

<https://collegegilbertdru.etab.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article561>



**Défi Class'énergie**

*Collège Gilbert Dru*

- La vie au collège - Projets -



Date de mise en ligne : vendredi 30 juin 2023

---

Copyright © Collège Gilbert DRU - Tous droits réservés

---

Bonjour, nous sommes la classe de 4eme4 et nous allons vous présenter le **défi Classe énergie**. Alors tout d'abord nous avons étudié la consommation en énergie du collège puis on a pris des mesures de température, d'éclairage et consommation électrique... Ce qui nous a permis de faire des préconisations. Pour finir on a créé un jeu sur la consommation du collège et là nous sommes en train de rédiger un e-mail à la Métropole de Lyon pour **installer des panneaux photovoltaïques sur le toit du collège**.

Tout d'abord nous avons effectué une frise chronologique qui disait qu'un événement mineur menait à un événement majeur (Comme une insuffisance de médicaments pouvait être la cause d'une guerre).

Lors de la deuxième séance nous avons regardé les pertes de chaleurs, comment la fraîcheur passait dans le collège, avec les caméras thermiques la chaleur se dissipait en dessous à cause des joints mal fait.

### *Présentation des activités :*

Avec le groupe de défi classe énergie, on a joué à plusieurs jeux par rapport à l'énergie.

Après on a fait plusieurs groupes qui partaient dans des salles différentes et dans la cour pour mesurer la température des salles et des couloirs. Ensuite on a visité la chaufferie du collège et on a découvert de nouvelles choses. Aujourd'hui on a présenté le jeu qu'on a créé avec la professeure de technologie.

Nous avons été étonnés de tout ce qu'il y avait au sous-sol du collège et dans le plafond...

### **1.Consommation d'énergie du collège**

- on a visité des salles du collège pour voir la consommation d'énergie.
- on a pris la température des salles de classes
- on a ensuite noté le noms des appareils qui étaient en veille
- on a visité la chaufferie on a regardé différents mécanismes
- on a joué un jeu autour de l'énergie qui nous a aidé à faire notre jeu en technologie.

Ce projet a abouti à la création d'un jeu, que nous avons nommé "L'apocalypse de Zombies".

Ce jeu est à la fois un jeu de plateau et de programmation. Il a pour thème la consommation d'énergie et il a pour but de sensibiliser les joueurs aux conséquences sur l'environnement des fortes et mauvaises consommations d'énergie. En jouant, l'objectif est d'éduquer le joueur aux bonnes pratiques et réflexes de consommation d'énergie.

Le topo : A cause de la pollution et d'une trop forte utilisation d'énergie, la population est transformée en zombie. Vous êtes un élève bloqué dans le collège, votre but : sortir ! Durant votre fuite, vous devez trouver le remède contre les zombies et arrêter le professeur Krapuce, la cause de ce désastre, et ralentir la pollution et la consommation d'énergie.



# Défi Class'énergie

