Catalogue des outils pédagogiques autour de la transition agroécologique



Projet Alimentaire Territorial
Projet reconnu par l'État
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

eau GRAND SUD-OUEST
AGENCE DE L'EAU ADOUR-GARONNE

FRANCE NATION VERTE
Agir · Mobiliser · Accélérer

toulouse métropole

INTRODUCTION

Ce projet s'inscrit dans le PAT (Projet Alimentaire Teritorial) de Toulouse Métropole : le Projet Agricole et Alimenaire Métropolitain (PAAM). Labellisé niveau 2 depuis 2023, son ambition est d'accélérer la transiton vers un système alimentaire durable et résilient grâce à quatre axes majeurs :

- Soutenir la production et l'installation agricole ;
- Accompagner la restauration collective ;
- Structurer les filières locales ;
- Sensibiliser et faciliter l'accès de tous à une alimentation saine et durable.

Cette initiative se concentre sur le volet Eau-Environnement, co-construit et co-financé par l'Agence de l'Eau Adour Garonne. Elle répond à une objectif précis : créer un outil pédagogique pour mieux comprendre les liens entre eau et agriculture.

Avant de concevoir cet outil, un recensmeent des ressources existantes a été réalisé afin d'identifier les manques et éviter les doublons. Ce catalogue est le fruit de ce travail.
Quatre grandes thématiques ont guidé les recherches :

 Agriculture

 Alimentation

 Eau

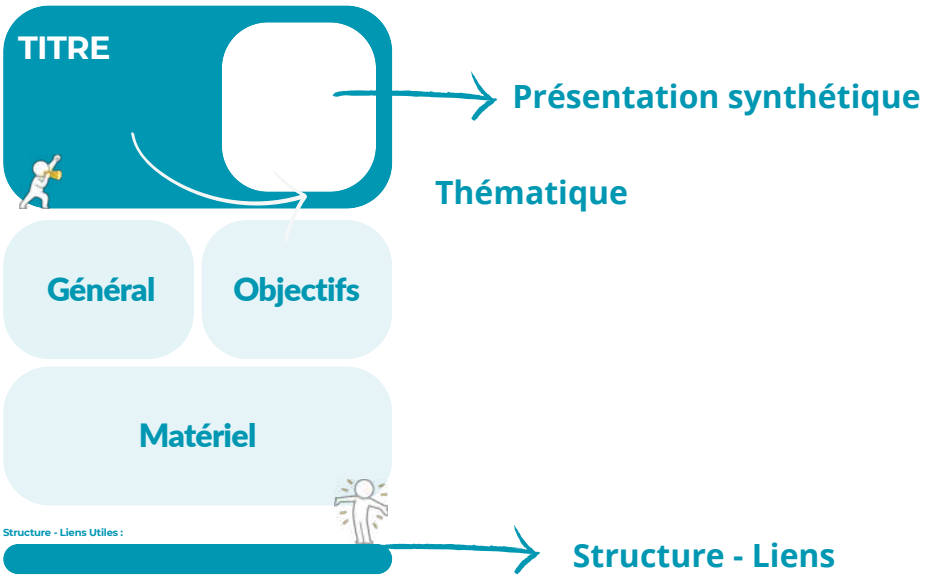
 Environnement

Ces thèmes sont enrichis par la dimension Santé, intégrée en lien avec la transition agroécologique et le prisme de la Santé - Environnement.

Les outils recensés ont été définis comme étant des supports facilitant l'apprentissage de manière ingénieuse dans un but précis.
Ce référencement illustre majoritairement des outils pédagogiques (mallettes, jeux, ...) ainsi que des outils de communication/information (affiches, expositions, ...).

Ce support s'adresse à l'ensemble des professionnels souhaitant mettre en place une animation, un temps de sensibilisation pédagogique et ludique, sur un temps dédié. Il n'a pas vocation à recenser de manière exhaustive tous les outils "pédagogiques" existants. Toutefois, dans une démarche d'amélioration continue, vous pouvez soumettre une demande de modification, d'ajout ou de suppression d'un outil via ce formulaire. En fonction du nombre de demande, le catalogue sera réédité, au maximum tous les 6 mois.

Chaque outil fait l'objet d'une fiche de présentation, présentée comme ci-dessous :



Afin de faciliter la lecture, il vous est permis de naviguer dans le catalogue grâce à des raccourcis :

- Via la table des matières pour aller directement sur une fiche précise en cliquant sur le nom de l'outil et/ou le numéro de page ;
- Via la fiche outil pour retourner vers la fiche résumé de la thématique en cliquant sur la thématique ;
- Via la fiche résumé thématique vers la table des matières en cliquant sur la mention "Retour au sommaire" en bas de page.

De plus, l'ensemble du texte souligné est un lien cliquable vers un site internet en lien avec l'outil.

La table des matières a été pensée pour pouvoir effectuer une première phase de tri en fonction de trois catégories : le type d'outil, le public cible et l'accessibilité.

NB : Les outils s'adressant à un public socio-professionnel incluent : les conseillers professionnels, les étudiants, les agriculteurs, les techniciens, ...

Catalogue mis à jour au 26/02/2026

Table des matières

AGRICULTURE

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Agrochallenge	Jeu	Dés 15 ans	Payant	**16**
De l'équi-libre à table	Jeu	De 12 à 25 ans	Téléchargeable	**17**
Eco'landi	Jeu	Dés 8 ans	Payant	**18**
Goût au débat	Jeu	De 9 à 12 ans	Téléchargeable ou payant	**19**
INTERPLAY	Jeu	Socio-professionnels	Téléchargeable	**20**
La Clé du Sol	Jeu	Socio-professionnels	Téléchargeable ou payant	**21**
La Grange	Jeu	Socio-professionnels	Téléchargeable ou payant	**22**
Mets ta ceinture !	Jeu	Dés 15 ans	Téléchargeable ou en prêt	**23**
Mission Ecophyt'Eau	Jeu	Socio-professionnels	Payant	**24**
Mission Ecophyt'Eau extension Nitrates	Jeu	Socio-professionnels	Payant	**25**
Nourrir le monde en 2030	Jeu	Dés 15 ans	Téléchargeable	**26**
PayZZage	Jeu	Dés 15 ans	Téléchargeable	**27**

Rami fourrager	Jeu	Socio-professionnels	Payant	**28**
SEGAE	Jeu	Adulte	En ligne (jeu vidéo)	**29**
Enquêtes d'agriculture	Kit pédagogique	Dés 10 ans	En prêt	**30**
Histoire d'éleveurs	Kit pédagogique	Socio-professionnels	Inconnue	**31**
Toutes paysannes, tous paysans	Exposition	Dés 12 ans	Payant	**32**
Prends-en de la graine	Quiz	Dés 15 ans	Téléchargeable	**33**
Toutes paysannes, tous paysans	Livre	Dés 15 ans	Payant	**34**

ALIMENTATION

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Equi'palets : le jeu d'adresse du commerce équitable	Jeu	De 12 à 15 ans	Téléchargeable ou payant	**36**
Faut pas gâcher	Jeu	De 5 à 12 ans	Payant	**37**
Jeu des labels	Jeu	Dés 16 ans	Payant	**38**
Joue avec les légumes secs	Jeu	Dés 6 ans	Téléchargeable	**39**
La fresque Agri'Alim	Jeu	Dés 15 ans	Payant	**40**
La tablée	Jeu	Séniors	En prêt	**41**

Le jeu de la ficelle	Jeu	Dés 15 ans	Téléchargeable	**42**
Lithops master : le jeu consm'acteur	Jeu	Dés 10 ans	En prêt	**43**
LUDOBIO	Jeu	Dés 6 ans	Payant	**44**
Memory tactile des légumineuses	Jeu	Dés 6 ans	Téléchargeable	**45**
Mémo ZéroDechet	Jeu	De 5 à 99 ans	En prêt ou payant	**46**
Pom pom	Jeu	Dés 6 ans	En prêt ou payant	**47**
Quizz'Inn : l'auberge du savoir alimentaire	Jeu	Dés 15 ans	En prêt ou payant	**48**
La roue de l'alimentation responsable	Jeu	De 6 à 15 ans	Téléchargeable ou payant	**49**
Sandiwch : Masterclass	Jeu	Dés 7 ans	En prêt ou payant	**50**
Divers kit autour des légumes	Kit pédagogique	Dés 6 ans	Téléchargeable	**51**
Et si on mangeait autrement	Kit pédagogique	Dés 6 ans	Téléchargeable ou en prêt	**52**
L'alimentation c'est aussi ...	Kit pédagogique	Tous publics	Téléchargeable ou en prêt	**53**
La mallette Trop Moche Trop Bon	Kit pédagogique	De 6 à 10 ans	En prêt	**54**
La mallette Trop Moche Trop Bon pitchoun	Kit pédagogique	De 3 à 5 ans	Payant	**55**

Legumady	Kit pédagogique	Dés 5 ans	En prêt	**56**
Prenez-en de la graine ! Les légumes secs du jardin à l'assiette	Kit pédagogique	Dés 2 ans	Téléchargeable	**57**
Systèmes alimentaires justes et durables	Kit pédagogique	Dés 15 ans	En commande gratuite	**58**
Enjeu planétaire : l'alimentation durable	Exposition	Adulte	En prêt	**59**
Faut pas gâcher	Exposition	Tous publics	Payant	**60**
Le mur des engagements	Exposition	Tous publics	Payant	**61**
Prenez-en de la graine ! Les légumes secs du jardin à l'assiette	Exposition	Dés 8 ans	Téléchargeable	**62**

EAU

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Causerie	Jeu	Socio-professionnels	Téléchargeable	**64**
Eau'Rigine	Jeu	Dés 8 ans	Payant	**65**
Gouvernance de l'eau	Jeu	Dés 15 ans	Payant	**66**
La fresque de l'eau	Jeu	Dés 15 ans	Payant	**67**
La fresque de l'eau junior	Jeu	De 8 à 15 ans	Téléchargeable ou payant	**68**

Panne séche à Audeville	Jeu	Tous publics	Inconnue	**69**
Yemoja	Jeu	Dés 15 ans	Téléchargeable	**70**
Le saviez-vous ?	Quiz	Dés 15 ans	Téléchargeable	**71**
Le guide Water Responsable L'eau de A à Z	Guide	Dés 7 ans	Téléchargeable	**72**
Le petit chevelu, à la naissance des cours d'eau	Livre	Dés 12 ans	Payant	**73**

ENVIRONNEMENT

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Atelier 2 tonnes	Jeu	Tous publics	Payant	**75**
Carboniq	Jeu	Dés 12 ans	En prêt ou payant	**76**
Carbon Lean	Jeu	Tous publics	Payant	**77**
Citymagine	Jeu	Dés 15 ans	En prêt ou payant	**78**
IN EXTREMIS	Jeu	Dés 10 ans	Payant	**79**
Jeux EcoQuartier	Jeu	Adulte	En prêt	**80**
KLIMATO	Jeu	Dés 8 ans	Payant	**81**
La fresque de la biodiversité	Jeu	Dés 10 ans	Payant	**82**
La fresque du climat	Jeu	Dés 10 ans	Payant	**83**

La fresque du commerce mondialisé	Jeu	De 17 à 99 ans	Payant	**84**
Le jeu des "1000 tonnes"	Jeu	Dés 10 ans	Payant	**85**
Panique à la transischool	Jeu	De 11 à 15 ans	En prêt ou payant	**86**
Réduire notre consommation d'énergie pour préserver le climat	Jeu	De 5 à 10 ans	Payant	**87**
Terrabilis	Jeu	Dés 10 ans	En prêt ou payant	**88**
La qualité de l'air intérieur et extérieur	Exposition	Tous publics	Payant	**89**
Réduire notre consommation d'énergie pour préserver le climat	Exposition	Dés 12 ans	Payant	**90**
Rendez-vous la nuit	Exposition	Dés 12 ans	Payant	**91**
L'extension "Trame noire"	Exposition	Dés 12 ans	Payant	**92**

SANTÉ - ENVIRONNEMENT

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
A Table !	Jeu	Dés 3 ans	En prêt	**94**
Dépollul'Air	Jeu	Dés 7 ans	Payant	**95**
Envi'santé	Jeu	Dés 15 ans	En prêt	**96**

Faire ensemble 2030	Jeu	Dés 15 ans	En prêt ou payant	**97**
Respire !	Jeu	Dés 12 ans	En prêt	**98**
Sauve qui PE !	Jeu	Tous publics	En prêt	**99**
Allons dehors : les enjeux pour la santé et l'environnement de l'éducation	Exposition	Adulte	En prêt	**100**
Passeport Santé - Environnement	Exposition	Adulte	En prêt	**101**
Perturbateurs endocriniens	Exposition	Dés 12 ans	Payant	**102**

ALIMENTATION - ENVIRONNEMENT

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Alimen'terre	Jeu	Dés 9 ans	Payant	**104**
Alimen'Terre l'empreinte écologique de l'alimentation	Jeu	Dés 10 ans	Téléchargeable ou en prêt	**105**
Carbonomètre	Jeu	Tous publics	Téléchargeable	**106**
JAD Climat et Alimentation Durable	Jeu	Dés 15 ans	En prêt	**107**
Nutrichamps	Jeu	Dés 8 ans	En prêt ou payant	**108**
Ogrenco	Jeu	Dés 8 ans	En prêt ou payant	**109**

Pique assiette : Zéro carbone sur ma fourchette	Jeu	Dés 10 ans	Téléchargeabl ou en prêt	**110**
Superbosquet	Jeu	Dés 12 ans	Payant	**111**
Wasta !	Jeu	Dés 12 ans	Téléchargeable	**112**
A la bonne fr'enquête	Kit pédagogique	Tous publics	En prêt	**113**
Quand je mange j'agis sur mon environnement	Exposition	Dés 12 ans	Payant	**114**

ALIMENTATION - SANTÉ

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Alim's pour une alimentation plus saine	Jeu	Dés 15 ans	En prêt	**116**
La Marmite	Jeu	Dés 12 ans	Téléchargeable ou en prêt	**117**
NutriGame	Jeu	Dés 13 ans	Payant	**118**
Propag'action	Jeu	Dés 12 ans	Payant	**119**
Tentations en rayons	Jeu	Tous publics	Téléchargeable ou en prêt	**120**
Bisbrouille dans la tambouille	Kit pédagogique	Adulte	En prêt	**121**
Diversi'facile	Kit pédagogique	Dés 3 ans	En prêt ou payant	**122**

Cuisine du terroir : Prévenir la dénutrition	Exposition	Tous publics	En prêt	**123**
Alim'Anim	Guide	Adulte	Téléchargeable ou en prêt	**124**

EAU - AGRICULTURE

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Erosion TTOOL	Jeu	Socio-professionnels	Inconnue	**126**
Ruralis	Jeu	Socio-professionnels	Payant	**127**

EAU - ALIMENTATION

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Jeu de l'oie sur l'eau	Jeu	Tous publics	Téléchargeable	**129**
L'eau à la bouche	Jeu	Tous publics	Payant	**130**

EAU - ENVIRONNEMENT

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Naturo'Bus	Exposition	De 6 à 99 ans	Payant	**132**
Préservons notre eau, changeons nos pratiques	Exposition	Dés 12 ans	Payant	**133**

Le Cahier Nature Arbre, Sol, Eau	Carnets	Dés 6 ans	Inconnue	**134**

EAU - SANTÉ

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Gare à l'eau	Jeu	Dés 15 ans	Téléchargeable	**136**
L'eau et la santé	Photo-expression	Dés 8 ans	Téléchargeable ou en prêt	**137**

AGRICULTURE - ENVIRONNEMENT

Nom	Type d'outil	Public	Accessibilité	N° de page
Le tribunal de l'abominable courgette masquée	Jeu	Dés 16 ans	Téléchargeable ou payant	**139**
MYMYX	Jeu	Socio-professionnels	Payant	**140**
Roots of tomorrow	Jeu	Dés 15 ans	En ligne (jeu vidéo)	**141**
Tout un foin	Jeu	Socio-professionnels	En prêt ou payant	**142**
Le sol : terre à terre	Exposition	Adulte	En prêt	**143**

Ensemble des fiches outils



Projet Alimentaire Territorial
Projet reconnu par l'État
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

eau GRAND SUD-OUEST
AGENCE DE L'EAU ADOUR-GARONNE

FRANCE NATION VERTE
Agir · Mobiliser · Accélérer

toulouse métropole

AGRICULTURE

Les jeux !

Agrochallenge
De l'équi-libre à table
Eco'landi
Goût au débat
Interplay
La Clé du Sol
La Grange
Mets ta ceinture !
Mission Ecophyt'Eau
Mission Ecophyt'Eau Extension Nitrates
Nourrir le monde
PayZZage
Rami fourrager
SEGAE

Les kits pédagogiques !

Enquêtes d'agriculture
Histoire d'éleveurs

Les quiz !

Prends-en de la graine

Les expositions !

Tous paysannes, tous paysans !

Les livres !

Tous paysannes, tous paysans !



Retour au sommaire

AGROCHALLENGE

Agriculture



Présentation

Ce jeu permet de confrontez vos idées sous forme de débat autour des enjeux économiques, alimentaires, sociaux, environnementaux et territoriaux de la transition agroécologique. Les cartes vous permettront d'apporter des solutions aux problémes liés à l'agriculture d'aujourd'hui.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 10min - 3h
- **Accès** : Payant (15€)

Objectifs

1. Repenser les modes d'agricultures vers plus de pratiques agroécologiques.
2. Apporter des connaissances et définitions de l'agroécologie.
3. Découvrir l'approche systèmique de l'agroécologie.
4. Favoriser l'implication des apprenants et l'organisation de débats.

Matériel

- Jeu de cartes



Structure - Liens Utiles

Réseau d'Education à la Citoyenneté et à la Solidarité internationale - Lien

DE L'ÉQUI-LIBRE À TABLE

Agriculture



Présentation

Cet escape game permet de découvrir de manière ludique et dynamique les systèmes agricoles dominants, leurs problématiques et leurs alternatives durables. Les participants incarnent des chefs d'Etat et experts explorant les alternatives et proposant leurs découvertes par un discours politique.

Général

- **Public** : De 12 à 25 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Comprendre les systèmes agricoles dominants, leurs problématiques et alternatives.

Matériel

- Schèma vierge
- Cartes
- Notices solution
- Roue des alternatives
- Pochette zippée et cadenas à 3 chiffres
- Pupitre, micro, caméra (optionnel)



Structure - Liens Utiles

KuriOz - Lien

ECO'LANDI

Agriculture



Présentation

Ce jeu collaboratif permet de s'approprier les bases de l'agroécologie en créant, en équipe, un potager.

Général

- **Public** : Dés 8 ans
- **Durée** : 60 min
- **Accès** : Payant (30€) : sur commande auprès de l'association Sur la Terre (surlaterre2015@gmail.com)

Objectifs

1. Comprendre les bases de l'agroécologie.
2. Découvrir les bases de la culture écologique, les saisons, les produits et les interactions entre le jardin et l'écosystème.
3. Réaliser un projet de potager sous forme de dessein, applicable en grandeur nature au jardin.

Matériel

- 20 cartes illustrées
- 20 cartes "Indices"
- 6 quiz
- 1 règle du jeu



Structure - Liens Utiles

Conservatoire des Milles Variétés Anciennes - Lien 1 et Lien 2

GOÛT AU DÉBAT

Agriculture



Présentation

Ce jeu rassemble toutes les questions de Léon et Anna qui partent à la découverte de l'agriculture. Cet outil permet d'organiser et d'animer de manière simple et autonome un parcours d'activités incluant des temps de débat autour des enjeux de l'agriculture et de l'alimentation.

Général

- **Public** : De 9 à 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou payant (54€TTC + 16.60€ frais de port)

Objectifs

1. Questionner le monde de l'agriculture.
2. Faire le lien entre agriculture & alimentation.
3. Débattre et entamer une réflexion sur l'agriculture durable et l'alimentation responsable.

Matériel

- 110 cartes réparties sur 10 thématiques
- 10 BD d'introduction des thématiques
- Aide à la mise en place des animations
- Ressources de connaissances
- Escape Game numérique IntrO'scape en complément du kit pédagogique



Structure - Liens Utiles

L'AFOCG 01 - Lien

INTERPLAY

Agriculture



Présentation

Ce jeu de plateau permet de réfléchir à l'échelle du système de culture, des espèces à associer et des options d'itinéraire technique. Il s'agit de concevoir des scénarios d'association céréales - légumineuses en fonction de différents éléments de contexte. Un modèle informatique évalue les services fournis par scénario.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Comparer les niveaux de services écosystèmiques fournis par différents scénarios d'associations de céréales-légumineuses.

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes à concevoir des scénarios
- Modéle informatique d'évaluation des scénarios



Structure - Liens Utiles

UMR Agir - Lien

LA CLÉ DU SOL

Agriculture



Présentation

Ce jeu de rôle reproduit les freins auxquels sont confrontés les différents acteurs d'une filière agricole en transition en s'appuyant sur le cas des bioagresseurs telluriques de la filière maraichage provençal.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 2h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou achat du plateau

Objectifs

1. Comprendre les freins à la transition agroécologique.
2. Assimiler des connaissances systèmiques sur la transition agroécologique.
3. Encourager l'exploration de solutions originales multiacteurs pour répondre aux problèmes rencontrés.

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes



Structure - Liens Utiles

INRAE - Lien

LA GRANGE

Agriculture



Présentation

Ce jeu collaboratif propose la construction d'une grange comme étant une représentation synthètique d'un territoire agricole. Les joueurs devront penser son évolution en fonction des contraintes et des aspirations partagées suite à un processus de négociation.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou payant (86€)

Objectifs

1. Discuter un projet de territoire agricole, d'une filière, d'un label.
2. Mettre en débat des questions sociétales sensibles autour de l'agriculture.
3. Apporter des connaissances sur l'agriculture en tant que système socio-écologique dans un territoire.
4. Prendre des décisions sur des orientations d'une filière.

Matériel

- 1 plateau
- 45 pions intérieurs
- 65 pions extérieurs
- 80 parcelles
- Fléches
- Enveloppes de rangement
- 35 cartes événement



Structure - Liens Utiles

INRAE - Lien

METS TA CEINTURE !

Agriculture



Présentation

Ce jeu collaboratif se joue en équipe. Le but est de construire, à partir des caractéristiques d'un territoire fictif, un scénario pour construire une ceinture/réseau alimentaire.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Prêt auprès du GRAINE Occitanie (Montpellier) ou Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Découvrir ce qu'est une ceinture alimentaire et les différentes raisons de sa mise en place.
2. Identifier les étapes de mise en places de ces initiatives.
3. Susciter l'envie de s'engager dans des projets d'alimentation locale.

Matériel

- 5 jeux complets de cartes
- Une fiche guide pour la construction du scénario
- 5 exemplaires de la fiche "valeurs et actions types d'une ceinture alimentaire"
- Fiche "Scénario" des ceintures existantes
- Une carte à imprimer de la Belgique
- Liste vierge pour le réseautage



Structure - Liens Utiles

RCR2 - Lien

MISSION ECOPHYT'EAU

Agriculture



Présentation

Ce véritable outil coopérztif permet de représenter les systèmes de culture et leurs caractéristiques techniques, il facilite le partage de connaissances entre pairs agriculteurs et la co-conception de systèmes de culture économes en intrants.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 2 à 4h
- **Accès** : Payant (500€) avec formation obligatoire de maîtrise de l'outil

Objectifs

Mobilisé à la suite d'une rencontre avec un agriculteur, l'outil permet de :

1. Visualiser et comprendre le système de culture dans son ensemble et dans son contexte.
2. Identifier les problématiques agronomiques du système de culture.
3. Amener un groupe (agriculteurs ou d'élèves) à proposer des pistes d'amélioration du système tenant compte des atouts, des contraintes et des objectifs de l'agriculteur.

Matériel

- Cartes
- Pions
- Plateau de jeu



Structure - Liens Utiles

Réseau CIVAM - Lien

MISSION ECOPHYT'EAU - EXTENSION NITRATES

Agriculture



Présentation

Cet outil d'accompagnement collectif facilite le partage de connaissances sur les liens entre pertes de nitrates, pédo-climat et pratiques agricoles. Il permet une estimation des pertes de nitrate, à partir d'un simple calcul par bilan, et d'imaginer des systèmes de cultures à faible pertes de nitrate chez des agriculteurs.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 1 à 3h
- **Accès** : Payant (150€) avec formation obligatoire de maîtrise de l'outil

Objectifs

Mobilisé à la suite d'une rencontre avec un agriculteur, l'outil permet de :

1. Visualiser les quantités d'azote en jeu à l'automne à l'échelle d'un système de culture.
2. Identifier les pratiques clés influant sur les pertes de nitrates.
3. Amener un groupe (d'agriculteurs ou d'élèves) à proposer des pistes d'amélioration du système tenant compte des atouts, des contraintes et des objectifs de l'agriculteurs?

Matériel

- Cartes
- Pions



Structure - Liens Utiles

Réseau CIVAM - Lien

NOURRIR LE MONDE EN 2030

Agriculture



Présentation

Dans ce jeu de plateau semi-coopératif, chaque personne exerce une totale souveraineté de ses choix. Les actions sont portées à titre individuel. Cependant, le but est commun : développer une agriculture qui permette à chacun.e de boire et de manger à sa faim.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Etre capable de comprendre certains enjeux de l'accès à l'alimentation et de mettre en évidence les liens entre choix individuels et choix collectifs.
2. Découvrir l'ODD "Faim zéro" et les ODD sous-jacents.
3. Initier une réflexion sur les choix individuels et collectifs en matière d'alimentation, dans l'objectif d'atteindre l'ODD "Faim zéro".

*ODD : Objectifs de Développement Durable

Matériel

- Un plateau de jeu
- Cartes
- Pions
- 1 dé
- Jeton "Premier joueur"



Structure - Liens Utiles

KuriOZ - Lien

PAYZZAGE

Agriculture



Présentation

Ce jeu de plateau propose de mener une réflexion collective autour des relations élevage - paysage - biodiversité. Une version BAC pro ou BTS est disponible.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 1h à 2h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Réfléchir aux relations entre élévage - paysage - biodiversité.

Matériel

- Plateau de jeu
- Pièces



Structure - Liens Utiles

UMR Bagap - Lien

RAMI FOURRAGER

Agriculture



Présentation

Ce jeu de plateau, incorporant des modèles informatiques simples, permet d'accompagner collectivement les professionnels dans leur réfléxion sur l'élevage. Il illustre de façon ludique les conséquences d'adaptation des élevages sur leurs performances et leurs évaluations.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (100€) - possibilité de formation à l'outil

Objectifs

1. Concevoir et adapter des systèmes fourragers.

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes et baguettes fourrages
- Module d'évaluation informatique
- Manuel d'utilisation



Structure - Liens Utiles

IDELE - Lien

SEGAE

Agriculture



Présentation

Dans ce jeu de simulation en ligne, le joueur incarne un agriculteur devant faire évoluer sa ferme en polyculture élevage vers plus de durabilité.

Général

- **Public** : Adulte
- **Durée** : 20 min à 1h
- **Accès** : En ligne (jeu vidéo) - Accès libre

Objectifs

1. Travailler l'approche systèmique en agronomie.

Matériel

- Simulateur (jeu en ligne)



Structure - Liens Utiles

Institut Agro Rennes-Angers - Lien

ENQUÊTES D'AGRICULTURE

Agriculture



Présentation

Cette mallette consacrée à l'environnement fermier et à l'agriculture est un dispositif pédagogique d'une 40aine d'activités pour faire de la ferme un support d'investigation pour les jeunes. Son contenu illustre les différentes facettes de l'agriculture et de l'alimentation en tant qu'enjeux de société.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt au CPIE du GARD ou au GRAINE Occitanie

Objectifs

1. Découvrir la polyvalence du métier d'agriculteur et les compétences et savoir-faire développés.
2. Comprendre l'importance d'une alimentation diversifiée et l'impact des choix des agriculteurs sur l'environnement et la santé.
3. Développer une approche multisensorielle de la ferme.
4. Envisager les liens de la ferme avec son territoire physique, vivant et humain à plusieurs échelle spatiale.

Matériel

- 1 livret transversal
- 5 livrets thématiques



Structure - Liens Utiles

Fédération régionale des CIVAM Occitanie - Lien

HISTOIRE D'ÉLEVEURS

Agriculture



Présentation

Développé dans le cadre du projet Casdar Résilait, ce coffret pédagogique aborde le concept de résilience en élevage. Ce sujet complexe est illustré à travers l'histoire de trois fermes laitières biologiques confrontées à une succession d'aléas à gérer.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 2h
- **Accès** : Inconnu

Objectifs

1. Appréhender le concept de résilience appliqué à l'élevage laitier à partir d'histoires de fermes résilientes ayant su faire face à de nombreux aléas de nature et d'intensité variable.
2. Inviter à la pensée systèmique et dynamique en se projetant dans des situations concrétes.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

ITAB - Lien

TOUTES PAYSANNES, TOUS PAYSANS

Agriculture



Présentation

Une BD en format expo qui retrace 3 récits de familles paysannes en Inde, France et Sénégal. Peut être être empruntée pour un événement ou un atelier.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : 45 min
- **Accès** : 90€ pour les entreprises, 45€ pour les associations. Il est également possible de louer les récits séparément, avec un tarif adapté selon le format et l'usage (contacter l'association).

Objectifs

1. Découvrir des enjeux de l'installation paysanne, l'agroforesterie, la transition agricole et alimentaire en France et à l'international.
2. Comprendre les combats menés par ceux qui nous nourrissent pour préserver la biodiversité, renforcer notre résilience face aux changements climatiques et atteindre la souveraineté alimentaire.

Matériel

- 35 planches de bande dessinée de 60x42cm (4 illustrations / planche :
  - 5 planches de présentation et de contexte
  - Récit France : 10 planches
  - Récit Inde : 10 planches
  - Récit Sénégal : 10 planches



Structure - Liens Utiles

Association SOL - Lien

PRENDS-EN DE LA GRAINE

Agriculture



Présentation

Ce quiz rassemble 21 questions sur le sujet des semences paysannes.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 45 min
- **Accès** : Version numérique sur le site de l'association

Objectifs

1. Découvrir les grands enjeux liés aux semences paysannes.
2. Découvrir des notions telles que : la biodiversité cultivée, le catalogue officiel des variétés, la conservation, la sélection et la transmission des semences.

Matériel

- 22 questions de quiz sous forme de cartes



Structure - Liens Utiles

Association SOL - Lien

TOUTES PAYSANNES, TOUS PAYSANS

Agriculture



Présentation

Cette BD illustrée par Claire Robert retrace les parcours de 3 familles paysannes (France, Inde, Sénégal), engagées dans la transition agroécologique. Inspirée de récits réels, elle donne à voir les défis, les sepoirs et les réussites de celles et ceux qui s'engagent dans l'agroécologie.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : version papier et/ou numérique, accessible en ligne

Objectifs

1. Sensibiliser aux notions d'agroécologie et d'autonomie paysanne.
2. Transmettre des imaginaires désirables de la transition agroécologique.
3. Montrer que des leviers d'actions existent pour les paysans de différentes régions, avec des points communs.
4. Montrer que les paysans d'Inde, du Sénégal et de la France rencontrent des difficultés à la fois communes et différentes.

Matériel

- Livre papier
- Format numérique
- Format exposition, voir les conditions de location
- En jeu de cartes pour être utilisé comme outil pédagogique (voir la fiche d'animation)



Structure - Liens Utiles

Association SOL - Lien

Alimentation

Les jeux !

Equi'palets : le jeu d'adresse du commerce équitable
Faut pas gâcher
Jeu des labels
Joue avec les légumes secs
La fresque Agri'Alim
La tablée
Le jeu de la ficelle
Lithops master : le jeu donsom'acteur
LUDOBIO
Memory tactile des légumineuses
Mémo ZéroDéchet
Pom pom
Quiz'Inn : l'auberge du savoir alimentaire
Roue de l'alimentation responsable
Sandwich : Masterclass

Les kit pédagogiques !

Divers kit autour des légumes
Et si on mangeait autrement
L'alimentation c'est aussi...
La mallette Trop Moche Trop Bon
La mallette Trop Moche Trop Bon - Pitchoun
Legumady
Prenez-en de la graine ! Les légumes secs du jardin à l'assiette
Systèmes alimentaires justes et durables

Les expositions !

Enjeux planétaire : l'alimentation durable
Faut pas gâcher
Le mur des engagements
Prenez-en de la graine ! Les légumes secs du jardin à l'assiette



Retour au sommaire

EQUI'PALETS
LE JEU D'ADRESSE DU COMMERCE ÉQUITABLE

Alimentation



Présentation
Le but de ce jeu est de lancer des projectiles sur une bâche en visant les emplacements associés au commerce équitable et en évitant ceux associés au commerce libéral.

Général

- **Public** : De 12 à 15 ans
- **Durée** : 15 min
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou payant auprès de l'association

Objectifs

1. Distinguer les mécanismes du commerce équitable et de commerce libéral dominant.

Matériel

- Une bâche de jeu à imprimer ou à réaliser soi même (85*200 cm)
- 12 projectiles (galets peints, couvercle de bocaux, ...)
- Pions pour marquer les points
- Fiches de décryptage



Structure - Liens Utiles

Artisan du monde - Lien

FAUT PAS GÂCHER

Alimentation



Présentation

Ce jeu de l'oie géant teste vos réflexes et vos connaissances. Le jeu sensibilise au gaspillage alimentaire et sert de tremplin pour mettre en place de nouvelles bonnes pratiques à l'échelle individuelle.

Général

- **Public** : De 5 à 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Sensibiliser au gaspillage alimentaire.
2. Tester ses connaissances autour du gaspillage alimentaire.

Matériel

- Format géant (3*3m) sur une bâche ignifugée utilisable en extérieur ou en intérieur
- Format moyen (1*1m) sur une bâche ignifugée utilisable en extérieur ou intérieur
- 2 dés géants



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien 1 et Lien 2

JEU DES LABELS

Alimentation



Présentation

Entre labels équitables, bio, durables et les initiatives des marques et des distributeurs, difficile de s'y retrouer. Ce jeu permet d'y voir plus clair et de faire la différence entre tous.

Général

- **Public** : Dés 16 ans
- **Durée** : 30 min
- **Accès** : Payant (50€)

Objectifs

1. Reconnaître et comprendre les labels alimentaires.

Matériel

- 1 boîte de jeu avec 4 blocs et une vingtaine de labels à placer
- 1 livret d'animation



Structure - Liens Utiles

Faire un monde équitable - Lien

JOUE AVEC LES LÉGUMES SECS

Alimentation



Présentation

Outil permettant de venir en soutien à l'animation d'un atelier en restaurant scolaire sur le principe de la reconnaissance à l'aveugle, par le toucher, des légumes secs.

Général

- **Public** : Dés 6 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Faire découvrir les légumes secs par le sens du toucher.
2. Travailler la reconnaissances des légumineuses.

Matériel

- 2 fiches ateliers



Structure - Liens Utiles

Les sens du goût - Lien

LA FRESQUE AGRI'ALIM

Alimentation



Présentation

Cet atelier collaboratif sensibilise aux enjeux de la durabiltié du système agri-alimentaire à travers un panorama complet et structuré.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 3h
- **Accès** : Payant (1500€ HT)

Objectifs

1. Comprendre et réinventer nos modèles alimentaires, de la fourche à la fourchette.
2. Consolider les connaissances du système agrialimentaire.
3. Impulser des projets de territoire.

Matériel

- Cartes
- un animateur professionnel pour 14 personnes maximum



Structure - Liens Utiles

La fresque Agri'Alim - Lien

LA TABLÉE

Alimentation



Présentation

Ce jeu collectif permet d'échanger autour de situations de vie du quotidien. Il a pour objectif de réfléchir et de déconstruire les idées reçues autour de l'alimentation, du logement, du lien social et de la santé des personnes agées.

Général

- **Public** : Séniors
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, Normandie, Occitanie et Nouvelle-Aquitaine) et CoDES PACA

Objectifs

1. Déconstruire les idées reçues et favoriser la discussion autour de situations du quotidien.
2. Questionner les enjeux et les choix liés à l'alimentation, au lien social, aux aménagements du domicile, aux loisirs et à la santé.

Matériel

- 41 fiches "situation" pour lancer le débat autour de situations du quotidien
- 1 livret pour guider l'animateur et apporter des conseils
- 6 cartes "personnage" pour pimenter le jeu



Structure - Liens Utiles

Métropole de Lyon - Lien

LE JEU DE LA FICELLE

Alimentation



Présentation

Ce jeu permet de visualiser et de modéliser les liens entre notre consommation alimentaire, les éléments qui déterminent notre mode de consommation et ses impacts. Il met en évidence l'interdépendance des dimensions économiques, sociales, culturelle, environnementale et politique de l'alimentation.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 45 min à 2h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Faire prendre conscience des impacts de notre modèle alimentaire sur l'environnement, la sphère socio-économique et la santé.
2. Renforcer les capacités à établir des liens entre des thématiques locales et globales.
3. Favoriser la construction d'une pensée globale, complexe et critique.
4. Favoriser la construction d'un regard critique sur le modèle de la société de consommation.
5. Ouvrir les perspectives d'actions alternatives au modèle actuel.

Matériel

- Pelotte de laine ou ficelle
- Cartes personnages



Structure - Liens Utiles

Quinoa, Rencontre des Continents et Solidarité Socialiste - Lien

LITHOPS MASTER : LE JEU CONSOM'ACTEUR

Alimentation



Présentation
Ce jeu pédagogique est un outil d'éducation à la consomm'action.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : 1h - 1h30
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard, au GRAINE Occitanie

Objectifs

1. Découvrir les signes officiels de la qualité et les principaux marquages existants.
2. Eduquer à la diversité (terroir, modes d'agricultures, variétés, ...).
3. Permettre à chacun d'appréhender l'aliment dans sa globalité en considérant l'ensemble du cycle de vie et ses impacts sur l'environnement, l'Homme et l'économie.
4. Découvrir la complexité qui entoure l'acte d'achat à travers la notion de controverse.

Matériel

- 80 cartes
- 1 livret pédagogique



Structure - Liens Utiles

- Lien

LUDOBIO

Alimentation



Présentation

Ce coffret comprend 5 jeux permettant de découvrir les liens entre alimentation, santé et protection de l'environnement. Cet outil aborde les questions d'agricutlure biologique et des thématiques transversales (éveil sensoriel et au goût, équilibre alimentaire, ...)

Général

- **Public** : Dés 6 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant auprès de l'association

Objectifs

1. Découvrir l'agriculture biologique.
2. Devenir expert des fruits et légumes de saison.
3. Explorer la richesse du végétal.
4. Jouer à créer un menu équilibré pour bien grandir.

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes
- Pions
- Régles du jeu



Structure - Liens Utiles

Bio Consom'acteur - Lien

MEMORY TACTILE DES LÉGUMINEUSES

Alimentation



Présentation

Ce jeu permet de se familiariser avec les légumineuses et d'apprendre leur nom. Il est proposer un temps créatif pour fabriquer son propre mémory. Le but est de retrouver les paire par le toucher.

Général

- **Public** : Dés 6 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Faire découvrir les légumes secs par le sens du toucher.
2. Travailler la reconnaissances des légumineuses.

Matériel

- 5 légumineuses de formes et tailles différentes (lentilles vertes, féves, haricots blancs, pois chiche, haricots azuki, ...)
- Tubes de colle liquide
- Gobelets en carton de 100ml (10 par enfant pour un jeu de 5 paires)
- Paire de ciseaux
- Feutres



Structure - Liens Utiles

Les sens du goût - Lien

MÉMO ZERODECHET

Alimentation



Présentation

Cette série de jeu permet de découvrir comment réduire ses déchets en s'amusant. chaque carte représente un geste permettant de réduire ses déchets à la maison.
Le jeu s'adapte aux adolescents avec la mise en place de défis.

Général

- **Public** : De 5 à 99 ans
- **Durée** : 10 min en version memory
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard ou payant (25€)

Objectifs

1. Sensibiliser tous les publics au gaspillage alimentaire.

Matériel

- 26 paires de cartes
- Livret pédagogique de règle du jeu et décrivant en détail chaque geste limitant le gaspillage

Pour aller plus loin :

- www.mrpoubelle.com : reléve les défis de réduction des déchets dans ta vraie vie ! Retrouve des tutos, une communauté d'entraide et des challenge.
- www.mrco2.com : calcule en 5 min ton empreinte carbone



Structure - Liens Utiles

Frédéric BONNET et Nuria DIAZ - Lien

POM POM

Alimentation



Présentation

Dans ce jeu, chaque joueur doit produire des fruits et légumes et les vendre au marché. Il doit constituer des paniers à l'aide de cartes Fruits et Légumes de valeurs les plus élevées possibles pour chacune des saisons.

Général

- **Public** : Dés 6 ans
- **Durée** : 15 mn
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard ou auprès du GRAINE Occitanie ou payant (16.5€)

Objectifs

1. Sensibiliser les enfants aux fruits et légumes de saison.
2. Comprendre comment consommer des fruits et légumes de saisons.
3. Sensibiliser à la consommation locale.

Matériel

- 55 cartes
- Livret de règles du jeu avec des informations sur la saisonnalité des produtions des fruits et légumes



Structure - Liens Utiles

Florent TOSCANO et Johanna PONCET - Lien

QUIZ'INN
L'AUBERGE DU SAVOIR ALIMENTAIRE

Alimentation



Présentation
A travers 6 thèmes autour de l'alimentation, ce jeu permet aux jeunes de développer leurs connaissances, de les sensibiliser à des questions de société autour de l'alimentation, et de questionner leurs représentations et perceptions de la nourriture.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 2h
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, Normandie, Occitanie et Nouvelle-Aquitaine) et CoDES PACA, ou payant (75€)

Objectifs

1. Développer les connaissances des jeunes sur l'alimentation.
2. Donner des éléments de réponses aux nombreuses questions qu'ils se posent sur le sujet.
3. Sensibiliser aux questions de société qui se posent autour de l'alimentation (culture, nutrition, goût, ...).
4. Travailler sur les différentes perceptions et représentations de la nourriture.

Matériel

- 1 livret d'animateur définissant les 6 thèmes (sécurité alimentaire, aspects culturels, sciences et savoirs, équilibre nutritionnel, habitudes et comportements, goûts et saveurs)
- 1 dé
- 6 pions
- Plateau de jeu
- 58 cartes "questions"
- 8 cartes "défis"



Structure - Liens Utiles

ADIJ - Lien

LA ROUE DE L'ALIMENTATION RESPONSABLE

Alimentation



Présentation

Ce jeu facilite la distinction des différents types d'agriculture et leurs impacts sur la santé, l'environnement et les paysages. Le but du jeu est d'être en bonne santé en vivant dans un environnement sain à travers des choix de consommation alimentaire.

Général

- **Public** : De 6 à 15 ans
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En ligne - Accès gratuit (téléchargeable et imprimable) ou payant

Objectifs

1. Distinguer les différents types d'agricultures existants.
2. Connaitre leurs impacts sur notre santé, sur les paysages et l'environnement.
3. Apprendre à faire des choix d'alimentation responsable.

Matériel

- Support : visuel sur une petite roue achetée en ligne ou grande roue de fabrication artisanale
- 78 cartes



Structure - Liens Utiles

Water Family - Lien

SANDWICH : MASTERCLASS

Alimentation



Présentation

Ce jeu vous permet d'exprimer votre créativité culinaire en improvisant des recettes avec les ingrédients que vous réunissez.

Général

- **Public** : Dés 7 ans
- **Durée** : 20 min à 30 min
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard ou payant (13.5€)

Objectifs

1. Travailler la communication entre membre d'une équipe.
2. Stimuler la créativité culinaire des participants.

Matériel

- Cartes



Structure - Liens Utiles

Repos production par Stéphane ESCAPA et Christophe RAIMBAULT - Lien

DIVERS KIT AUTOUR DES LÉGUMES

Alimentation



Présentation

Mise à disposition de nombreux outils pédagogiques sous format de kit téléchargeable e nligne pour favoriser l'intégration des légumes pour les enfants.

Général

- **Public** : Dés 6 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Sensibiliser à la consommation de légumes.
2. Apprendre les légumes en s'amusant.

Matériel

- Différents kit pédagogiques :
  - Le nom des légumes
  - ABCDaire des légumes
  - Bien te nourrir pour bien grandir
  - Cherchez l'intrus
  - De la terre à l'assiette
  - Dis moi comment ça pousse
  - L'imagier du légume
  - La carte du monde des légumes
  - Les 7 différences
  - Les légumes pas à pas avec Louis
  - Les Robin du potager
  - Monsieur et Madame Légumes
  - Mots croisés des légumes
  - Quiz'In légumes, le jeu
  - Un peu de botanique



Structure - Liens Utiles

Fondation Louis Bonduelle - Lien

ET SI ON MANGEAIT AUTREMENT

Alimentation



Présentation

Ce kit pédagogique s'articule autour de 4 thématiques :

- La santé dans l'assiette
- Le bio, le circuit court ... parlons en !
- Labels, étiquetage ... faisons le tri !
- Hop ... en cuisine !

Chaque thématique propose des activités et des ressources pour aller plus loin.

Général

- **Public** : Dés 6 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) et en prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, Normandie, Occitanie et Nouvelle-Aquitaine) et CRES / CoDES PACA

Objectifs

1. Sensibiliser aux différentes thématiques de l'alimentation durable.
2. Aborder des notions concrètes afin que les publics puissent faire des choix libres et éclairés sur l'alimentation durable.
3. Mobiliser et favoriser le partage de savoirs, de pratiques et d'expériences entre les participants.

Matériel

- Cartes quiz et défis pour introduire chaque thème
- Photographies libre de droits pour illustrer des échanges, s'exprimer, illustrer des connaissances
- Propositions d'activités détaillées
- Notes à destination de l'animateur
- Ressources et liens pour aller plus loins



Structure - Liens Utiles

Promotion santé Auvergne Rhone Alpes - Lien

L'ALIMENTATION C'EST AUSSI ...

Alimentation



Présentation

Ce kit pédagogique permet une vision systèmique de l'alimentation. L'affiche et l'imagier de cet outil illustrent une multitude de facteurs qui influencent l'alimentation (budget, offre alimentaire, habitudes ,traditions, ...).

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : 1h à 2h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) et en prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, Normandie, Occitanie et Nouvelle-Aquitaine) et CoDES PACA

Objectifs

1. Favoriser une approche globale de l'alimentation en intégrant des dimensions sociales, culturelles, économiques et environnementales.
2. Stimuler la réflexion critique sur les choix alimentaires et leurs déterminants.
3. Encourager l'expression des représentations individuelles et collectives liées à l'alimentation.
4. Soutenir les dynamiques participatives autour de l'alimentation comme levier de santé et de lien social.

Matériel

- 1 livret
- 1 imagier de 35 images
- 5 quartiers



Structure - Liens Utiles

Cultures et Santé - Lien

LA MALLETTE TROP MOCHE TROP BON

Alimentation



Présentation

Cette mallette (ensemble d'outils pédagogiques) permet de développer des parcours ludo-pédagogiques pour faciliter l'acceptabilité des légumes par les enfants.

Général

- **Public** : De 6 à 10 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Mise à disposition de la mallette sur la métropole toulousaine

Objectifs

1. Déployer un parcours ludo-pédagogique de 18 à 20 ateliers.
2. Faciliter l'adoption des légumes par les enfants.

Matériel

- Plusieurs jeux de cartes
- Qui-est ce ? des légumes
- Jeu des 7 familles
- ...



Structure - Liens Utiles

CISALI - Lien

LA MALLETTE TROP MOCHE TROP BON

-Pitchoun

Alimentation



Présentation

La mallete Trop Moche Trop Bon a été adaptée pour les maternelles ! Elle permet de mettre en place tout un parcours pour faciliter l'acceptabilité des légumes par les tous petits. CISALI facilite la mise en place d'animation sur des périodes variables grâce à un ensemble de jeux ludiques à utiliser ensemble ou séparément.

Général

- **Public** : De 3 à 5 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant auprès de l'association

Objectifs

1. Déployer un parcours ludo-pédagogique de 18 à 20 ateliers.
2. Faciliter l'adoption des légumes par les enfants.

Matériel

- Plusieurs jeux de cartes
- Qui-est ce ? des légumes
- Jeu du mémo du potager
- ...



Structure - Liens Utiles

CISALI - Lien

LEGUMADY

Alimentation



Présentation

Ce kit pédagogique permet de réaliser des animations sensorielles autour du légume sous toutes ses formes (cru, frais, cuit, préparé, surgelé, en conserve), en préservant une approche ludique, conviviale et participative.

Général

- **Public** : Dés 5 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard, au GRAINE Occitanie et au REEL CPIE de Lozère

Objectifs

1. Faire découvrir ou redécouvrir les légumes à travers les sens et l'imaginaire.
2. Eveiller la curiosité sur les différentes textures, formes, saveurs et sur les différentes façon de les déguster.
3. Montrer en quoi les sens participent à la détermination des choix et des actes alimentaires.
4. Donner l'envie de cuisiner simplement et de partagger.

Matériel

- 3 films
- 18 fiches pédagogiques
- 1 planch de photolangage
- 24 photosde légumes en très gros plan
- 21 pistes sonores
- 1 boite de fioles d'odeur, ... etc



Structure - Liens Utiles

Interfel, FranceAgriMer, Ministère de l'Agriculture et l'agroalimetaire et de la Forêt - Lien

“PRENEZ-EN DE LA GRAINE ! LES LÉGUMES SECS DU JARDIN À L’ASSIETTE

Alimentation



Présentation

Cette mallette pédagogique comprend 4 activités pour des ages différents. Chaque jeu peut être utilisé indépendamment des autres et s’adapte aux besoins.
Il s’agit de faire découvrir aux enfants l’importance et le rôle des légumineuses dans la transition alimentaire.

Général

- **Public** : Dés 2 ans (détail dans “Matériel”)
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Montrer l’importance des légumineuses pourrépondre aux enjeux alimentaires de demain.

Matériel

- 4 fiches “Activités” :
  - Jeu “le monde fantastique des légumineuses !” - 7/15 ans
  - Activité “Prenez-en de la Graine” - 4/11 ans
  - Activité “Loto des légumineuses” - 2/4 ans
  - Activité “Mosaïque” - 7/12 ans



Structure - Liens Utiles

Epicurium - Lien

SYSTÈMES ALIMENTAIRES JUSTES ET DURABLES

Alimentation



Présentation

Cette mallette accompagne les jeunes de 15 ans et plus à comprendre les enjeux sociaux, environnementaux et politiques de notre alimentation, à partir de l'assiette, et découvrir des pistes concrètes pour des systèmes alimentaires plus justes et durables.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : Indéterminée
- **Accès** : En ligne - Commande gratuite de la mallette (numérique et papier pour certains outils)

Objectifs

1. Explorer le système alimentaire de la production à la consommation.
2. Relier alimentation, justice sociale et enjeux environnementaux.
3. Développer l'esprit critique et le pouvoir d'agir des jeunes.

Matériel

- 22 outils pédagogiques pour :
  - Eveiller les consciences
  - Comprendre les enjeux
  - Imaginer des possibles
  - Agir collectivement
- 1 livret pédagogique pour s'approprier la thématique et les différents outils.



Structure - Liens Utiles

CNCD 11.11.11 - Lien

ENJEU PLANÉTAIRE : L'ALIMENTATION DURABLE

Alimentation



Présentation

Cette exposition met en évidence les enjeux de l'alimentation au niveau planétaire qui sont aussi de leviers d'ctions pour tendre vers plus de durabilité.

Général

- **Public** : Adulte
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Sensibiliser à l'alimentation durable et à l'ensemble de ses grands enjeux.

Matériel

- 4 panneaux d'exposition :
  - Les enjeux planétaires, vers une alimentation durable !
  - Ensemble, soutenons les filières responsables de demain !
  - Diversifions notre régime alimentaire, le végétal c'est pas si mal !
  - Ca suffit le gâchis, ça déborde !



Structure - Liens Utiles

ADEME - Lien

FAUT PAS GÂCHER

Alimentation



Présentation

Cette exposition aborde les chiffres principaux du gaspillage alimentaire et ses impacts sur l'alimentation. Elle présente des astuces pour lutter contre le gaspillage alimentaire, des recettes de restes et un aperçu des relations entre les différents acteurs dans la restauration collective.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Sensibiliser au gaspillage alimentaire.
2. Apprendre les gestes du quotidien permettant de lutter contre le gaspillage alimentaire.

Matériel

- 13 roll-ups (2*1m) à exposer en intérieur
- Livret pédagogique



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

LE MUR DES ENGAGEMENTS

Alimentation



Présentation

Cette toile représente 17 engagements détaillés montrant, concrétement, comment agir au quotidien. Il suffit d'inscrire son prénom sur les astuces pour s'engager à les essayer !

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Sensibiliser au gaspillage alimentaire.
2. Apprendre les bonnes pratiques pour réduire son gaspillage alimentaire.

Matériel

- Bâche ignifugée de 2.5*2m pour un stand en extérieur ou intérieur
- Animation complémentaire sur devis



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

“PRENEZ-EN DE LA GRAINE ! LES LÉGUMES SECS DU JARDIN À L’ASSIETTE

Alimentation



Présentation

Cette exposition met en avant les légumineuses comme aliments incontournables dans la transition alimentaire en cours.

Général

- **Public** : Dés 8 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Montrer l’importance des légumineuses pourrépondre aux enjeux alimentaires de demain.

Matériel

- 8 panneaux d’exposition : Diversité, interêt agricole et écologique, qualités nutritionnelles, place dans l’alimentation entre tradition et innovation
- 8 recettes traditionnelles associants céréales et légumes secs, à laisser à disposition des visiteurs



Structure - Liens Utiles

epicurium - Lien

EAU

Les jeux !

Causerie
Eau'Rigine
Gouvernance de l'eau
La fresque de l'eau
La fresque de l'eau junior
Panne séche à Audeville
Yemoja

Les quiz !

Le Saviez-vous ?

Les guides !

Le guide Water Responsable L'eau de A à Z

Les livres !

Le petit chevelu, à la naissance des cours d'eau



Retour au sommaire

CAUSERIE

Eau



Présentation

Ce jeu interroge la place des actions collectives à l'échelle du bassin versant pour mieux concilier agriculture et qualité de l'eau. Les joueurs peuvent faire évoluer l'organisation spatiale et temporelle des systèmes de culture et des éléments paysagers.

Général

- **Public** : Acteurs territoriaux, étudiants
- **Durée** : 2h à 3h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) - Foramtion d'un animateur requise ou recours à un animateur externe

Objectifs

1. Faciliter la concertation entre acteurs.
2. Renforcer l'interconnaissance.
3. Comprendre les conséquences sur la qualité de l'eau d'actions au niveau des paysages.
4. Débattre des leviers d'action.

Matériel

- Logiciel géomatique simulant l'impact des décisions sur des rtansferts hydriques de produits phytopharmaceutiques
- Cartes, feuilles de compte, aides de jeu et notices d'utilisation

A fournir :

- Ordinateur et rétroprojecteur pour afficher le bassin virtuel
- QGIS version 3.40 à minima



Structure - Liens Utiles

INRAE - Lien

EAU'RIGINE

Eau



Présentation

Cet atelier ludique et collaboratif donne quelques connaissances et chiffres clés sur la thématique de l'eau. L'atelier se base sur des chiffres fiables et vérifiés. Il introduit de vraies réflexion sur notre utilisation de l'eau en tant que consommateur.

Général

- **Public** : Dés 8 ans
- **Durée** : 1h30
- **Accès** : Payant (frais de déplacement des animateurs)

Objectifs

1. Apporter des connaissances et des chiffres clés sur la thématique de l'eau.

Matériel

- Jeu 1 : Les ressources en eau sur la planéte
- Jeu 2 : Les usages de l'eau en France
- Jeu 3 : L'eau derrière les objets du quotidien



Structure - Liens Utiles

Eau'dysée - Lien

GOUVERNANCE DE L'EAU

Eau



Présentation

L'eau appartient à tous, mais savez vous qui la gère ? Découvrez les méandres de cette gouvernance française de l'eau.
Ce jeu collaboratif basé sur un plateau pédagogique permet de construire collectivement une vision claire de la gouvernance de l'eau sur un territoire.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 1h à 1h30
- **Accès** : Payant

Objectifs

1. S'approprier les grands principes de la gouvernance de l'eau.
2. Prendre conscience des outils de palnification comme les SAGE et SDAGE.
3. Découvrir les acteurs qui gravitent autour de ces outils, leurs rôles et leurs compétences.

Matériel

- Plateau de jeu représentant les différentes échelles de gouvernance
- Cartes outils, cartes acteurs, cartes compétences
- Animation dynamique encadrée par un.e facilitateur.rice formé.e



Structure - Liens Utiles

Eau'dysée - Lien

LA FRESQUE DE L'EAU

Eau



Présentation

Cette animation permet la construction d'une vision globale du cycle de l'eau, son fonctionnement, ses enjeux. La fresque vise à sensibiliser et mobiliser autour de la protection et la préservation de l'eau comme élément essentiel à la vie sur Terre.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 3h30
- **Accès** : Payant (800/900€ pour les collectivités, 1200/1500€ pour les entreprises, sur devis pour les événements grands publics)

Objectifs

1. Connaitre le cycle de l'eau, son fonctionnement et son équilibre.
2. Comprendre les liens entre la perturbation du cycle de l'eau et l'activité humaine.
3. Découvrir les impacts de ces pertubateurs et leurs conséquences sur le vivant.
4. Se projeter en réfléchissant de manière collaborative aux solutions pour agir face à l'érosion de la biodiversité.

Matériel

- Environ 40 cartes
- Un animateur professionnel pour 14 personnes maximum



Structure - Liens Utiles

L'OFB, l'IPBES et l'UICN - Lien

LA FRESQUE DE L'EAU JUNIOR

Eau



Présentation

Cette animation permet de connaitre le grand et le petit cycle de l'eau et l'impact de l'Homme sur ces cycles.

Général

- **Public** : De 8 à 15 ans
- **Durée** : 2h pour les junior, 1h30 pour les adultes
- **Accès** : Payant (800/900€ pour les collectivités, 1200/1500€ pour les entreprises, sur devis pour les événements grands publics). En libre accès pour les enseignants (adhésion de 15€ à l'association)

Objectifs

1. Connaitre le cycle de l'eau, son fonctionnement et son équilibre.
2. Comprendre les liens entre la perturbation du cycle de l'eau et l'activité humaine.
3. Découvrir les impacts de ces pertubateurs et leurs conséquences sur le vivant.
4. Se projeter en réfléchissant de manière collaborative aux solutions pour agir face à l'érosion de la biodiversité.

Matériel

- Environ 40 cartes
- 24 vignettes



Structure - Liens Utiles

Eau'Dysée - Lien

PANNE SÉCHE A AUDEVILLE

Eau



Présentation

Cet escape Game mis en place par le CPIE Terres Toulousaines aborde la question de la gestion de la ressource en eau.

Général

- **Public** : Tous public
- **Durée** : 1h
- **Accès** : Contacter l'association

Objectifs

1. Sensibiliser aux enjeux autour de l'eau.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

CPIE Terres Toulousaines - Lien

YEMOJA

Eau



Présentation

Dans ce jeu de rôle, chaque participant incarne un personnage confronté à une situation problématique sur la ressource en eau. L'outil pemet d'aborder plusieurs enjeux sur la gestion de la ressource et de vivre les rapports de pouvoir entre acteurs.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 2h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou contacter l'association

Objectifs

1. Comprendre l'importance de la gestion de l'eau.
2. Travailler les enjeux de pollution agricole, déréglement climatique, privatisation, rapport de force, ... dans la gestion de cette ressource.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

Association Lafi Bala - Lien

LE SAVIEZ-VOUS ?

Eau



Présentation

La Saviez-vous ? propose une série d'illustrations donnant des informations, souvent méconnues, sur la thématique de l'eau. Les illustrations sont également disponible sur les réseaux sociaux.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Approfondir ses connaissances sur la ressource en eau.

Matériel

- Entre 20 et 30 fiches quiz



Structure - Liens Utiles

Eau'dysée - Lien

LE GUIDE WATER RESPONSABLE L'EAU DE A À Z

Eau



Présentation

Ce guide est composé de nombreuses infographies, de données scientifiques et de quiz pour comprendre l'importance de l'eau et identifier tous les impacts que nos modes de vie peuvent entrainer sur sa qualité.

Général

- **Public** : Dés 7 ans
- **Durée** : 3h et plus
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Comprendre l'importance de l'eau.
2. Identifier les pollutions et les consommations (visibles ou cachées) de l'eau.
3. Eduquer aux bon éco-gestes.
4. Valoriser les engagements de chacun.

Matériel

- Livret d'environ 32 pages



Structure - Liens Utiles

Water Family - Lien

LE PETIT CHEVELU
A LA NAISSANCE DES COURS D'EAU

Eau



Présentation
Cette BD sensibilise au petit chevelu, cet ensemble de petits ruisseaux situés en tête de bassin versant, souvent accompagné de zones humides. Il est la source des cours d'eau. D'une grande richesse biologique, il est menacé par nos activités humaines.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€entreprises)

Objectifs

1. Sensibiliser au petit chevelu.

Matériel

- Format A4 - souple - 14 pages



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien 1 et Lien 2

ENVIRONNEMENT

Les jeux !

Atelier 2 tonnes
Carboniq
Carbon Lean
Citymagine
IN EXTREMIS
Jeu EcoQuartier
KLIMATO
La fresque de la biodiversité
La fresque du climat
La fresque du commerce mondialisé
Le jeu des “1000 tonnes”
Panique à la Transischool
Réduire notre consommation d’énergie pour préserver le climat
Terrabilis

Les expositions !

La qualité de l’air intérieur et extérieur
Réduire notre consommation d’énergie pour préserver le climat
Rendez-vous la nuit
L’extension “Trame noire”



Retour au sommaire

ATELIER 2 TONNES

Environnement



Présentation

Ce jeu de simulation permet de se projeter sur son empreinte carbone à l'horizon 2050 en faisant des choix individuels et collectifs.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : 3h
- **Accès** : Payant (2500€ HT)

Objectifs

1. Donner aux individus et aux organisations locales les moyens de comprendre comment agir et contribuer à une transition réalisable et inspirante.

Matériel

- Outil en ligne (simulateur)
- Cartes
- Un animateur professionnel pour 15 personnes maximum



Structure - Liens Utiles

2 Tonnes - Lien

CARBONIQ

Environnement



Présentation

Le but du jeu est simple, : limiter votre empreinte carbone en empruntant tous les chemins possible. Le jeu se déroule en 3 phases :

- Composer son année carbone.
- Estimer les cartes pour réduire son impact.
- Faire le bilan.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : 30 min
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard ou payant (25€)

Objectifs

1. Démistifier l'empreinte carbone.

Matériel

- 100 cartes



Structure - Liens Utiles

Axelle GAY, Clément REYNAUD et Guillaume PAKULA - Lien

CARBON LEAN

Environnement



Présentation

Dans ce jeu, vous représenterez un citoyen choisissant de consommer différents produits, biens et services. L'objectif est de diminuer son "bilan carbone total" en choisissant les produits, biens et services les moins gourmands en CO2 par rapport aux autres joueurs.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : 20 min
- **Accès** : Payant (16€)

Objectifs

1. Découvrir l'impact carbone de nos choix quotidien.
2. Initier aux impacts des différents usages présents dans nos vies quotidiennes, depuis les achats de consommation de biens et services jusqu'aux modes de déplacements.

Matériel

- 72 cartes



Structure - Liens Utiles

Carbon Lean - Lien

CITYMAGINE

Environnement



Présentation

Ce jeu de plateau invite à imaginer la ville de demain en devenant acteur de son environnement. Les équipes doivent coopérer pour gérer les différents quartiers à partir de problématiques urbaines. Il s'agit de faire des propositions constructives pour créer du lien et réduire l'utilisation de ressources naturelles.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 1h30
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté et Occitanie) ou payant (60€)

Objectifs

1. Imaginer la ville de demain en étant acteur de son environnement.
2. Mener une rélfexion sur les modes de consommation.

Matériel

- Carnet de "Régles"
- Cadre hexagonal
- Roue des ressources
- Sac en tissu avec une balle
- 1 dé de trois curseurs
- 84 pions habitants
- 36 tuiles "Alternatives quartiers"
- 23 cartes
- 18 élastiques
- 8 tuiles "Alternatives collectives"
- 6 tuiles vierges "Alternatives"
- 6 tuiles "Porte-parole"
- 6 carnets "Lexique"
- 6 carnets "Contexte"
- Tuiles "Organisation d'actions militantes", "Banques coopératives", "Kiosque"



Structure - Liens Utiles

Empreintes asbl - Lien

IN EXTREMIS

Environnement



Présentation

Ce jeu coopératif et évolutif propose 16 expériences parcourant des systèmes utopiques ou dystopiques. Il s'agit de trouver la solution à la transition énergétiques. Vous perdez à la fin d'une manche si vous ne subvenez pas aux besoins d'une population ou que vous polluez plus que celà n'est viable.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : 20min/manche
- **Accès** : Payant (23.90€)

Objectifs

1. Comprendre les paramètres de la transition énergétique.

Matériel

- Un livret de règles (48p)
- Un livret Science (68p)
- 1 totem bois
- 2 plateaux
- 110 cartes
- 1 téléphone (à fournir)



Structure - Liens Utiles

Jeux Opla - Lien

JEU ECOQUARTIER

Environnement



Présentation

Ce jeu de plateau a été créé pour aborder la thématique du développement durable dans l'aménagement urbain. Il se décline sur 4 types de territoires différents. Chaque joueur sélectionnent des ambitions qu'il réalise ensuite avec un budget déterminé en évaluant leur projet.

Général

- **Public** : Adulte
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé Occitanie

Objectifs

1. Sensibiliser professionnels, élus et habitants à la démarche EcoQuartier, en complément du guide de l'aménagement durable.
2. Découvrir qu'il est possible d'aménager un EcoQuartier dans des territoires très différents.

Matériel

- 4 plateaux de jeu (rural, ville moyenne avec de grandes friches, entrée d'agglomération, commune d'outre-mer)
- 4 fiches de jeu
- 1 régle du jeu
- Environ 30 cartes par plateau



Structure - Liens Utiles

Ministère de la transition écologique & la compagnie des rêves urbains - Lien

KLIMATO

Environnement



Présentation

Dans ce jeu, l'avenir de la planète dépend des choix des particpants. Ceux-ci decouvriront les conséquences climatiques d'un monde énergivore de façon éducative et familiale.

Général

- **Public** : Dés 8 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (18€)

Objectifs

1. Sensibiliser à l'écologie.
2. Comprendre les problématiques climatiques

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

Subverti - Lien

LA FRESQUE DE LA BIODIVERSITÉ

Environnement



Présentation

Ce jeu fait comprendre les enjeux et pressions autour de la biodiversité en se basant sur le rapport de l'IPBES au travers d'un atelier collaboratif ludique, visuel et accessible.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : 3h
- **Accès** : Retrouver la communauté d'animateur sur le site internet

Objectifs

1. Connaitre nos écosystème, leurs fonctionnements et équilibres.
2. Comprendre l'aspect systèmique de l'érosion de la biodiversité.
3. Appréhender les liens existants entre les écosystèmes et l'activité humaine.
4. Visualiser quelles sont les activités humaines qui vont dégrader ces écosystèmes.
5. Se projeter en réfléchisant de manière collaborative aux solutions pour agir face à l'érosion de la biodiversité.

Matériel

- 39 cartes
- Un animateur professionnel pour 14 personnes maximum



Structure - Liens Utiles

La fresque de la biodiversité - Lien

LA FRESQUE DU CLIMAT

Environnement



Présentation

Ce jeu permet de se saisir de la complexité des enjeux climatiques et d'explorer des leviers d'action à appliquer. Cet atelier d'intelligence collective a été pensé à partir des rapports du GIEC et rend les joueurs acteurs de la transition écologique.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : 3h
- **Accès** : Retrouver la communauté d'animateur sur le site internet

Objectifs

1. Etre capable d'expliquer les liens de causes à effets du réchauffement climatique.
2. Etre capable d'appréhender de manière systèmique la crise écologique actuelle.
3. Etre capable de comparer l'impact des différents leviers d'actions imaginables, de les critiquer de manière constuctive et d'argumenter ses choix et idées.

Matériel

- 42 cartes
- Un animateur professionnel pour 14 personnes maximum



Structure - Liens Utiles

Cédric Ringenbach - Lien

LA FRESQUE DU COMMERCE MONDIALISÉ

Environnement



Présentation

Ce jeu permet de comprendre les rouages du commerce international, ses flux logistiques, ses cadres juridiques et ses conséquences sociales et environnementales.

Général

- **Public** : De 17 à 99 ans
- **Durée** : 3h
- **Accès** : Payant

Objectifs

1. Décoder les leins entre consommation, publicité, épuisement des ressources naturelles, obsolescence programmée, délocalisation, concentration des entreprises, ...
2. Débattre et chercher des solutions pour un commerce mondial équitable et durable.

Matériel

- Cartes



Structure - Liens Utiles

FAIRé un monde équitable - Lien

LE JEU DES “1000 TONNES”

Environnement



Présentation

Inspiré du jeu du “1000 bornes”, ce jeu ne consiste pas à accumuler des km, mais à réduire les émissions de gaz carboniques dans l’atmosphère.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Réduire ses émissions de gaz carbonique.

Matériel

- Jeu de cartes



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

PANIQUE À LA TRANSISCHOOL

Environnement



Présentation

A travers un jeu d'enquête par équipe, les adolescents sont plongés dans les rouages de la mondialisation. Cinq chemins, ponctués d'énigmes et d'indices à collecter leurs feront découvrir les enjeux associés à des univers de leur quotidien.

Général

- **Public** : De 11 à 15 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard ou payant (40€)

Objectifs

1. Acquérir des connaissances pour devenir un acteur du changement.
2. Prendre conscience de sa place dans le système économique mondial.
3. Mettre en pratique les connaissances acquises à son échelle.

Matériel

- 66 cartes
- 1 affiche format A1
- Guide d'animation "clés en main"



Structure - Liens Utiles

Artisans du Monde, Bio consom'acteurs - Lien

RÉDUIRE NOTRE CONSOMMATION D'ÉNERGIE POUR LE CLIMAT

Environnement



Présentation

Ce jeu de l'oie géant prend la forme d'un soleil pour dessiner l'itinéraire d'une société durable. Les joueurs apprennnent les bonnes pratiques pour réduire leur consommation d'énergie. Des cases quiz testent les participants sur leurs connaissances.

Général

- **Public** : De 5 à 10 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€entreprises)

Objectifs

1. Comprendre les liens entre notre consommation d'énergie et l'impact de celle-ci sur l'environnement.
2. Connaitre les bonnes pratiques pour réduire sa consommation d'énergie.

Matériel

- 3*3m de bache ignifugée utilisable en extérieur ou intérieur
- 2 dés géants



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

TERRABILIS

Environnement



Présentation

Ce jeu permet d'aborder les grands défis écologiques et sociaux de notre siècle. A la tête d'un pays, il vous sera demandé de gérer un capital d'argent, d'énergie et de ressources sociales et environnementales dans le but d'installer 12 infrastructures.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : 60 min
- **Accès** : En prêt au GRAINE Occitanie, CPIE RéeL de Lozère) ou payant (80€)

Objectifs

1. Comprendre le développement durable de façon ludique et complète.
2. Développer une vision globale du développement durable.
3. Apprendre à coopérer.
4. Initier à la gestion de projet.

Matériel

- 1 régle du jeu
- Plateau de jeu
- 4 cartes "Mémo"
- 4 cartes "Alliances"
- 81 cartes "Infrastructure"
- 110 cartes "Quiz"
- 21 cartes "Aléas"
- 3*100 pastilles ressources
- 80 billets de banque
- 4 pions
- 2 dés
- 3 jetons



Structure - Liens Utiles

Sly Frog Games - Lien

LA QUALITÉ DE L'AIR INTÉRIEUR ET EXTÉRIEUR

Environnement



Présentation

Ces 2 murs d'engagements invitent de façon bienveillante à modifier ses comportements tout en proposant des alternatives vertueuses.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€entreprises)

Objectifs

1. Modifier les comportements en proposant des alternatives vertueuses pour l'amélioration de la qualité de l'air.
2. Comprendre les enjeux de qualité de l'air.

Matériel

- 2 bâches ignifugées (2*2.5m) pour un stand extérieur ou intérieur



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

RÉDUIRE NOTRE CONSOMMATION D'ÉNERGIE POUR LE CLIMAT

Environnement



Présentation

Cette exposition éclaire les principales notions pour comprendre les liens entre notre consommation d'énergie et les émissions de gaz à effet de serre induits. Elle introduit les gestes simples pour améliorer la qualité de notre environnement.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€entreprises)

Objectifs

1. Comprendre les liens entre émisions de gaz à effet de serre et ses impacts sur le climat et l'environnement.
2. Connaitre les bons gestes pour améliorer la qualité de notre environnement.

Matériel

- 10 roll-ups (2*1m) à exposer en intérieur
- Livret pédagogique (+ 12 ans)



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

RENDEZ-VOUS LA NUIT

Environnement



Présentation

Cette exposition de sensibilistaion aborde l'impact de l'éclairage nocturne sur notre santé et sur l'environnement et notamment la biodiversité. La perturbation des cycles jours-nuits entraine une perturbation des écosystèmes et de leur fonctionnement.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Présenter les impacts de la pollution lumineuse sur la biodiversité, la santé, l'énergie, l'économie et l'astronomie.
2. Proposer des solutions faciles à mettre en place pour lutter contre la pollution lumineuse.
3. Connaitre les bonnes pratiques à essaimer.

Matériel

- 9 roll-ups (2*1m) à exposer en intérieur
- Livret pédagogique (+ 12 ans)



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

RENDEZ-VOUS LA NUIT
L'EXTENSION "TRAME NOIRE"

Environnement



Présentation
Deux panneaux supplémentaires pour présenter la trame noire. Elle préserve et remet en état les continuités écologiques nocturnes. Elle complète l'exposition "Rendez-vous la nuit" (cf page précédente").

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Etendre la connaissance sur la pollution lumineuse avec la notion de trame noire.

Matériel

- 2 roll-ups (2*1m) à exposer en intérieur
- Livret pédagogique (+ 12 ans)



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

SANTE - ENVIRONNEMENT

Les jeux !

A Table !
Dépollul'Air
Envi'Santé
Faire ensemble 2030
Respire !
Sauve qui PE !

Les expositions !

Allons dehors : les enjeux pour la santé et l'environnement de l'éducation
Passeport "Santé - Environnement"
Perturbateurs endocriniens



Retour au sommaire

A TABLE !

Santé-Environnement



Présentation

Les enfants dés 3 ans tentent d'être les plus rapide à deviner les aliments ou ustensiles qui se cachent derrières 3 indices illustrés, instructifs et amusants. Les joueurs doivent ensuite faire preuve d'adresse en lançant le jeton sur le plateau pour tenter de gagner plus de cartes.

Général

- **Public** : Dés 3 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard

Objectifs

1. Connaitre et reconnaitre les aliments et le ustensiles.

Matériel

- 40 cartes recto/verso
- 1 cache-carte
- 1 plateau de jeu
- 1 jeton en bois
- 1 régle



Structure - Liens Utiles

Julien GALLOT et Christine ALCOUFFE - Lien

DÉPOLLUL'AIR

Santé-Environnement



Présentation

Ce jeu traite de la qualité de l'air intérieur et extérieur ... L'objectif est d'assainir l'air de la maison et du jardin en retirant les sources de pollution présentes en favorisant l'adoption de gestes quotidiens favorables à la santé et à l'environnement.

Général

- **Public** : Dés 7 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (180€)

Objectifs

1. Tester les connaissances des participants sur la qualité de l'air.
2. Identifier les sources de pollution de l'air, tant intérieures qu'extérieures.
3. Encourager à réfléchir aux habitudes quotidiennes et à trouver des solutions pour limiter ou éliminer les sources de pollution.
4. Promouvoir l'adoption des gestes favorables à la santé et à l'environnement.

Matériel

- 1 plateau de jeu représentant une maison et un jardin
- 100 cartes réparties en 4 catégories (Questions, Vrai/Faux, Mime, Dessine)
- 27 jetons représentant des sources de pollution de l'air intérieur et extérieur
- 8 jetons "Actions positives"
- 6 pions
- 1 dé
- 1 sablier d'une minute
- 1 guide d'utilisation pour l'animateur



Structure - Liens Utiles

Oikos - Lien

ENVI'SANTÉ

Santé-Environnement



Présentation

Ce jeu de plateau sensibilise les jeunes aux liens entre santé et environnement et leur apporte des solutions permettant de faire des choix favorables à leur santé et leur environnement. Il aborde la santé environnementale de façon transversale.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 1h à 1h30
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, bretagne, Normandie, Occitanie, Nouvelle Aquitaine) et CRES/CoDES PACA

Objectifs

1. Sensibiliser aux liens entre santé et environnement.
2. Apporter des solutions pour permettre de faire des choix favorables à sa santé et à son environnement.
3. Concourir à l'amélioration de la santé des populations et notamment des jeunes.

Matériel

- 1 dé1
- 1sablier
- 4 pions
- 89 cartes questions
- 12 cartes pictogrammes
- 54 cartes defi
- 20 cartes de mimes
- 1 fiche de réponse pour chaque carte
- 1 fiche de synthèse de la régle du jeu
- 1 livret pédagogique
- Plateau de jeu



Structure - Liens Utiles

ADES du Rhône - Lien

FAIRE ENSEMBLE 2030

Santé-Environnement



Présentation

Ce jeu coopératif vise à sensibiliser aux Objectifs du Développement Durable dans le cadre de l'Agenda 2030. Il repose sur une dynamique de résolution de défis en équipe.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Occitanie et Nouvelle Aquitaine) ou payant (18.5€)

Objectifs

1. Coopérer pour un avenir solidaire, juste et durable.
2. S'approprier l'Agenda 2030 et les Objectifs de Développement Durable, savoir les mobiliser et les mettre au service de ses projets et alliances.
3. Développer le réflexe partenarial.
4. Comprendre les grands enjeux d'aujourd'hui et s'organiser collectivement pour construire un futur durable.

Matériel

- 1 guide d'animation
- 48 cartes "Défi"
- 6 cartes "Défi" à compléter soi-même
- 6 cartes "Acteur"
- 24 cartes "Positionnement"



Structure - Liens Utiles

La Fonda - Lien

RESPIRE !

Santé-Environnement



Présentation

Ce jeu de plateau coopératif autour des pathologies respiratoires a pour objectif de sensibiliser à la santé respiratoire ainsi qu'à la notion de santé publique et ses liens avec les intitutions publiques.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (PACA, Bourgogne-Franche-Comté et Occitanie)

Objectifs

1. Sensibiliser à la santé respiratoire.
2. Acquérir des notions de santé publique.
3. Introduire les institution de santé publique et leurs intéractions.

Matériel

- Plateau de jeu
- 1 frise saisonnière
- 4 cartes "Maladie"
- 8 cartes "Evénement saisonnier"
- 24 cartes "Profil"
- 52 jetons "Ressource"
- 39 cartes "Evénement"
- 4 livrets mission
- 1 sachet en tissu
- 18 dés
- 1 livret règles du jeu
- 1 livret de médiation



Structure - Liens Utiles

INSERM - Lien

SAUVE QUI PE !

Santé-Environnement



Présentation

Cet escape game propose une approche immersive dans les pièces d'un appartement permettant de déceler les perturbateurs endocriniens cachés dans notre quotidien. Il s'agit de donner aux participants des outils pour devenir acteur de leur santé et des solutions concrétes pour agir à l'échelle indivduelle et collective.

Général

- **Public** : Tous public
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt au CPIE RéeL de Lozère

Objectifs

1. Informer les citoyens, les jeunes parents et les professionnels de santé sur les perturbateurs endocriniens et les moyens d'agir pour réduire leur exposition et celle de leurs proches.
2. Comprendre les impacts des perturbateurs endocriniens sur la santé et notre environnement, comment les éviter et les repérer.
3. Donner aux jeunes des outils pour devenir acteurs.trices de leur santé
4. Créer un outil reproductible pour l'essaimer sur d'autres territoires.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

RéeL 48 / CPIE de Lozère - Lien

ALLONS DEHORS
LES ENJEUX POUR LA SANTÉ ET L'ENVIRONNEMENT DE LÉDUCATION

Santé-Environnement



Présentation
Cette exposition sensibilise aux enjeux de l'éducation dehors pour la santé et l'environnement.

Général

- **Public** : Adulte
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bretagne, Normandie, Occitanie et Nouvelle Aquitaine) et au CoDES des Alpes Maritime

Objectifs

1. Découvrir les enjeux pour la santé et l'environnement de l'éducation dehors.
2. Favoriser une culture commune sur l'éducation dehors.
3. Réfléchir à ses pratiques (professionnelles ou personnelles) pour favoriser l'éducation dehors.

Matériel

- 25 panneaux
- 1 livret



Structure - Liens Utiles

Promotion Santé AURA - Lien

PASSEPORT SANTÉ - ENVIRONNEMENT

Santé-Environnement



Présentation

Cette exposition se compose de 5 panneaux posant un cadre général sur la question de la santé - environnement. Elle s'organise en un parcours et propose une recherche dynamique sous forme d'enquête, de jeux et d'expérimentation.

Général

- **Public** : Adulte
- **Durée** : Indéterminée
- **Accès** : En prêt (gratuit)

Objectifs

1. Sensibiliser à la santé - environnement.
2. Connaitre son environnement et les bonnes pratiques associées pour améliorer sa santé.

Matériel

- 5 panneaux :
  - Histoire de la santé : de la préhistoire à aujourd'hui, les maladies qui altèrent la santé de l'Homme ont évolué ...
  - Les pollutions intérieures : sommes nous protégés de la pollution dans notre maison.
  - Act'Air : Agissons pour la qualité de l'air !
  - Pollutions lumineuses, pollutions sonores : soyons vigilants à notre cadre de vie.
  - Une ordonnance de nature : bouger, sortir, prendre des bains quotidiens de nature pour rester en bonne santé.



Structure - Liens Utiles

CPIE Pays Tarnais - Lien

PERTURBATEURS ENDOCRINIENS

Santé-Environnement



Présentation

Cette exposition présente des solutions et des alternatives pour éviter les perturbateurs endocriniens dans la cuisine, en présence d'enfants, dans la salle de bain ou lors de l'utilisation de produits ménagers.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€entreprises)

Objectifs

1. Présenter des solutions et des alternatives pour éviter les perturbateurs endocriniens dans la vie quotidienne.
2. Reconnaitre les perturbateurs endocriniens dans son environnement.

Matériel

- 4 roll-ups (2*1m) à exposer en intérieur
- Livret padégogique (+ 10 ans)



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

ALIMENTATION - ENVIRONNEMENT

Les jeux !

Alimen'Terre
Alimen'Terre l'empreinte écologique de l'alimentation
Carbonomètre
JAD Climat et alimentation durable
Nutrichamps
Ogrenco
Pique Assiette : zéro carbone sur ma fourchette
SuperBosquet
Wasta !

Les kit pédagogiques !

A la bonne fr'enquête

Les expositions !

Quand je mange j'agis sur mon environnement



Retour au sommaire

ALIMEN'TERRE

Alimentation-Environnement



Présentation

Le but du jeu est de composer un menu original à partir de différents aliments en faisant attention de ne pas dépasser l'empreinte écologique supportable pour la planète. Le but est d'amener les participants à établir un lien entre leurs choix alimentaires et leur impact sur l'environnement.

Général

- **Public** : Dés 9 ans
- **Durée** : 45 min à 1h30
- **Accès** : Payant (20€) ou prêt (10€ de caution) auprès de l'association

Objectifs

1. Comprendre ce qu'est une empreinte écologique.
2. Connaitre l'empreinte écologique de son alimentation.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 1 dé spécial
- 1 sablier
- 131 cartes : 84 cartes "Aliment" réparties en 7 catégories, 20 cartes "Question", 19 cartes "Evénements" et 8 cartes "Menu"
- 240 jetons : 110 jetons "Empreintes" en bois et 130 jetons "€" en carton
- 7 fiches mémo indiquant les grandes étapes du jeu



Structure - Liens Utiles

Empreintes ASBL - Lien

ALIMEN'TERRE L'EMPREINTE ÉCOLOGIQUE DE L'ALIMENTATION

Alimentation-Environnement



Présentation

L'empreinte écologique est un outil qui évalue la surface productive nécessaire à une population pour répondre à sa consommation, et ses besoin d'absorption de déchets. Les concepteurs ont retenus 4 catégorie influençant notre impact alimentaire : le lieu de vente, le transport, les matières premiéres, l'énergie.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou en prêt au GRAINE Occitanie

Objectifs

1. Comprendre ce qu'est une empreinte écologique.
2. Sensibiliser à l'alimentation durable.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 68 cartes "Aliments"
- 30 cartes "Actions"
- 6 cartes "Missions"
- 50 jetons "Empreinte"
- 100 jetons "Euro"



Structure - Liens Utiles

Scouts ASBL - Lien

CARBONOMÈTRE

Alimentation-Environnement



Présentation

Ce jeu de cartes propose de classer différentes activités selon leur impact carbone. Le but est de placer toutes les cartes les unes aprés les autres par rapport à celles déjà présentes. Deux versions co-existent : le Carbonomètre général et le Carbonomètre spécial alimentation.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : 30 min
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Comprendre l'impact de nos choix alimentaire et de nos activités quotidiennes.

Matériel

- 24 cartes



Structure - Liens Utiles

Avenir climatique - Lien

JAD CLIMAT ALIMENTATION DURABLE

Alimentation-Environnement



Présentation

Ce jeu permet de réfléchir aux choix individuels et collectifs à faire pour atténuer le changement climatique et tendre vers une alimentation durable. Les joueurs incarnent des habitants d'îles différentes, d'un même archipel, qui doivent faire face aux conséquences du changement climatique et prendre des décisions.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 2h
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé Bourgogne-Franche-Comté

Objectifs

1. Réfléchir aux choix individuels et collectifs à faire pour atténuer le changement climatique et tendre vers une alimentation durable.
2. Aborder les enjeux sociétaux liés au développement durable, au changement climatique et à la biodiversité.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

L'arbre des connaissances - Lien

NUTRICHAMPS

Alimentation-Environnement



Présentation

Ce jeu permet de sensibiliser à l'équilibre alimentaire, l'impact de l'alimentation sur la santé, la saisonnalité des prodits, l'agriculture, et d'autres thématiques.

Général

- **Public** : Dés 8 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard ou achat pour 60€

Objectifs

1. Sensibiliser à l'impact de l'alimentation sur la santé et l'environnement.
2. Promouvoir l'équilibre alimentaire et l'activité physique.
3. Aborder les pratiques agricoles.
4. Responsbiliser le consommateur.

Matériel

- 264 cartes



Structure - Liens Utiles

Marion ASPLANATO - Lien

OGRENCO

Alimentation-Environnement



Présentation

Ce jeu de coopération introduit Ogrenco, multinationale de l'industrie alimentaire ou les joueurs devront, par équipe répondre à des questions. L'objectif est de protéger la santé des Hommes ainsi que leur environnement.

Général

- **Public** : Dés 8 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté et Nouvelle Aquitaine) ou payant (15€)

Objectifs

1. S'interroger sur le système alimentaire déficient.
2. Parler des incohérences du système alimentaire.

Matériel

- Cartes "Questions-Réponses"
- Plateau de jeu
- Pièces de puzzles
- 1 régles du jeu



Structure - Liens Utiles

Centre permamnent pour la citoyenneté et la participation - Lien

PIQUE ASSIETTE
ZÉRO CARBONE SUR MA FOURCHETTE

Alimentation-Environnement



Présentation
Le but de ce jeu est de construire une assiette à la fois équilibrée, gourmande et qui émette le moins de gaz à effet de serre. Les joueurs sont donc amenés à faire un compromis entre des critéres climatiques, gustatifs et nutritionnels.

Général

- **Public** : Dés 10 ans
- **Durée** : 3h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou en prêt au CPIE du Gard

Objectifs

1. Explorer le lien entre alimentation et gaz à effet de serre.
2. Engager une discussion/débat autour des enjeux de l'alimentation durable.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

Virage Energie et Label Epicerie - Lien

SUPERBOSQUET

Alimentation-Environnement



Présentation

Ce jeu sensibilise à l'impact et aux alternatives de notre consommation sur al déforestation importée. Il propose aux joueurs de faire leurs courses et d'évaluer l'empreinte de leurs choix sur les forêts dans le monde.
Le jeu incite une prise de conscience ludique eet éclairée.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : 15 min à 30 min
- **Accès** : Payant (50€)

Objectifs

1. Comprendre les liens entre alimentation et déforestation.
2. Connaitre les pratiques de consommation alimentaire favorable à la préservation des forêts.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

FAIRe un monde équitable - Lien

WASTA !

Alimentation-Environnement



Présentation

Cet Escape Game permet de s'interroger de manière ludique sur nos manières de consommer, les impacts du gaspillage alimentaire sur notre planète, notre société et notre porte-monnaie, mais aussi les solutions que nous pouvons y apporter.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Découvrir les impacts moins connus du gapsillage alimentaire, notamment le gaspillage d'eau, de terre, d'argent et la production de gaz à effet de serre.
2. Questionner nos habitudes alimentaires.
3. Envisager des solutions permettant de réduire le gaspillage dans ce domaine.

Matériel

- Annexes téléchargeables à imprimer
- Boîte munie d'un cadenas à chiffre
- Minuteur et calculatrice
- Element de décoration
- Emballage alimentaires correspondant à la liste de courses ou aux images de ces produits



Structure - Liens Utiles

RECIDEV - Lien

A LA BONNE FR'ENQUÊTE

Alimentation-Environnement



Présentation

Cette mallette pédagogique comporte plusieurs outils réparties en 3 catégories :

- Produire pour se nourrir.
- Consommer en conscience.
- Semer des graines pour. l'avenir

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Normandie, Aude, Nouvelle Aquitaine), CREAI-ORS Occitanie et CRES PACA

Objectifs

1. Parler d'alimentation durable.
2. Faciliter l'éducation alimentaire saine et durable.
3. Offrir la possibilité de faire des choix éclairés.
4. Se questionner pour développer l'esprit critique au quotidien.

Matériel

- 1 classeur de 145 pages
- 6 pochettes d'activités
- 3 posters en feutre (planisphére, corps humain, cuisine)
- 5 poster-bâches
- 3 livrets spirales
- 2 boîtes d'aliments factices



Structure - Liens Utiles

Au fil des séounes - Lien

QUAND JE MANGE J'AGIS SUR MON ENVIRONNEMENT

Alimentation-Environnement



Présentation

Cette exposition mobile aborde l'impact de l'alimentation sur l'économie, l'environnement et la santé. Elle s'attache à montrer que tout est lié. Elle met en avant le pouvoir du consommateur sur le devenir de l'industrie agroalimentaire et la biodiversité. Elle propose des astuces pour limiter notre impact négatif.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : 30 min
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€entreprises)

Objectifs

1. Comprendre l'impact de ses choix alimentaires sur son environnement.
2. Connaitre les liens entre chaque acteur d'une filière et ses impacts.
3. Sensibiliser à un changement de pratiques alimentaires pour préserver sa santé et son environnement.

Matériel

- 4 roll-ups (2*1m) à exposer en intérieur.
- Livret pédagogique fourni (+ 12 ans).



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

ALIMENTATION - SANTE

Les jeux !

Alim’s pour une alimentation plus saine
La Marmite
NutriGame
Propag’action
Tentations en rayons

Les kit pédagogiques !

Bisbrouille dans la tambouille
Diversi’facile

Les expositions !

Cuisine du terroir : Prévenir la dénutrition

Les guides !

Alim’Anim



Retour au sommaire

ALIM'S POUR UNE ALIMENTATION PLUS SAINE

Alimentation-Santé



Présentation

Dans ce jeu les joueurs doivent se nourrir en limitant leur exposition aux perturbateurs endocrininens.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 11h30
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Nouvelle Aquitaine)

Objectifs

1. Acquérir les bons réflexes qui permettent d'éviter les perturbateurs endocriniens dans notre alimentation.

Matériel

- Cartes représentant 5 curseurs qui symbolisent des personnages différents (couple avec bébé, étudiants, ...)
- Jetons d'aliments bio/non bio
- Cartes chance/malchance, info ou action



Structure - Liens Utiles

Cap Santé Social - Lien

LA MARMITE

LA SOLIDARITÉ ALIMENTAIRE À LA CARTE

Alimentation-Santé



Présentation

Ce jeu aborde le concept de démocratie autour de la précarité alimentaire et l'accès universel à une alimentation de qualité. Les joueurs devront remplir leur frigo mais n'auront pas tous accès aux aliments. Puis une caisse commune sera à disposition .... Seront-ils la gérer ?

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : 45 min
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou en prêt au GRAINE Occitanie

Objectifs

1. Prendre conscience des situations d'inégalités alimentaires.
2. Pouvoir discuter du droit à l'alimentation.
3. Expérimenter une proposition de démocratie alimentaire.
4. Eprouver l'importance de la liberté de choisir son alimentaiton.

Matériel

- 1 paquet de 32 cartes aliments - Phase 1
- 1 paquet de 32 cartes aliments - Phase 2
- 6 cartes "Personnages"
- 6 cartes "Mission"
- 3 cartes "Objectifs"
- 6 cartes "Evénements"
- 1 carte centre ville / Alimentation remboursée
- 1 carte périphérie / Alimentation non-remboursée
- 1 carte droit à l'alimentation
- 1 carte fin de phase 1
- 5 cartes aide de jeu
- 12 cartes personnalisables
- 35 pièces de monnaie
- 1 sablier de 30 secondes



Structure - Liens Utiles

Les ateliers ludosophiques - Lien

ESCAPE NUTRIGAME®

Alimentation-Santé



Présentation

Cet Escape Game est un outil d'éducation pour la santé proposant deux scénarios de jeu dans des univers variés (voyage dans le corps humain ou époque médiévale), permettant d'aborder de manière progressive et ludique toutes les recommandations du PNNS*.

*Programme National Nutrition Santé

Général

- **Public** : Dés 13 ans
- **Durée** : 60 à 90 minutes par scénario
- **Accès** : Payant (300€) + formation (350€)

Objectifs

1. Développer les connaissances en nutrition et accompagner les participants à faire des choix éclairés en alimentation et activité physique au travers des recommandations du PNNS, tout en abordant les enjeux de nutrition durable.
2. Contribuer au renforcement des compétences psychosociales des participants.

Matériel

- Un guide complet pour le Game Master décrivant les recommandations nationales en nutrition-santé, les consignes d'installation de l'espace de jeu ainsi que les consignes d'animation
- Tous les supports permettant la résolution des énigmes des deux scénarios et accompagnant l'animation par le Game Master (pitch de départ, affiches, panneaux d'énigmes, consignes, ...)
- Des supports audiovisuels pour favoriser l'immersion



Structure - Liens Utiles

Cnam-ISTNA - Lien

PROPAG'ACTION

Alimentation-Santé



Présentation

Ce jeu d'équipe offre une approche ludique pour aborder le sujet de l'antibiorésistance.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : 20 min à 1h
- **Accès** : Payant (35€)

Objectifs

1. Comprendre la résistance des bactéries aux antibiotiques.
2. Aborder les notions d'antibiorésistance...

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes



Structure - Liens Utiles

INRAE - Lien

TENTATIONS EN RAYONS

Alimentation-Santé



Présentation

Ce jeu permet de comprendre et de déjouer les tactiques mises en place par les supermarchés pour séduire les consommateurs. L'outil est destiné aux professionnels du social et de l'insertion socio-professionnelle souhaitant développer des démarches d'éducation autour des stratégies destinées à les tenter.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : 30 min à 2h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou en prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, normandie, Occitanie et Nouvelle Aquitaine) et CRES/CoDES PACA

Matériel

- 1 manuel
- 1 carte "Introduction"
- 10 cartes"Accroche"
- 10 cartes "Réflexion"
- 5 cartes "Sens"
- 1 carte "Conclusion"
- 1 plan de supermarché
- 13 blocs représentant les différents rayons pour reconstituer "son" supermarché et l'analyser

Objectifs

1. Comprendre et déjouer les mécanismes d'accaparement déployés dans les supermarché pour inciter à la consommation.
2. Développer un regard critique sur les stratégie de merchandising et les incitations à la consommation impulsive.
3. Sensibiliser aux influences extérieures.
4. Aborder les dimensions éducatives et affectives de l'alimentation.
5. Soutenir les parents dans l'adoption de pratiques alimentaires adaptées à leurs enfants.



Structure - Liens Utiles

Cultures et Santé - Lien

BISBROUILLE DANS LA TAMBOUILLE

Alimentation-Santé



Présentation

Cette mallette pédagogique donne des pistes pour sensibiliser à l'alimentation de qualité incluant les aspects nutritionnels mais aussi le goût, l'impact environnemental, les conditions de production et un prix accessible à toutes et tous.

Général

- **Public** : Adulte
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, Normandie, Occitanie et Nouvelle Aquitaine) et CRES/CoDES PACA

Objectifs

1. Réfléchir aux déterminants de l'accès à une alimentation de qualité.
2. Envisager les possibles et les limites au changement.
3. Expérimenter de nouvelles attitudes.
4. Déculpabiliser par rapport aux messages normatifs de santé publique.

Matériel

- 1 guide
- 6 modules pour mettre en place un parcours d'animation
  - Module 1 : Habitudes individuelles de courses alimentaires
  - Module 2 : Difficultés à manger en respectant de nombreux critères de qualité
  - Module 3 : Décoder les dérives publicitaires
  - Module 4 : Déchiffrer les étiquettes alimentaires
  - Module 5 : Repérer les ferins au changement
  - Module 6 : Fabriquer/déguster de la soupe de saison



Structure - Liens Utiles

Solidaris - Lien

DIVERSI'FACILE

Alimentation-Santé



Présentation

Ce kit pédagogique apporte aux profesionnels et aux parents les connaissances essentielles pour accompagner au mieux le repas des enfants.

Général

- **Public** : Dés 3 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé ou payant (29.5€)

Objectifs

1. Accompagner au mieux le repas des enfants.
2. Favoriser la connaissance des aliments.

Matériel

- 79 magnets
- 1 guide pratique
- 1 planning alimentaire journalier magnétique
- 1 feutre effaçable



Structure - Liens Utiles

Philippe DUVAL éditions - Lien

CUISINE DU TERROIR

PRÉVENIR LA DÉNUTRITION

Alimentation-Santé



Présentation

Cette exposition traite de la dénutrition des personnes agées. Elle propose des informations sur la dénutrition, des clés sur son repérage et des données sur les besoins nutritionnels des plus de 60 ans.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, Normandie, Occitanie et Nouvelle Aquitaine)

Objectifs

1. Sensibliser à la dénutrition des personnes agées.
2. Apporter des pistes de solutions

Matériel

- 15 panneaux format 85*120cm
- 1 mode d'emploi



Structure - Liens Utiles

IREPS et ARS Bourgogne-Franche-Comté - Lien

ALIM'ANIM

Alimentation-Santé



Présentation

Ce guide d'animation permet d'envisager l'alimentation comme un vecteur d'identité individuelle et collective. Elle encourage chacun à se présenter de manière ludique à partir de son alimentation, clé pour parler de soi, de son histoire, de son origine, de sa culture. Elle permet d'éveiller aux dimensions culturelles de l'alimentation.

Général

- **Public** : Adulte
- **Durée** : 2h50
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou en prêt chez Promotion Santé (Bourgogne-Franche-Comté, Normandie, Occitanie et Nouvelle Aquitaine) et CRES/CoDES PACA

Objectifs

1. Favoriser la connaissance mutuelle et renforcer la cohésion au sein d'un groupe.
2. Permettre à chacun de se présenter de manière ludique et originale à travers son rapport à l'alimentation.
3. Explorer les dimensions identitiaires, symboliques et culturelles de l'alimentation.
4. Stimuler la réflexion sur l'identité, la diversité et la transmission culinaire.

Matériel

- 1 livret d'illustration
- 1 set de table à photocopier



Structure - Liens Utiles

Cultures & Santé - Lien

EAU - AGRICULTURE

Les jeux !

Erosion TTOOL
Ruralis



EROSION TTOOL

Eau-Agriculture



Présentation

Dans ce jeu de plateau, chacun des joueurs doit mettre en place des pratiques agricoles permettant de limiter l'érosion des sols tout en assurant la durabilité des exploitations agricoles en remplissant des objectifs environnementaux, sociaux et économiques.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 1h à 2h
- **Accès** : Inconnu

Objectifs

1. Sensibiliser à la problématique de l'érosion des sols à l'échelle du bassin versant.
2. Sensibiliser à la gestion durable des exploitations agricoles en grandes cultures dans un contexte d'érosion des sols.

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes
- Pièces ou tuiles
- Livret pédagogique



Structure - Liens Utiles

Chambre d'Agriculture 32 et INRAE - Lien

RURALIS

Eau-Agriculture



Présentation

Ce jeu de plateau permet de réfléchir à l'implantation d'IAE et d'en appréhender les différents enjeux. Il s'agit d'implanter des IAE sur un parcellaire agricole, à choisir leur utilisation et leur équilibre au niveau de sa production, de son impact environnemental, du lien social et du temps de travail créé.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 1h30
- **Accès** : Payant (150€)

Objectifs

1. Faire un état des lieux des connaissances actuelles du sujet.
2. Appréhender les enjeux de l'implantation d'IAE dans une exploitation agricole.
3. Ammorcer une réflexion sur la place de ces infrastructures dans la transition agro-écologique d'une exploitation agricole.

*IAE : infrastructures AgroEcologiques

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

RMT Biodiversité et Agriculture / Acta Edition - Lien

EAU - ALIMENTATION

Les jeux !

Jeu de l'oie sur l'eau
L'eau à la bouche



JEU DE L'OIE SUR L'EAU

Eau-Alimentation



Présentation

Ce jeu permet de réaliser un parcours aléatoire en fonction des dés, en répondant à des questions et en accomplissant des défis, seul ou par petites équipes.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Découvrir l'importance de la préservation de l'eau et son utilité dans la lutte contre la faim.

Matériel

- Plateau de jeu
- Autant de pions que de joueurs ou d'équipes
- Fiches actions
- Matériaux de récup pour fabriquer un moulin à eau
- 1 gros dés
- Photo du Mali
- 25 fiches "Questions et défis" numérotées
- Fiches "Et si je n'avais que 10L d'eau ..."



Structure - Liens Utiles

CCFD Terres Solidaires - Lien

L'EAU À LA BOUCHE

Eau-Alimentation



Présentation

Ce jeu permet de connaitre l'empreinte en eau de différents menus. Les joueurs devront cherchez des solutions pour limiter l'impact du gaspillage en eau.

Général

- **Public** : Tous publics
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (380€/demie-journée)

Objectifs

1. Sensibiliser à l'impact de notre alimentation.
2. Initier des changements de comportements.
3. Proposer des solutions pour lutter contre le gaspillage alimentaire et nos ressources en eau.

Matériel

- 3 gouttes d'eau représentant 3 types de menus différents avec des magnets (110*50cm)
- Cartes de menu avec les différents scénarios
- 1 panneau explicatif de 85*220cm



Structure - Liens Utiles

Pro-portion - Lien

EAU - ENVIRONNEMENT

Les expositions !

Naturo'Bus
Préservons notre eau, changeons nos pratiques

Les carnets !

Cahier Nature Arbre Sol Eau



NATURO'BUS

Eau-Environnement



Présentation

Cette remorque pédagogique et intéractive permet d'aborder de nombreux sujets autour de la biodiversité, de l'eau et de l'urbanisation ; à l'échelle d'un bassin versant.

Général

- **Public** : De 6 à 99 ans
- **Durée** : Indéterminée
- **Accès** : Payant

Objectifs

1. Sensibiliser le public aux liens entre la biodiversité et l'eau.
2. Comprendre les intéractions des écosystèmes, leur fragilité et les solutions possibles d'aménagement.

Matériel

- Remorque pédagogique avec ses modules interchangeables et ses jeux de cartes



Structure - Liens Utiles

CPIE Pays Tarnais - Lien

PRÉSERVONS NOTRE EAU, CHANGEONS NOS PRATIQUES

Eau-Environnement



Présentation

Cette exposition itinérante aborde les différentes problématiques liées à l'eau. Elle met en avant les bonnes pratiques de gestion de l'eau du bassin versant Adour-Garonne. Elle propose des actions pour agir au quotidien sur la préservation de cette ressource.

Général

- **Public** : Dés 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Comprendre de manière transversale les enjeux de l'Eau.
2. Connaitre les bonnes pratiques de la gestion de l'eau.
3. Comprendre les intéractions entre la gestion de l'eau et ses impacts environnementaux.

Matériel

- 12 roll-ups (2*1m) à exposer en intérieur
- Livret pédagogique (+ 12 ans)



Structure - Liens Utiles

France Nature Environnement - Lien

LE CAHIER NATURE ARBRE, SOL, EAU

Eau-Environnement



Présentation

Une bande dessinée inspirante pour comprendre l'importance des arbres, du sol et le lien qu'ils peuvent entretenir avec le cycle de l'eau.

Général

- **Public** : Dés 6 ans
- **Durée** : 3h et plus
- **Accès** : En ligne - Accès gratuit (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Découvrir l'importance des arbres et du sol dans le cycle de l'eau.
2. S'inspirer des arbres pour notre vie de tous les jours.
3. Se reconnecter au vivant à travers des activités pleine nature.

Matériel

- Livret de 32 pages



Structure - Liens Utiles

Water Family - Lien

EAU - SANTE

Les jeux !

Gare à l’eau

Les photo-expressions !

L’eau et la santé



GARE À L'EAU

Eau-Santé



Présentation

Inspiré du jeu "Loup-Garou de Thiercelieux", les joueurs doivent débusquer les maladies liées à l'eau. Le jeu alterne des phases de nuit ou les joueurs peuvent être touchés par des maladies liés au manque d'eau ou aux infrastructures d'assainissements, et des phases de jour ou ils doivent les débusquer et améliorer les strcutures pour ne plus être malade.

Général

- **Public** : Dés 15 ans
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En ligne (téléchargeable et imprimable) et en prêt au GRAINE Occitanie

Objectifs

1. Mettre en évidence les inégalités d'accès à l'eau potable et aux infrastructures d'assainissement.
2. Favoriser la compréhension des causes de ces inégalités.
3. Comprendre que l'eau est un bien commun.
4. Identifier le rôle des politiques publiques dans la bonne gestion de l'eau et de l'assainissement.

Matériel

- Cartes
- Guide d'animation
- Affiches support



Structure - Liens Utiles

Kurioz - Lien

L'EAU ET LA SANTÉ

Eau-Santé



Présentation

Ce photolangage se compose de photos permettant de lancer une discussion autour du thème de l'eau et de la santé. Sa simplicité et sa flexibilité d'utilisation en font un outil facilement utilisable.

Général

- **Public** : Dés 8 ans
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou en prêt au Ceseau

Objectifs

1. Exprimer ses représentations autour de l'eau et la santé.
2. Confronter ses représentations avec celles des autres participants.
3. Identifier les différentes dimensions de l'eau en lien avec la santé.
4. Prendre conscience des enjeux sous-jacents.

Matériel

- 40 photos
- Livrets d'accompagnement pour les animateurs



Structure - Liens Utiles

Ceseau Association - Lien

AGRICULTURE - ENVIRONNEMENT

Les jeux !

Le tribunal de l'abominable courgette masquée
MYMYX
Roots of tomorrow
Tout un foin

Les expositions !

Le sol : terre à terre



Retour au sommaire

LE TRIBUNAL DE L'ABOMINABLE COURGETTE MASQUEE

Agriculture-Environnement



Présentation

En simulant un procès, cet outil propose, à travers les cas emblématiques de "l'Abominable Courgette Masquée", du "Gang des Viandeux " ou de la "Bande des Modifiés", de mettre en exergue les impasses du modèle agricole dominant et de réfléchir à de nouvelle méthode et un changement du système.

Général

- **Public** : Dés 16 ans
- **Durée** : 3h (1h de préparation +2h de jeu)
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable) ou payant (5€ + frais d'envoi)

Objectifs

1. Informer sur les principales caractéristiques, les impacts et impasses du système agro-industriel.
2. Sensibiliser aux principes enjeux contemporains en lien avec l'alimentation.
3. Accompagner la prise de conscience de l'influence et de la puissance des mots dans les messages politiques et économiques dominants.
4. Favoriser la construction d'une pensée globale, complexe et critique.
5. Ouvrir des perspectives.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

Quinoa - Lien

MYMYX

Agriculture-Environnement



Présentation

Ce jeu accompagne la transition agroécologique par le partage de connaissances sur les processus biologiques du sol. Il rassemble un ensemble de ressources permettant de passer des processus biologiques à la construction de systèmes de cultures agroécologiques.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 45 min à 3h
- **Accès** : Payant (35€)

Objectifs

1. Comprendre ce que sont les mycorhizes et les réseaux myscorhiziens et leur rôle.
2. Co-construire différentes stratégies (ensemble de pratiques agricoles) pour les valoriser.

Matériel

- Plateaux de jeu
- Cartes
- Livret pédagogique



Structure - Liens Utiles

INRAE - Lien 1 et Lien 2

ROOTS OF TOMORROW

Agriculture-Environnement



Présentation

Dans ce jeu en ligne de stratégie-gestion, le joueur est à la tête d'une exploitation agricole. Sur une période de 10 ans, il doit mener une transition agroécologique et améliorer ses performances économiques, sociales et environnementales en combinant recherches, choix stratégiques et gestion des imprévus.

Général

- **Public** : Dés 15 ans (possible au collège)
- **Durée** : 2h et plus
- **Accès** : En ligne (jeu vidéo)
  - Version grand public - accès libre
  - Version courte (enseignement, atelier de snesibilisation,...) payant sur demande (contact@gamabilis.com)
  - Possibilité de formation et accompagnement

Objectifs

1. Comprendre les principes de l'agroécologie.
2. Développer les stratégies et compétences en gestion d'une exploitation agricole.
3. Découvrir le métier d'agriculteur à travers une simulation proche de la réalité.
4. Connaître les enjeux spécifiques d'une filières (élevage bovin, ovin, porcin, agriculture urbaine, grandes cultures, oléoprotéagineux).

Matériel

- Ordinateur (PC ou Mac)
- Téléhone ou tablette sous iOS ou android
- Connexion internet



Structure - Liens Utiles

GAMABILIS - Lien

TOUT UN FOIN

Agriculture-Environnement



Présentation

Ce jeu met en scéne des conflits d'usage entre élevage, conservation de la biodiversité et préservation d'un patrimoine paysager d'une aire protégée de montagne. Les joueurs cherchent à atteindre des objectifs différents, en travaillant sur le même terrioire. Le plateau évolue en fonction des pratiques agricoles et des mesures prises par la PAC.

Général

- **Public** : Socio-professionnels
- **Durée** : 2h à 3h
- **Accès** : En prêt ou payant

Objectifs

1. Réfléchir aux tensions pouvant exister entre intérêt individuel et collectif et la nécessité de coordination pour atteindre un équilibre ou un compromis à l'échelle d'un territoire.

Matériel

- Inconnu



Structure - Liens Utiles

INRAE - Lien

LE SOL : TERRE À TERRE

Agriculture-Environnement



Présentation

Cette exposition permet de découvrir le sol, sa formation et son fonctionnement pour partir à la découverte du monde mystérieux du sol vivant !

Général

- **Public** : Adulte, familles (enfants accompagnés à partir de 6 ans)
- **Durée** : Indéterminée
- **Accès** : Prêt

Objectifs

1. Comprendre la composition du sol.
2. Comprendre les intéractions des êtres vivants dans le sol.

Matériel

- 6 panneaux :
  - Le sol milieu vivant : le sol “de la terre et des cailloux”
  - Vers de terre, humus et argile : complexe argilo-humique
  - L’humus : “Garde manger” des plantes et architecture du sol
  - Formation d’un sol : de la roche mère à la naissance du sol
  - Les décomposeurs : l’usine à recycler la nature
  - Agriculture et conservation des sols



Structure - Liens Utiles

CPIE Pays Tarnais - Lien



Projet Alimentaire Territorial

Projet reconnu par l'État

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

eau GRAND SUD-OUEST
AGENCE DE L'EAU ADOUR-GARONNE

FRANCE NATION VERTE
Agir · Mobiliser · Accélérer

toulouse métropole

eau-grandsudouest.com

agrialim@toulouse-metropole.fr

Arche MARENGO
1 Allée Jacques Chaban Delmas
B.P. 35821
31505 Toulouse cedex 5