiment d'appartenance positif (compétition).

## Pourquoi « seulement » une mention honorable ?

Un peu moins original. Le concept ressemble fortement à celui d'une classe lauréate de la première édition, mais il se décline autrement. Mention honorable tout de même parce qu'il a été si bien élaboré, aussi sur le plan financier.