



# Catalogue d'animation 2022-2023

Écologie et transition énergétique

Découvrir • Comprendre • Agir

Animations grand public  
Interventions scolaires



## Statut juridique

- Association loi 1901
- Déclarée d'intérêt général

## Agréments administratifs

- Education nationale
- Jeunesse et éducation populaire

# Sommaire

Un catalogue pour s'y retrouver

Une pédagogie pour éclairer

Une équipe pour animer

Des modalités pour intervenir

1. Le stand des Vagabond.es
2. Projection-conférence-débat
3. Atelier cuisine - cookies solaires
4. Expositions photos
5. Jeux de société
6. La fresque du climat
7. La fresque des nouveaux récits
8. Jeux de rôle
9. L'énergie dans mon école
10. Le tour du monde de l'énergie
11. Visite de site énergie renouvelable
12. Jeu Inventons nos vies bas carbone
13. Atelier 2 tonnes

Politique tarifaire



# Un catalogue pour s'y retrouver

L'association Les Vagabond.es de l'énergie a été créée en 2009, et a d'abord porté des **voyages** et enquêtes à travers le monde, avant de s'ancrer dans une **démarche pédagogique** à partir de 2018. Depuis, les Vagabond.es de l'énergie interviennent auprès de tous les publics afin de sensibiliser et d'éduquer aux sujets de l'énergie et du climat, dans un contexte de **transition écologique** globale et citoyenne indispensable au bien-être de nos sociétés.

Ce catalogue est destiné aux établissements scolaires, aux collectivités, aux associations, aux entreprises, à tout organisme désireux d'**animer** la transition énergétique sur son territoire.

Les animations présentées ont été conçues par les Vagabond.es de l'énergie, ou adaptées d'outils déjà existants. Elles ont toutes en commun les objectifs d'**éveiller les consciences**, de donner envie d'**agir**, de provoquer le **passage à l'acte**. Elles se veulent actives et interactives, et s'appuie sur des supports originaux, parfois inspirés d'escapades à l'autre bout du monde.

Puisque nos modes de vie et nos comportements sont en jeu, **embarquer un territoire** dans la transition énergétique nécessite l'**appropriation** des enjeux par un maximum de citoyens. Ainsi, ces animations peuvent s'intégrer aux **programmes éducatifs et culturels** des établissements scolaires et des collectivités, aux festivals, forums et rencontres associatives, ou d'autres occasions comme des événements liés aux mouvements citoyens de production d'énergie renouvelable.

Nous souhaitons garder un degré de **flexibilité** dans nos propositions pour nous adapter au mieux au besoin des participant.es. Ainsi, les animations sont toutes modulables et nous sommes ouverts aux propositions d'innovation.



# Une pédagogie pour éclairer

L'association Les Vagabond.es de l'énergie s'inscrit dans une démarche d'**éducation populaire**. Nos outils d'animation sont participatifs, inclusifs, et collaboratifs. Les participant.es se placent **au coeur des interventions**, et par l'action s'ouvrent à la connaissance et aux prises de conscience.

L'approche participative permet une appropriation collective d'un savoir, et une production de contenus de grande qualité. Nous utilisons plusieurs vecteurs afin de toucher les différentes **sensibilités** : l'oral, l'écrit, le dessin, la photographie, la vidéo, les manipulations, et nos animations sont **dynamiques et inclusives** : questions-réponses, débat en grand ou petit groupe, témoignages en petits groupes, prise de décision collective, jeux, jeux de rôles, etc.

Nous produisons une partie de nos **supports pédagogiques**, comme des courts-métrages documentaires, des expositions photos, des enquêtes, ainsi que du matériel et fiches d'activité spécifiques pour le public scolaire. Nous utilisons également d'autres outils comme des jeux, du matériel d'expérimentation ou des visites de sites. Nos animations peuvent s'articuler dans des **cycles** construits sur-mesure dans une recherche de continuité pédagogique.

Par ces moyens d'animation, les participant.es sont dans l'action, construisent leur savoir et le partagent. Le **savoir partagé** est la base d'une culture commune qui fonde un groupe, et favorise l'action collective. Nous souhaitons provoquer des réactions, souder les participant.e, et pourquoi pas être à l'origine de groupes de cohésion qui seront à même de **porter des projets ensemble**.



## Une équipe pour animer



Clément Bresciani  
Coordinateur  
Animateur



Fanny Bernou  
Animatrice



Yann Gazier  
Animateur



Lise Castellier  
Animatrice

## Des modalités pour intervenir

Basés à Rouen et Caen, les Vagabond.es de l'énergie interviennent dans toute la France, mais privilégient les interventions au **niveau local**. Ainsi, le secteur d'intervention prioritaire se situe en **Normandie** et ponctuellement dans les régions voisines.

Bien que pour transporter certains matériels d'animation nous ayons besoin d'un véhicule, nous tenons à privilégier les **déplacements doux**, comme le train, le bus, le covoiturage et le vélo. Nous n'utilisons la voiture que dans un périmètre raisonnable, et qu'après avoir étudié les solutions alternatives.

Si l'animation requiert l'hébergement d'intervenant.es, nous cherchons lorsque cela est possible à privilégier les solutions d'**hébergement chez l'habitant.e** pour favoriser la convivialité, et provoquer l'inter-connaissance, mais aussi diminuer les frais et consommations de chacune des parties.



# Le stand des Vagabond.es

Jeux, quiz, carte du monde interactive, maquettes, photos, livres, brochures...



Grand public



Illimité



8+



Min 1/2 journée

## Objectifs pédagogiques

- Comprendre les enjeux énergétiques : raréfaction des ressources, pollution et changement climatique
- Apprendre de manière ludique à appréhender la transition énergétique
- Comprendre que l'énergie est liée au quotidien dans le monde entier
- Développer la curiosité et l'envie d'être acteur du changement
- Découvrir une autre façon de voir la planète et ses continents

## Ressources nécessaires

- Minimum une grande table et deux chaises
- Minimum 2 grilles
- Si possible d'autres tables et chaises pour un espace de jeu

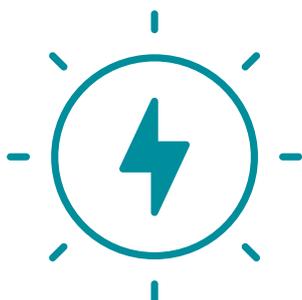
## Description

Ce stand destiné au grand public est doté de nombreuses ressources. Il se veut à la fois interactif et autonome. L'intervenant.e accompagne le parcours de découverte en illustrant, expliquant, commentant, décrivant, répondant aux questions et surtout invitant les visiteurs à agir sur le stand.

Tous les sujets liés à l'énergie peuvent être abordés : transition énergétique, énergies renouvelables, éco-gestes, projet de rénovation thermique, énergie dans le monde, etc.

Les enfants comme les adultes y trouveront leur compte, et pourront passer jusqu'à 30 minutes sur le stand, voire plus si l'espace permet d'installer des jeux de société ou des expériences par exemple.

Le stand peut être accompagné d'activités connexes, comme le four solaire par exemple.



# Projection-conférence-débat

Transition écologique  
Énergie citoyenne



Grand public



5 - 500



10+



Min 2h

## Objectifs pédagogiques

- Mieux cerner les enjeux de la transition énergétique
- Découvrir les coopératives de production d'énergie renouvelable, à travers des exemples en France et ailleurs dans le monde
- Découvrir comment s'impliquer en tant que citoyen dans la transition énergétique
- Échanger des idées et arguments, développer l'envie d'agir

## Ressources nécessaires

- Une salle et suffisamment de sièges
- Un vidéoprojecteur et un écran de diffusion
- Un système de diffusion du son adapté à l'audience
- Deux microphones dont un HF si le lieu le nécessite

## Description

L'événement dépendra du ou des films choisis, parmi :

- Les courts métrages documentaires des Vagabond.es de l'énergie
- We the power
- Demain
- Les Gardiens du climat

Le déroulé peut s'organiser autour d'un débat à la suite de la projection, de plusieurs projections courtes en intercalant des moments d'échange ou encore d'une mini-conférence avant la projection. De nombreux formats sont envisageables.

Si l'événement est public et ouvert, le projet doit être bâti ensemble en amont afin de définir les objectifs, le public cible, la stratégie de communication, etc.



## Objectifs pédagogiques

- Découvrir une source d'énergie alternative : le solaire thermique
- Relier la consommation d'énergie aux enjeux écologiques
- Comprendre comment utiliser les rayons du soleil pour la cuisson
- Aborder des notions d'alimentation durable
- Expérimenter la cuisson d'aliments avec le soleil

## Ressources nécessaires

- Un espace extérieur suffisamment grand (minimum 6mx6m) et dégagé au sud

## Description

### • Public scolaire

Après une introduction en classe, les élèves effectuent plusieurs « missions » par groupe de 2 à 3, allant d'atelier en atelier pour découvrir le four sous toutes ses coutures. La préparation de la pâte et la cuisson des cookies sont opérées de manière collective, et la séance se termine en dégustation. En cas de mauvais temps, la cuisson n'est pas possible, mais la séance reste pratiquement identique. Et une dégustation de gourmandises solaires est tout de même assurée à la fin !

**Notions abordées : astronomie, optique, mathématiques, environnement, alimentation, recyclage...**

### • Grand public

L'animation se déroule en continu. Autour du four, le stand des Vagabond.es est transformé en atelier de cuisine participatif pour préparer la pâte à cookies. Un panneau d'exposition donne des informations complémentaires sur l'association, la cuisson solaire et ses applications dans le monde. Un cuiseur économe à bois est proposé en alternative en cas de mauvais temps.



## Expositions photos

N°1 • L'énergie vagabonde

N°2 • Le tour du monde de l'énergie

 scolaire / grand public

 Illimité  8+

 Min 2 jours

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir l'énergie par le prisme de la photographie et du voyage
- Reconnaître les usages de l'énergie dans le monde entier
- S'ouvrir au monde, développer la curiosité et l'émerveillement
- Saisir certains enjeux liés à la pollution ou à l'accès à l'énergie

### Ressources nécessaires

- N°1 : Min 9 grilles ou 17 cimaises (17 cadres 50x70cm)
- N°2 : Min 15 grilles ou 30 cimaises (30 cadres 60x80cm)
- Espace intérieur / extérieur (quelques jours max si protégé)

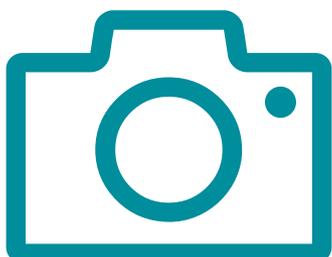
### Description

#### • Exposition n°1 : L'énergie vagabonde

Cette exposition rassemble 16 photos issues des deux premiers voyages des Vagabond.es, prises entre 2010 et 2018. Les photos, principalement prises en Inde, en Europe et en Amérique latine témoignent de l'énergie dans le quotidien d'habitant.es du monde entier. L'accent est à la fois porté sur les problématiques (pollution, condition humaine) et sur les solutions expérimentées (énergies renouvelables, maisons autonomes, etc).

#### • Exposition n°2 : Le tour du monde de l'énergie

Cette exposition rassemble 29 photos issues du tour du monde de François Glazot et Clément Bresciani de 2016 à 2018. Des clichés artistiques montrant à la fois la beauté et la cruauté du monde de l'énergie, révélant les défis auxquels notre société fait face. Souhaitant incarner le monde que nous imaginons pour demain, les cadres ont été réalisés par un artisan ébéniste normand, avec du bois de récupération, et les photos ont été imprimées en Normandie.



## Jeux de société

Animation jeux rapides (5-30 min)  
Autres jeux

 scolaire / grand public

 20 max  7+

 séance 1h - 4h

### Animation jeux rapides (5-30 min)

Cette animation est développée et pilotée en partenariat avec l'association Gamers 4 Climate. 6 jeux de société sont déployés sur un espace suffisamment grand pour accueillir un jeu par table. Les participants migrent d'un jeu à l'autre, découvrant différentes thématiques : biodiversité, gestion des déchets, énergie et climat. A chaque fin de partie, des questions sont remises aux participants, ouvrant une discussion sur les notions abordées dans le jeu. Les échanges aboutissent à la découverte de différentes clés de compréhension des enjeux de la transition écologique. Cette animation s'adapte à de nombreux contextes : enseignement, accueil de loisirs, salons, festivals, etc.

#### Jeux déployés

CARDLINE GLOBETROTTER	KLIMATO	REVOLT	POLAR QUEST	DETRITOO	ZERO CARBONE
Thématique Énergie & climat	Thématique Énergie & climat	Thématique consommation électrique	Thématique Climatoscepticisme	Thématique Gestion des déchets & Recyclage	Thématique Décroissance, pollution, changement climatique
					
Type de jeu placement	Type de jeu jeu de développement / gestion	Type de jeu placement	Type de jeu jeu de plateau, énigme, coopératif	Type de jeu jeu de pli	Type de jeu mémoire, compétitif
 2 - 10	 2 - 5	 3 - 5	 1 - 8	 3 - 8	 2-6
 15 min	 25 min	 20 min	 15 min	 15 min	 30 min
Difficulté 	Difficulté 	Difficulté 	Difficulté 	Difficulté 	Difficulté 

### Autres jeux

D'autres jeux de société abordant les thématiques de l'énergie et du climat sont proposés par l'association pour des événements et demandes spécifiques, pour des emprunts ou des animations mises en place directement par les Vagabond.es de l'énergie.

#### Jeux disponibles



## Objectifs pédagogiques

- Acquérir et/ou renforcer ses connaissances sur la question climatique
- Partager ses connaissances, remettre en question ses croyances
- Combattre les clichés et idées reçues
- Développer la créativité
- Apprendre à prendre des décisions en groupe

## Ressources nécessaires

- Chaises et tables suffisamment grandes

## Description

Cet outil développé par un ingénieur et professeur d'université, est entièrement basé sur les données du GIEC, le groupe d'experts internationaux sur le climat.

Dans un premier temps, les participant.es découvrent les cartes du jeu, ils discutent et réfléchissent ensemble pour les relier et faire ressortir les causes et les conséquences du changement climatique. Après avoir identifié les causes, le fonctionnement et les conséquences, les participant.es retracent les liens et illustrent la Fresque. Enfin, un temps est réservé aux discussions. L'objectif est de partager les ressentis et réfléchir à des solutions collectives, pour propulser le passage à l'action.

Le nombre de cartes de la fresque, et donc sa complexité, dépendent de l'âge et du niveau de connaissance moyen du groupe sur la question climatique. Ce qui fait de la fresque du climat un outil adaptable à de nombreux publics.



## Objectifs pédagogiques

- Mieux comprendre les freins socio-cognitifs à la transition écologique
- Se relier collectivement à son pouvoir créateur
- Expérimenter des méthodes de coopération
- Retrouver espoir en sa capacité d'agir
- Partager de nouveaux récits à travers le monde

## Ressources nécessaires

- Chaises et tables suffisamment grandes

## Description

### • Partie 1 - La partie fresque

La première partie : la "Partie Fresque" consiste à manipuler des cartes pour mieux comprendre les freins sociocognitifs à la transition. D'une durée d'environ 1h30, cette première partie est basée sur une importante bibliographie en sciences humaines et sociales et permet de prendre conscience de l'intérêt des nouveaux récits pour lever ces freins. Durant cette partie, vous analyserez l'influence de l'information sur nos comportements et décisions, la subtilité des stimuli numériques ainsi que les astuces pour duper notre cerveau.

### • Partie 2 - la partie récit

La seconde partie : la "Partie Récits" consiste à rédiger, en équipes, des récits permettant de modifier une ou plusieurs normes sociales obsolètes, afin de se projeter de façon réaliste vers un avenir désirable, compatible avec les limites planétaires. A plusieurs mains, guidées par l'intelligence collective, c'est en équipe qu'émergera le contour d'une nouvelle histoire, inspirée par vous, inspirantes pour les autres.



## Jeux de rôle

### Le conseil municipal de l'énergie Justice climatique

 scolaire / grand public

 15 max  8+

 atelier 2h - 3h

### Objectifs pédagogiques

- Approfondir les connaissances sur l'énergie et le changement climatique
- Découvrir le rôle de la politique à échelle locale
- Développer l'esprit critique
- Combattre les clichés et idées reçues
- Expérimenter un processus démocratique

### Ressources nécessaires

- Tables, chaises et un espace intérieur suffisamment grand

### Description

#### • Le conseil municipal de l'énergie

Un plan de transition énergétique doit être proposé à la population pour atteindre les objectifs fixés à la COP 21 à Paris en 2015, et pour cela, le conseil municipal va étudier les différents types de solutions énergétiques, chacun.e en se mettant dans la peau d'un.e habitant.e, avec son profil, son métier, ses sensibilités, ses connaissances, ses convictions et ses intuitions. Le débat est ouvert !

#### • Justice climatique

Ce jeu de rôle met les participant.es dans la peau d'un.e citoyen.ne, quelque part dans le monde, ayant une situation particulière causée directement ou indirectement par le réchauffement climatique : un agriculteur du Nicaragua, une pêcheuse au Vietnam, mais aussi une députée Française ou encore une personne sans emploi en Argentine. Par groupe, les participant.es étudieront une de ces situations et devront choisir collectivement une action à accomplir parmi les quatre proposées.



# L'énergie dans mon école

Une enquête pour découvrir  
toutes les consommations cachées



scolaire



1 classe



8+



2h - 10h

## Objectifs pédagogiques

- Relier la consommation d'énergie aux enjeux écologiques : raréfaction des ressources, pollution et changement climatique
- Prendre conscience de l'énergie dépensée à l'école et pour s'y rendre
- Développer l'observation, l'analyse, en comprenant comment l'énergie est acheminée et utilisée dans l'établissement
- Formuler des propositions de solutions concrètes

## Ressources nécessaires

- Tables, chaises et un espace intérieur suffisamment grand
- Si possible accès à la chaufferie de l'établissement
- Si possible accès aux données de consommation de l'établissement en chauffage et électricité

## Description

Cette intervention s'appuie notamment sur les compétences en électricité et thermique du bâtiment présentes au sein de l'association. Dans une première partie de l'intervention, on rappellera les principaux enjeux liés à la transition énergétique, à l'aide d'une fresque murale construite collectivement. Ensuite, on explorera tous les postes de consommation d'énergie liés à l'école ou au collège : chauffage, lumière, cuisson des repas, appareils électriques, moyens de transports pour rejoindre l'établissement, etc.

L'objectif de l'animation est de comprendre que l'énergie est présente dans la quasi totalité de nos actions du quotidien. Il s'agira également d'identifier les postes de consommation les plus importants (chauffage, et déplacement pour se rendre à l'école), et réfléchir aux façons d'agir pour améliorer le bilan écologique de l'école.

Sur un cycle de plusieurs interventions, cette animation peut se transformer en véritable enquête poussée au sein de l'établissement.



# Le tour du monde de l'énergie

S'aventurer au bout du monde  
en limitant son impact



scolaire



1 classe



6+



3h

## Objectifs pédagogiques

- Relier les pratiques de déplacement aux enjeux énergétiques : ressources limitées, pollution et changement climatique
- Construire des repères géographiques, notamment les notions de distance, sur une carte du monde
- S'interroger et s'exprimer sur ses choix et ses souhaits en matière de déplacement

## Ressources nécessaires

- 1 Atlas pour 2 élèves
- 1 vidéo-projecteur + écran

## Description

Cette intervention s'appuie sur l'expérience de voyage des membres de l'association. Dans une première partie, les élèves découvriront l'aventure vécue à travers un témoignage. On rappellera à cette occasion les principaux enjeux liés à la transition énergétique, à l'aide d'une fresque murale construite collectivement.

Ensuite, on balaira tous les moyens de transport, afin de les évaluer collectivement, après avoir pris soin de lister les critères pour une vision la plus objective, par exemple: pollution, vitesse, confort, coût, plaisir, nécessité, etc. L'intervenant.e témoignera de son expérience de vagabond.e de l'énergie sur ses choix en matière de déplacement, à l'aide de la carte du monde et du tracé de son voyage.

Enfin, un exercice d'imagination en binôme permettra aux élèves d'imaginer leur propre voyage vers une destination lointaine, sans prendre l'avion, comme l'ont fait les vagabond.es.



## Visite de site énergie renouvelable

Parc éolien, turbine hydroélectrique, méthanisation, réseau de chaleur...

 scolaire / grand public

 max 30  8+

 Min 1/2 journée

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir par l'exemple une production d'énergie renouvelable
- Comprendre le système de production et de distribution d'énergie
- Evaluer la quantité d'énergie produite par un système de production d'énergie renouvelable
- Développer l'imaginaire à travers une projection concrète

### Ressources nécessaires

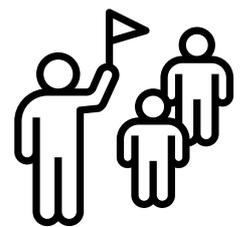
- Un moyen de locomotion adapté à la taille du groupe et à la distance à parcourir

### Description

La visite dépendra du site de production choisi, notamment de la filière technologique concernée : solaire, éolien, méthanisation, biomasse ou hydroélectrique, et du profil des participant.es. L'animation sera adaptée s'il s'agit d'un public scolaire ou du grand public.

L'activité peut intervenir dans le cadre d'un cycle d'interventions construit en amont et en partenariat avec l'association. En effet, la visite prendra toute sa substance si elle est préparée et analysée ensuite. Ceci permettra une appropriation complète des enjeux et du contexte, primordiaux dans la construction d'un esprit critique aiguisé sur des sujets complexes et parfois polémiques.

Les parcours de découverte de plusieurs sites sont encouragés, sachant que la Normandie a l'avantage de contenir de nombreux projets exemplaires, souvent compatibles avec un circuit relativement court.





## Objectifs pédagogiques

- Appréhender la notion d'empreinte carbone
- Clarifier les données régulièrement véhiculées sur le changement climatique
- Prendre conscience de l'impact climatique des sociétés consuméristes
- Développer l'envie d'agir pour faire évoluer nos pratiques

## Ressources nécessaires

- Tables, chaises, un espace suffisamment grand et de quoi accrocher des ficelles façon "étente à linge"

## Description

### • Partie 1 - Les constats

Dans ce premier temps, le kit fournit des cartes qui permettra de rappeler la situation mondiale du réchauffement climatique, en s'appuyant notamment sur les chiffres du GIEC, du Global Carbon Project et en explicitant le fait que le temps nous est compté pour respecter l'accord de Paris de conserver notre température inférieure à un réchauffement de 1,5°C.

L'empreinte carbone moyenne est représentée de manière visuelle par 5 grandes cartes dont la longueur est proportionnelle à l'empreinte carbone (1 t CO<sub>2</sub>e = 10cm) :

Alimentation : 2,4 t CO<sub>2</sub>e + Logement : 2,7 t CO<sub>2</sub>e + Transport : 2,9 t CO<sub>2</sub>e  
+ Consommation : 2,6 t CO<sub>2</sub>e + Services Publics : 1,5 t CO<sub>2</sub>e

Soit 12 t CO<sub>2</sub>e /an /personne, et donc une longueur totale de 1,20 m avec toutes les cartes mises bout à bout.

### • Partie 2 - Les solutions

Le second temps de l'atelier permet de comprendre et visualiser ce que représentent en CO<sub>2</sub>e nos modes de vie individuels et collectifs. Dans les différents secteurs, il est possible de prendre la mesure ce que signifie un régime fortement carné, de rouler x km en voiture, de voler en avion, d'acheter des vêtements ou un smartphone, etc.

Ces cartes permettent de lancer des échanges entre les participants, et selon le public et les attentes, l'atelier peut aboutir à des prises d'engagement.



## Objectifs pédagogiques

- Appréhender la notion d'empreinte carbone
- S'immerger collectivement dans la construction d'un futur "climatico-compatible"
- Débattre, échanger des idées, des points de vue
- Elargir son champs d'action individuel et collectif pour la transition

## Ressources nécessaires

- Tables, chaises, un espace suffisamment grand

## Description

L'atelier 2tonnes propose aux participants d'explorer le futur en équipe et d'essayer de limiter le changement climatique en atteignant ces fameuses 2tonnes par an et par personne, d'ici à 2050. Pour permettre une compréhension systémique des enjeux, l'atelier prend en compte les dimensions individuelles et collectives du sujet, sans oublier le rôle de l'influence, enjeu-clé de la transformation de la société. Destiné autant aux plus novices qu'aux experts du sujet climatique, c'est aussi un vrai serious game, pensé pour rassembler et débattre ensemble, et que chacun puisse prendre du plaisir et exprimer son opinion.

La première partie de l'animation consiste à réaliser son bilan carbone individuel, et échanger sur les causes et conséquences du changement climatique et du cadre d'action pour le climat. Ensuite, 8 tours d'action individuelle et collective en alternance permettent de simuler l'évolution des émissions jusque 2050. L'interprétation des résultats et les enseignements-clés aident à la mise en place d'un grand brainstorming pour inventer de nouvelles actions.

Les participants se challengent et prennent des engagements d'action pour devenir acteurs et actrices de la transition !



# Politique tarifaire



## Animation et préparation d'animation - 50€/h

L'animation compte le temps passé sur le lieu de l'intervention.

La préparation d'animation comprend le temps d'échanges et de réunions, ainsi que le temps d'adaptation de l'animation et de préparation du matériel.

## Frais de déplacement

Les déplacements pour les interventions peuvent s'effectuer de différentes façons :

- Le vélo et les transports en commun sont privilégiés pour se déplacer sur le territoire de la métropole de Rouen, sauf besoin de transporter du matériel important.
- Le train et le bus sont privilégiés pour se déplacer sur le reste du territoire normand, sauf besoin de transporter du matériel important.
- Les frais engendrés sont directement imputés à la facture. En cas d'utilisation d'une voiture, les frais engendrés sont conformes aux taux en vigueur en fonction de la puissance fiscale. En cas d'utilisation d'un fourgon + remorque (four solaire), le tarif est fixé par l'association à 0,80€/km.

## La prise en compte du temps de déplacement

Le temps de déplacement est rarement pris en compte dans les propositions commerciales. En tant qu'association, nous pratiquons des coûts correspondant à nos frais réels, et il est parfois difficile d'absorber le coût du temps passé à se déplacer. L'utilisation des transports doux engendre également souvent un temps passé supérieur à celui de la voiture. Nous demandons, lorsque cela est possible, de participer aux frais associés à ce temps passé et à cet effort.

## Devis et facturation

Suite à l'étude de la demande, une proposition commerciale est faite. Celle-ci sert de base à un échange à la suite duquel la proposition est adoptée. La facturation est effectuée suite à la prestation, et le délai de paiement est de 30 jours à compter de la réception de la facture.

**Les Vagabond.es de l'énergie**

N° Siret 81894296300013

---

Responsable des animations

Clément Bresciani

---

[clement@vagabondsenergie.org](mailto:clement@vagabondsenergie.org)

06 80 92 43 43

