

ipc
Naturellement
papier carton

KIT ANIMATION

2026-2027



Les piliers de l'IPC

Le quotidien

Illustre les utilisations faites du Papier Carton au quotidien, ses multiples destinations. Il est idéal pour présenter les bénéfices de la filière et montrer ses usages dans de nombreuses activités personnelles et professionnelles.

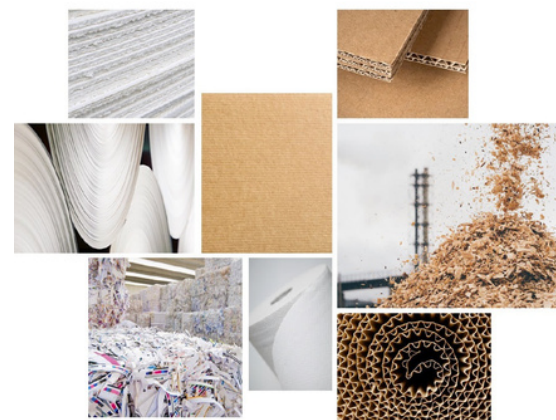


L'industrie Papier Carton

Met en avant l'humain, le travail en équipe, la technicité, le savoir-faire de la filière. Il représente l'ensemble des métiers : la fabrication du papier et du carton, leur transformation, leur distribution.

La matière

La matière est au cœur de l'Industrie Papier Carton. Brute, en cours de transformation, transformée, recyclée, réemployée... Elle illustre les différentes vies du Papier Carton.



Le vivant

À la fois matière malléable, adaptable, vivante, cet axe reflète également les bénéfices pour le consommateur final.

L'industrie Papier Carton se tourne vers l'avenir, les générations futures et le développement durable.

Toutes les animations d'un seul coup d'œil

Ce tableau donne une idée des animations proposées, mais chacune doit être adaptée en fonction de la cible et du temps disponible.

	CIBLES						LOGISTIQUE		
	-12 ans	Collégiens	Lycéens	Etudiants	Adultes	Personnes en reconversion	Durée	Animateur(s)	Transport
Passe ta tête !	X						2-5min	1	
Le sais-tu ?	X	X	X	X	X	X	10min	1	
Trouve l'intrus	X	X	X	X	X	X	10min	1 à 2	
Exploration produits	X	X	X	X	X	X	10min	1 à 2	
Famille de produits		X	X	X	X	X	10min	1 à 2	
Métiers de l'IPC		X	X	X	X	X	10min	1	
De la matière au produit fini	X	X	X	X	X	X	20min	1	
Monte ta tour	X	X	X	X	X	X	5min	1	

PASSE TA TÊTE !

Objectifs : Créer de l'attractivité, de l'engagement et de la visibilité



Tous publics



1 à 2 animateurs



Tous stands



2-5 min

Matériels : Le ou les passe(s)-tête(s), l'affichet de l'animation, des goodies (stickers, stylos...)

Préparation : Installer le matériel sur le stand – faire en sorte que le(s) passe-tête(s) et l'affichette soient visibles de l'extérieur et faire venir sur le stand

Règle du jeu : Inciter les visiteurs à prendre une photo et la relayer sur Instagram avec le #GenerationPapierCarton. Si les visiteurs jouent le jeu, leur donner des goodies

24h plus tard, partager le publications avec le #GenerationPapierCarton
Utiliser les photos pour faire une story Instagram et remercier les participants
(il faut l'accord écrit de la personne pour l'utilisation de son image)

Attention, les passe-têtes sont assez petits et conviennent davantage à des enfants de 5 à 10 ans.



LE SAIS-TU ?

Objectif : Informer et déconstruire les idées reçues



Tous publics



1 animateur



Tous stands



10 min

Matériels : Le support “L’industrie du papier carton en 178 questions !”, l’affiche de l’animation, support pour les questions (kahoot, quiz papier) avec une tablette ou stylos, des goodies (stickers, stylos...)

Préparation : Avant le salon, choisir 10 questions et préparer le support (Kahoot, papier). Si besoin, contacter Laurine (laurine.demazy@ipc-campus.fr)

Règle du jeu : Répondre correctement aux 10 questions posées par l’animateur.

L’animateur peut donner des détails aux réponses.

Récompenser les participants avec des goodies



Télécharger le quiz ici

TROUVE L'INTRUS

Objectif : Informer sur nos produits et montrer que l'IPC est au quotidien



Tous publics



1 animateur



Tous stands



10 min

Matériels : 10 produits de l'IPC, 1 intrus, des goodies, une table ou une vitrine, l'affiche de l'animation

Préparation : Choisir 10 produits et l'intrus, et les installer de façon aléatoire sur la table ou la vitrine. Exposer l'affiche de façon visibles

Règle du jeu : Trouver l'intrus - Quel objet n'est pas fabriqué en Papier Carton ?



Produits de l'IPC : Boîte à œufs, enveloppes, emballage de médicaments, carton ondulé, flyer, livre, affiche, post-it, carte de visite, papier cadeau, papier à poncer, filtre à café, papier cuisson, scotch à peindre, journal, mouchoirs, essuie-tout, papier toilette...

Intrus : papier aluminium, papier bulle



EXPLORATION PRODUITS

Objectif : Informer sur nos produits et montrer que l'IPC est au quotidien



Tous publics



1 animateur



Tous stands



10 min

Matériels : 10 produits de l'IPC de différentes catégories (emballages, produits d'hygiène, impressions, spéciaux), une table ou une vitrine, l'affiche de l'animation

Préparation : Choisir 10 produits, et les installer de façon aléatoire sur la table ou la vitrine. Exposer l'affiche de façon visible

Règle du jeu : Créer une discussion autour de ce que le visiteur touche (le produit, la filière qui se cache derrière, etc.)

Suggestion : Réaliser cette animation à l'aveugle en utilisant une boîte avec trou(s) afin que le participant puisse passer les mains



Produits de l'IPC :

Boîte à œufs, enveloppes, emballage de médicaments, carton ondulé, flyer, livre, affiche, post-it, carte de visite, papier cadeau, papier à poncer, filtre à café, papier cuisson, scotch à peindre, journal, mouchoirs, essuie-tout, papier toilette...



FAMILLE DE PRODUITS

Objectif : Faire découvrir nos industries à travers les produits de la branche



Tous publics



1 à 2 animateurs



Tous stands



5-10 min



Matériels : Des échantillons à minima de 2 par catégorie (voir liste ci-dessous), une table, une vitrine, 4 boîtes catégorie*, un chronomètre, une affiche podium des meilleurs temps, des goodies

**Les totems avec la valisette peuvent servir de boîte (cf photo)
Commande auprès de Sophie DION (sophie.dion@ipc-campus.fr)*

Préparation : Mettre les échantillons, dans le désordre, dans la vitrine. Mettre les 4 boîtes catégorie sur la table (ou par terre), qui serviront à trier les échantillons. Préparer des goodies pour les gagnants et une affiche pour noter les meilleurs scores, ce qui va créer de la compétitivité.

Règle du jeu :

- Les participants doivent trier les échantillons (sur l'étagère) le plus rapidement possible, en les mettant dans la bonne catégorie.
- Chaque passage est chronométré. Une pénalité pour faute : ajouter 2 secondes au temps final pour chaque erreur.

Suggestion : Vous pouvez ajouter des intrus (papier aluminium, papier bulle...) dans la vitrine

Papiers d'hygiène	Packaging et conditionnements	Papiers spéciaux	Papiers d'impression, d'écriture
-Mouchoir -Papier toilette -Essuie-tout -Serviette en papier -Linguette humide	-Assiette en carton -Boîte d'œuf -Gobelet -Boîte de Pringles -Boîte en carton	-Papier cuisson -Papier de cigarette -Billet de banque -Papier peint -Papier à poncer	-Ramette de papier -Cahier -Carnet -Sticker (IPC) -Papier d'art

LES MÉTIERS DE L'IPC

Objectif : Faire découvrir les métiers de l'IPC



dès 12 ans



1 animateur



Tous stands



10 min

Matériels : Le jeu de plateau (1 plateau et 20 cartes), une table, des goodies

Préparation : Poser le plateau sur la table. Mélanger les cartes Profils Professionnels et former une pioche face caché

Règle du jeu :

- Chaque joueur pioche une carte, et à tour de rôle, ils lisent à voix haute la description de leur carte.
- Ils doivent ensuite placer leur carte sur la zone du plateau correspondant à l'étape du cycle appropriée. Les autres joueurs peuvent échanger, débattre ou proposer un autre emplacement.

Infos : Le jeu est basé sur le Zoom Onisep de l'Industrie Papier Carton.
Les 20 cartes correspondent aux 20 portraits des professionnels



DE LA MATIÈRE AU PRODUIT FINI

Objectif : Faire découvrir l'IPC



dès 9 ans



1 animateur



Tous stands



20 min

Matériels : Le jeu de plateau (1 plateau et 80 cartes éléments, 10 cartes “Produits finis”), une table, des goodies

Attention, il y a deux manches distincts - cartes ①②

Préparation : Poser le plateau sur la table. Mélanger les cartes “Produits Finis” et former une pioche face visible. Mettre de chaque côté du plateau, les 5 cartes métiers, machine, matière première et formation.

Règle du jeu :

- Chaque équipe doit retrouver et associer les 4 cartes (métiers, machine, matière première et formation) nécessaire à la fabrication du produit et elle les place sur les emplacements prévus.
- Après 30 sec de jeu (environ) le jeu s'arrête. On retourne la carte “Produit fini” et on vérifie les bonnes réponses indiquées au dos. ④ ⑤ ① ②
- L'équipe ayant le plus de bonnes réponses remporte la carte “Produit fini”. Recommencez et jouer jusqu'à épuisement de la pile.

Infos : Le jeu peut être adapté en fonction du temps disponible : par exemple, en réalisant un seul produit fini ou en jouant une seule manche.



MONTE TA TOUR !

Objectif : Créer de l'attractivité sur le stand



Tous publics



1 animateur



Tous stands



5 min

Matériels : 50 gobelets IPC de 33cl, une table, un chronomètre, l'affiche de l'animation et des goodies

Préparation : Monter une petite tour de gobelets pour servir d'exemple. Préparer une minuteur d'une minute. Exposer l'affiche de façon visibles

Règle du jeu : Le participant doit monter la tour de gobelets la plus haute en 1min

