



CATALOGUE DES OUTILS

Juillet 2025

**DISPONIBLES
AU CENTRE DE RESSOURCES**



LE CENTRE

DE RESSOURCES & DE DOCUMENTATION



Le Centre de ressources et de documentation met à la disposition de tous : *particuliers, enseignants, étudiants, éducateurs, animateurs, professionnels et bénévoles associatifs, parents d'élèves...* et à toute personne intéressée désireuse de s'informer et d'agir, de la documentation et des outils pédagogiques, ainsi que des expositions sur les thématiques de la consommation et la vie quotidienne, de l'environnement, de la santé, de l'alimentation, de l'éducation à l'environnement...

POUR TOUS, de la DOCUMENTATION pour s'informer, apprendre et comprendre :

- Tests comparatifs
- Publications
- Revues spécialisées consuméristes, naturalistes, d'éducation à l'environnement
- Ouvrages, jeux et dvds : plus de 7000 ressources disponibles à la consultation ou en prêt.

POUR LES ACTEURS EDUCATIFS,

les animateurs, les élus et agents, les professionnels

des OUTILS et des PUBLICATIONS pour accompagner vos projets **pédagogiques**, vos animations, ...

• accès aux droits • alimentation • jardin • eau • consommation • santé-environnement • logement • arbres remarquables • biodiversité • mobilités actives • qualité de l'air • ondes • éco-rénovation et éco-construction, ...

AIR • SANTÉ

KIT PÉDAGOGIQUE

EXPOSITION



**cycles 2 et 3, enseignants,
collectivités**
ADEME, 2018

caution 50€



ECOL'AIR : LES OUTILS POUR UNE BONNE GESTION DE LA QUALITÉ DE L'AIR DANS LES ÉCOLES

Sensibiliser à la qualité de l'air intérieur des écoles.

Résumé • La qualité de l'air intérieur (QAI) dans les écoles est une problématique spécifique dont la gestion est complexe. Il convient donc d'accompagner l'ensemble des acteurs, pouvant influencer sur la gestion de la QAI, dans la mise en œuvre de solutions pratiques et appropriables permettant d'améliorer la qualité de l'air intérieur et par conséquent de limiter les risques sanitaires.



A partir du collège
Ministère de la transition
écologique et solidaire, 2015

caution 50€



MIEUX RESPIRER C'EST ÇA L'IDÉE

Favoriser la mobilisation individuelle et collective et sensibiliser les citoyens à l'importance de respirer un air de bonne qualité.

Résumé • Cette exposition, créée pour la journée nationale de la qualité de l'air, est composée de panneaux qui expliquent la pollution de l'air, les polluants, les effets de la pollution, comment réduire les émissions liées au transport, au secteur résidentiel et au secteur agricole.

ALIMENTATION

JEUX



5 à 17 ans

Durée : 30 min

Pirouette cacahuète, 2020

caution 50€



ALIM'REFLEX

Découvrir la variété des fruits et légumes ; apprendre à les reconnaître.

Résumé • sur le modèle du Dooble, un jeu de réflexion pour découvrir les fruits et légumes de nos régions.



à partir de 6 ans

Durée : 5 à 20 min

Pirouette cacahuète, 2018

caution 50€



ATTRAPE-LÉGUMES

Découvrir ou redécouvrir des légumes ; apprendre en s'amusant ; développer ses capacités motrices.

Résumé • Que connaissons-nous de l'Histoire de nos légumes ? En apprenant des anecdotes sur nos légumes, nous créons un lien affectif avec eux et nous les voyons probablement différemment au potager ou dans nos assiettes. Ce jeu d'adresse est un prétexte pour mieux les connaître.



3 ans à 14 ans

Durée : 30 min

Pirouette cacahuète, 2019

caution 50€



FRUITS ET LÉGUMES DE SAISON

Apprendre par le jeu les périodes de récoltes de certains fruits et légumes ; favoriser la coopération dans le jeu.

Résumé • Quand récoltons-nous certains fruits et légumes qui se retrouvent dans nos assiettes ? Jeu d'association pour sensibiliser les participants à la saisonnalité des fruits et des légumes.



à partir de 3 ans

Durée : 30 min

Pirouette cacahuète, 2019

caution 50€



FRUITS ET LÉGUMES DE SAISON POUR LES PETITS

Découvrir des fruits et des légumes et la saison où ils sont présents au jardin ; favoriser la coopération dans le jeu

Résumé • A chaque fruit et chaque légume sa saison ! Mais difficile de s'y retrouver lorsque les étals proposent toute l'année les mêmes produits. A travers un jeu d'association mêlant illustrations et jeu d'ombre, les participants sont sensibilisés à la saisonnalité des fruits et des légumes.



à partir de 6 ans

Durée : 10 min à 1h30

Bio Consom'acteurs, 2017

caution 50€



LUDOBIO : DES JEUX POUR EN AVOIR DANS LA CITROUILLE !

Découvrir les liens entre alimentation, santé et protection de l'environnement

Résumé • Sensibiliser les plus jeunes aux principes de l'agriculture biologique de façon ludique, en abordant les questions de biodiversité, les conditions d'élevage des animaux en bio, ainsi que des thématiques transversales comme l'équilibre alimentaire, l'éveil sensoriel, l'éveil au goût et la reconnaissance des familles d'aliments.



collège et lycée

12 à 20 participants

Durée : 1h20 d'animation

KuriOz, 2020

caution 50€



ESCAPE GAME DE L'ÉQUILIBRE À TABLE

Découvrir de manière ludique et dynamique le système agricole dominant, ses problématiques et des alternatives durables.

Résumé • Ce jeu reprend les principes et les codes d'un Escape game qui propose aux participants d'incarner des chefs d'Etats et des experts pour comprendre le système agricole dominant et ses problématiques en matière de mode de production et de consommation.



à partir de 10 ans
20 à 35 joueurs

Durée : 30 min
Quinoa asbl, 2007

caution 50€



LE JEU DE LA FICELLE

UN OUTIL POUR DÉJOUER VOTRE ASSIETTE

Faire prendre conscience des impacts de notre modèle alimentaire sur l'environnement, la sphère socio-économique et la santé ; favoriser la construction d'un regard critique sur le modèle de la société de consommation.

Résumé • Jeu interactif qui permet de représenter, par une ficelle, les liens, implications et impacts de nos choix de consommation. Il offre un éclairage sur les relations entre le contenu de l'assiette moyenne du Belge et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la dette extérieure d'un pays du "Sud", la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail d'un ouvrier au Costa Rica.



de 6 ans à 12 ans et plus

Durée : 30 min
Écolothèque Montpellier, 2020

caution 50€



JEU DES 8 FAMILLES DE LÉGUMES

Se familiariser avec les grandes familles de légumes.

Résumé • Nommer les plantes potagères, découvrir que les plantes se regroupent en familles.



à partir de 7 ans

seul ou en équipe
LesANGESgardins, 2015

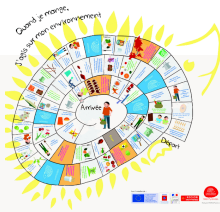
caution 50€



RESTE À TABLE !

Sensibiliser au gaspillage alimentaire.

Résumé • Sensibiliser à la cuisine des restes en faisant découvrir ou redécouvrir des recettes simples et originales à base de restes alimentaires variés et d'ingrédients de base qui permettent de les réaliser.



à partir de 7 ans

France nature environnement
Midi-Pyrénées, 2012

caution 50€



QUAND JE MANGE, J'AGIS SUR L'ENVIRONNEMENT

Montrer aux enfants que ce qu'ils mangent a un impact sur la nature.

Résumé • Appréhender, de manière ludique, les gestes favorables à l'environnement, la santé et l'économie sociale et solidaire, qui sont directement en lien avec l'alimentation : aller au marché, consommer des produits de saison, éviter le gaspillage alimentaire... Sur le même principe que le jeu de l'oie, des cases négatives (qui concernent le gaspillage alimentaire ou les longs transports des denrées) font reculer les joueurs tandis que les cases positives (commerces de proximité, produits de saison) les font avancer.



à partir de 4 ans

2 à 4 joueurs

Durée : 10 min à 1h30

Les Jouets Libres, 2016

caution 50€



PIC-ASSIETTE

Découvrir de façon ludique l'équilibre alimentaire.

Résumé • Jeu de cartes basé sur la nutrition pour apprendre, en s'amusant, à manger de tout et de manière équilibrée. L'objectif est d'être le premier à composer son menu varié et équilibré en moins de 7 fourchettes : entrée, plat, accompagnement, dessert et verre d'eau.



à partir de 6 ans

Durée : 15 min

Sloli, 2020

caution 50€



GO LES VÉGÉTAUX !

Découvrir 48 fruits et légumes délicieux (leur saison, leur couleur et leur nom en Français et en Anglais)

Résumé • Des idées pour consommer les fruits et les légumes en respectant la planète, tout en exerçant sa rapidité, son sens de l'observation et sa mémoire.



7 à 15 ans

Epicurium, 2016

caution 50€



LE MONDE FANTASTIQUE DES LÉGUMINEUSES !

Découvrir les légumineuses.

Résumé • Ce jeu a pour but de faire découvrir les légumineuses à travers l'histoire, la géographie, les sciences, leurs modes de culture et de consommation.



à partir de 9 ans

Durée : 45 min à 1h30

Empreintes ASBL, 2011

caution 50€



ALIMEN'TERRE

Découvrir l'empreinte écologique de notre alimentation.

Résumé • Ce jeu a pour but de composer un menu original (entrée, plat, dessert, boisson) à partir de différents aliments tout en respectant un contexte de repas déterminé, sans dépasser l'empreinte écologique supportable pour la planète. Les participants sont amenés à : tisser un lien entre leurs choix alimentaires et leur impact sur l'environnement ; identifier les éléments qui influencent l'empreinte écologique ; modifier leurs choix alimentaires.



à partir de 5 ans

Durée : 30 min

Jeux FK

caution 50€



MÉMO NATURE : LES FRUITS ET LÉGUMES !

Découvrir 30 fruits et légumes qui font la variété de notre alimentation.

Résumé • Il faut placer toutes les cartes, faces cachées, sur la table. Chaque joueur, à tour de rôle, retourne deux cartes. S'il retourne deux cartes identiques (ex : les 2 tomates, les 2 grappes de raisin, les 2 aubergines...), il gagne la paire et peut rejouer. Le joueur qui a récupéré le plus de paires gagne la partie.



à partir de 6 ans

Durée : 15 min

Jeux Opla, 2017

caution 50€



POM POM

Se mettre sous le chapeau d'un paysan.

Résumé • Faire de votre mieux pour produire équitablement des fruits et légumes de saison tout au long de l'année, qui sera ponctuée par les marchés durant lesquels vous pourrez vendre vos récoltes ! Il faudra de plus compter avec les calamités saisonnières.



de 5 ans à 12 ans et plus

Durée : 30 min

Écolothèque Montpellier, 2018

caution 50€



MEMORY AROMATIQUE

Jeu de mémoire visuelle à partir de 12 plantes aromatiques courantes.

Résumé • Des fiches d'identité permettent d'en apprendre davantage sur ces espèces végétales. Travailler sa mémoire visuelle, reconnaître les plantes aromatiques et connaître les spécificités des principales plantes aromatiques.

ALIMENTATION

OUTILS PÉDAGOGIQUES



à partir de 9 ans

CRDP Lorraine ; Alliance sud,
2010

caution 50€



A TABLE ! DOSSIER PÉDAGOGIQUE CYCLE 3

Découvrir les habitudes alimentaires dans le monde et parler alimentation autour de 4 thèmes : s'alimenter et savourer - manger ici et ailleurs - la faim dans le monde - l'alimentation dans l'économie mondiale

Résumé • Ce kit pédagogique permet d'étudier les habitudes alimentaires dans le monde à partir d'un set de photographies de Peter Menzel qui représente la consommation hebdomadaire de 16 familles de tous les continents. Un livret pédagogique, propose des séances autour de l'alimentation dans le monde ; une initiation à la lecture de l'image ; des données pour éclairer le contexte.



à partir de 10 ans

Durée : 2 à 3 heures
20 à 35 participants
Les Anges gardins, 2019

caution 50€



KIT TRANSFRONTALIER POUR L'ANIMATION DE DÉFIS ALIMENTATION DURABLE

Comprendre l'alimentation durable et ses enjeux.

Résumé • Un défi Alimentation durable vise à accompagner un certain nombre de ménages vers une alimentation saine et équilibrée, respectueuse des hommes et de l'environnement. Les objectifs vont également varier en fonction des structures mobilisées dans la démarche et de leurs publics cibles.



à partir de 9 ans

Agence bio, Agence française pour le développement et la promotion de l'agriculture biologique, 2010

caution 50€



PRINTEMPS BIO KIT PÉDAGOGIQUE

Apporter aux enseignants un support pour faire découvrir aux élèves un mode de culture, d'élevage et de transformation très respectueux de l'environnement, du bien-être animal et de la biodiversité.

Résumé • Ce kit pédagogique comprend des fiches d'activités pour conduire les élèves à la réflexion, à la mobilisation et à l'enrichissement de leurs connaissances. Le guide d'animation offre des informations complètes sur l'agriculture biologique et une proposition de progression pédagogique.



6 à 11 ans

Durée . 10 à 15 min
Interprofession des fruits et légumes frais (Interfel), 2014

caution 50€



MON PETIT LEGUMADY

Faire découvrir les légumes de façon ludique et aiguïser la curiosité des enfants à travers le jeu et les sens.

Résumé • Kit d'animations sensorielles conçu pour les animateurs et enseignants des écoles primaires. Il permet de mettre en place des activités (41 au total), pendant lesquelles les élèves vont (re)découvrir les légumes sous toutes leurs formes : cru, cuit, frais, en conserve ou surgelé. À chaque sens correspond un sac qui contient tous les éléments nécessaires à la mise en place des animations.



à partir de 9 ans

Ministère de l'agriculture et de l'alimentation, Ministère de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative, 2017

caution 50€



Adulte

Culture et santé, 2015

caution 50€



3-8 ans

Durée : 15 minutes

caution 50€



LES CLASSES DU GOUT MALLETTE PÉDAGOGIQUE DE L'ENSEIGNANT

Faire naître le plaisir gustatif, favoriser la curiosité et l'ouverture au monde.

Résumé • Programme d'éducation au goût proposé dans les écoles élémentaires afin de développer les connaissances des enfants sur l'alimentation et de diminuer leur appréhension de certains aliments. Chaque session permet de (re)découvrir les alimentations par le goût mais aussi par le nez et la vue.



L'ALIMENTATION C'EST AUSSI...

Créer un espace d'échange et de réflexion autour de l'alimentation.

Résumé • Ce kit a été créé afin de soutenir des animations qui appréhendent l'alimentation sous ses multiples dimensions, dans une approche globale de promotion de la santé. Il est destiné aux professionnels, relais ou bénévoles qui souhaitent développer des projets ou des actions autour de l'alimentation dans un espace collectif.



D'OÙ VIENNENT LES ALIMENTS ?

Apprendre où poussent et d'où proviennent les aliments que nous consommons.

Résumé • Ce jeu permet aux enfants d'identifier les aliments et savoir d'où ils viennent : de la terre, de la mer, des animaux, des arbres ? Il faudra positionner au bord des grandes cartes hexagonales les aliments correspondants à l'illustration. Un jeu avec cartes autocorrectives au verso.



13-20 ans

Durée : 1h30 à 2 heures

10 à 15 joueurs

ADIJ 22 (Association
départementale information
jeunesse des Côtes d'Armor),
2014

caution 50€



QUIZ'INN

L'AUBERGE DU SAVOIR ALIMENTAIRE

Outil d'aide au développement des connaissances sur l'alimentation, à la sensibilisation des jeunes aux questions qu'ils se posent, sur les différentes perceptions et représentations de la nourriture

Résumé • Le plateau de jeu représente une table d'auberge dressée, autour de laquelle le groupe s'installe pour échanger sur l'alimentation. A l'image de l'aubergiste qui accueille ses hôtes et élabore le menu en fonction des attentes, l'animateur/trice invite les participants à échanger autour d'un parcours de questions / réponses avec de possibles approfondissements selon les demandes du groupe.

6 thématiques abordées : sécurité alimentaire, aspects culturels, sciences et savoirs, équilibre nutritionnel, habitudes et comportements, goûts et saveurs.



7-12 ans et +

Durée : 15 min

Ecolothèque de Montpellier,
2021

caution 50€

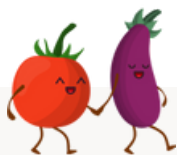


SUR LA PISTE DES LÉGUMES

DU POTAGER

Se familiariser avec 8 légumes courants de manière ludique.

Résumé • Les objectifs sont apprendre à observer et à identifier les légumes du potager, pour 8 légumes courants, connaître leur origine, la partie de la plante consommée et leurs principales caractéristiques. Les 8 légumes sont : la tomate, la pomme de terre, la carotte, l'aubergine, le chou, l'oignon, la laitue, le pois.



6-10 ans et +

Durée : 30 min

Ecolothèque de Montpellier,
2021

caution 50€



PROMENADE POTAGÈRE

Découvrir quelques légumes du potager.

Résumé • Cette activité permet de se familiariser avec les légumes de manière ludique : les identifier au potager selon les saisons et connaître les parties consommées sur la plante. Plusieurs types d'activités sont proposées à partir du matériel pédagogique fourni. En fonction du niveau des enfants ou du contexte, il est possible de ne sélectionner que certaines étapes.



Adultes

Durée : 3h environ

Culture&Santé, 2014

caution 50€



ALIM'ANIM

Développer une animation sur les dimensions culturelles de l'alimentation.

Résumé • Ce guide d'animation est spécialement conçu pour des professionnels travaillant dans les champs de la culture, de l'insertion socio-professionnelle et du social, avec un public d'adultes. Il permet d'envisager l'alimentation comme vecteur d'identité individuelle et collective, comme vecteur de sens, à travers des pistes d'animation, dont la durée totale nécessite 2h50.



Adolescents, adultes

Culture&Santé, 2011

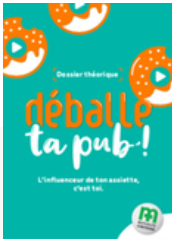
caution 50€



DES SLOGANS DANS NOS ASSIETTES

Apprendre à décrypter les publicités alimentaires.

Résumé • Cet outil d'animation et de réflexion invite les participants à poser un regard critique sur les publicités alimentaires et particulièrement sur celles utilisant des arguments de santé afin de séduire le consommateur. Il permet de déconstruire certains mécanismes publicitaires et permet de renforcer les capacités critiques de chacun quant aux arguments de vente des produits alimentaires.



A partir de 10 ans

Ocarina, 2021

caution 50€



DÉBALLE TA PUB ! L'INFLUENCEUR DE TON ASSIETTE, C'EST TOI

Exercer son esprit critique dans le cadre des stratégies publicitaires liées à l'alimentation.

Résumé • Donner aux enfants de 10 à 12 ans les moyens d'exercer leur esprit critique dans le cadre des stratégies publicitaires liées à l'alimentation, afin qu'ils posent des choix de consommation éclairés. En complément, 4 capsules vidéo abordent des sujets et des angles variés du marketing alimentaire pour les jeunes : les stratégies publicitaires, l'omniprésence de la pub, l'impact de la pub alimentaire sur les enfants, le packaging, le placement de produits, le marketing d'influence...



Personnel d'établissement ou animateur de TAP et centres de loisirs

Graine Normandie, 2016

caution 50€



STOP AU GASPI : MON ÉTABLISSEMENT S'ENGAGE

Comprendre la complexité du gaspillage alimentaire et agir concrètement à sa réduction dans son établissement.

Résumé • Ce dispositif propose une démarche progressive aboutissant à une action ou un projet collectif au sein de l'établissement ou de la structure concernée. Le déroulé et les modalités de mise en œuvre de ce dispositif s'adaptent aux contraintes des écoles élémentaires, collèges et lycées, d'enseignement général, technologique et professionnel. Le contenu pédagogique permet une cohérence et une complémentarité avec les mesures techniques prises (ou prévues) par les équipes du restaurant scolaire et la collectivité de tutelle.



de 14 à 18 ans

Mutualité chrétienne, 2013

caution 50€



ET TOI, T'EN PENSES QUOI ?

Rendre les jeunes acteurs de leur santé et de leur alimentation

Résumé • Ce kit a pour objectif de rendre les jeunes acteurs de leur santé mais aussi de :

- favoriser une bonne estime de soi
- permettre aux jeunes de développer leur esprit critique, d'alimenter leur réflexion personnelle et prendre du recul
- valoriser les connaissances et développer l'assertivité des jeunes
- valoriser les échanges d'opinions entre jeunes.

Ce kit est une sélection de 6 thèmes parmi les 20 proposés : boissons énergétiques et énergisantes, consommation durable, eau et boissons sucrées, fastfood, light, régimes alimentaires.



Adultes

Solidaris - Service Promotion
de la santé, 2016

caution 50€



BISBROUILLE DANS LA TAMBOUILLE

Réconcilier bon, vite fait, pas cher, éthique, durable, équilibré

Résumé • Objectifs de ce kit : réfléchir aux déterminants (freins et leviers) de l'accès à une alimentation de qualité et expérimenter de nouvelles attitudes. 6 modules "à la carte" :

- les critères de choix : à quoi faites-vous attention pour vos achats de nourriture ?
- les déterminants : qu'est-ce qui influence nos choix alimentaires ?
- les étiquettes : comment trouver et comprendre les informations sur les produits ?
- La publicité : comment décoder l'information et les stratégies marketing ?
- Les freins à la consommation individuelle de légumes et de fruits ?
- Atelier du goût : quelle soupe choisir ? Les participants sont amenés à comparer différentes soupes (industrielle/maison) à partir de différents critères : prix, temps, quantité de légumes, sel, additifs, goût.

ALIMENTATION

EXPOSITIONS



A partir du collège, lycée
Ademe, 2018

caution 50€



L'ALIMENTATION DURABLE, C'EST QUOI ?

Découvrir les enjeux de l'alimentation durable.

Résumé • Cette exposition met en évidence les enjeux de l'alimentation au niveau planétaire qui sont aussi des leviers d'action pour tendre vers plus de durabilité. Elle présente les avantages du végétal, véritable atout pour l'environnement. Elle donne aussi les chiffres du gaspillage alimentaire et des différents gaspillages qui existent lors de chaque étape de la filière.



Grand public
réseau GAB-FRAB, 2021

caution 100€



L'ALIMENTATION BIO ET LOCALE

Découvrir l'alimentation biologique et locale, les modes de production...

Résumé • Exposition sur l'alimentation biologique et locale • Bio et local : c'est l'idéal • Bio et local : une santé préservée, un budget maîtrisé • Bio et local : la restauration collective • Savoir lire une étiquette • Les principes d'une ferme bio • Du producteur au consommateur.



Ville de Rennes et FD Civam 35,
2005

caution 50€



DU GRAIN AU PAIN

Découvrir la culture du blé et la fabrication du pain.

Résumé • Ensemble pédagogique ayant pour thème la culture du blé et sa récolte, l'agriculture biologique, la fabrication du pain. Le jeu de cartes aborde de manière illustrée les pratiques et principes liés à l'agriculture biologique et à l'agriculture intensive et hors-sol.

ARBRES • FORÊT

JEUX

EXPOSITION



A partir de 5 ans

Fédération nationale des clubs
CPN, 2018

caution 50€



KIQUIMANK - FEUILLES

Apprendre à reconnaître les feuilles des arbres.

Résumé • Jeu éducatif, d'observation et de rapidité, qui permet à tous, petits et grands, de s'exercer à reconnaître les feuilles de 15 arbres et arbustes courants.



Primaire, collège, lycée

Fondation GoodPlanet, 2011

caution 100€



LA FORÊT, UNE COMMUNAUTÉ VIVANTE

Découverte de la forêt dans le monde, cet écosystème fragile

Résumé • Depuis des siècles, les hommes exploitent les forêts, leurs ressources et leurs territoires afin de répondre à leurs besoins. Comme pour d'autres écosystèmes, il faut aujourd'hui se demander comment établir un équilibre entre les activités humaines et les forêts qui sont indispensables à l'existence même, tant des sociétés des pays industrialisés qu'à celles des pays en développement. La déforestation et la dégradation des écosystèmes forestiers pèsent aussi bien sur les conditions de vie collective que sur l'évolution du climat.

ARBRES • FORÊT

MALLE PÉDAGOGIQUE



A partir de 5 ans

Mce, 2014

20€/semaine • caution 200€



REMARQUONS LES ARBRES

Donner envie de connaître les arbres, transmettre quelques informations essentielles sur l'arbre et ses liens avec l'humain

Résumé • Kit pédagogique à destination de toute personne souhaitant proposer des animations sur les arbres et la forêt. Conçu pour alimenter un projet dans la durée comme pour répondre à une attente ponctuelle, il se présente sous la forme d'une valise "sac à dos" dans laquelle on trouve :

- du matériel prêt à l'emploi et facilement reproductible par l'animateur ;
- des ouvrages
- un classeur rassemblant 10 fiches pédagogiques permettant d'aborder les questions telles que : le nom des arbres, la taille des arbres, ses origines, son rôle, sa symbolique...

CHANGEMENT CLIMATIQUE

JEUX



Durée : 10 min à 1h
Mce, 2023

20€/semaine • caution 50€



MISSION ADAPTATION

Photolangage sur l'adaptation au changement climatique.

Résumé • Ce photolangage est un outil de médiation pour débattre des effets de l'adaptation au changement climatique de nos territoires. Il peut être utilisé par un animateur, à destination d'enfants ou d'adultes. On y retrouve 13 thèmes liés aux causes et impacts du changement climatique et les solutions : agriculture, biodiversité, eau, énergie, santé, événements extrêmes, tourisme, urbanisme, imperméabilité, transports, éducation/prévention, planification/ aménagement, îlots de fraîcheur. Les consignes proposent différentes options d'utilisation du photolangage (par thématique, selon une durée courte ou longue...) selon le public ou les objectifs recherchés.



Durée : 20 à 45 min
Ademe, 2016

caution 50€



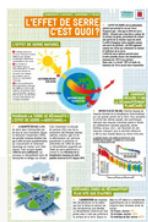
T'ES COP OU T'ES PAS COP

Lutter contre le changement climatique..

Résumé • Le jeu consiste à lutter contre le changement climatique. Pour gagner, les joueurs répondent à des "Quiz de grenouille" !

CHANGEMENT CLIMATIQUE

EXPOSITIONS



à partir du collège

RAC-F Réseau action climat
France, 2011

caution 100€



LE CHANGEMENT CLIMATIQUE : COMPRENDRE ET RÉAGIR

Comprendre le changement climatique

Résumé • Cette exposition fait le point sur les connaissances scientifiques en terme de climat, sur les réponses politiques et offre des pistes collectives et individuelles pour limiter notre impact sur le climat.



à partir du collège

RAC-F Réseau action climat
France, 2015

caution 100€



LE CHANGEMENT CLIMATIQUE

Comprendre l'effet de serre et le phénomène de réchauffement climatique

Résumé • La Terre se réchauffe à cause de l'augmentation des émissions de gaz à effet de serre dans l'atmosphère. L'effet de serre est à l'origine un phénomène naturel. Mais les émissions des gaz à effet de serre, liées aux activités humaines, accentuent le phénomène et provoquent la hausse des températures.



à partir du collège

RAC-F Réseau action climat
France, 2022

caution 100€



CAUSES ET IMPACTS DU CHANGEMENT CLIMATIQUE

Comprendre tous les aspects du changement climatique, mais aussi comment le limiter et découvrir des moyens d'adapter nos modes de vie

Résumé • Cette exposition, accompagnée d'un livret pédagogique, est composée de trois panneaux :

- Causes et impacts du changement climatique.
- Réduire nos émissions de gaz à effet de serre... oui, mais comment ?
- S'adapter au changement climatique, une nécessité.

CONSOMMATION & VIE QUOTIDIENNE

JEUX



A partir de 15 ans

Durée : 2h30 à 3h

Familles rurales, 2015

caution 50€



BUDGETISSIMO

Sensibiliser un large public sur la notion de gestion de budget et prévenir les risques liés à l'endettement et au surendettement.

Résumé • Jeu/ support d'animation d'une action de prévention de gestion du budget familial. En jouant, chacun des participants se met à la place d'une famille, gère son budget tout en étant confronté aux aléas du quotidien. Comme dans la vraie vie, les participants sont amenés à faire des choix de dépense pour ne pas dépasser leur budget. Ils comprennent concrètement comment éviter les pièges de la consommation et du surendettement, et ils découvrent des astuces simples pour réaliser des économies au quotidien.



A partir de 8 ans

Durée : 30 à 45 min

Banque de France, 2023

caution 50€



MES QUESTIONS D'ARGENT

Réussir le projet avec un budget défini.

Résumé • Le jeu, selon la tranche d'âge, propose 3 projets à mener : organiser une fête à la maison (8-15 ans), acheter une trottinette électrique (16-25 ans) et voyager en train en Europe (26 ans et plus). Il faut réunir la somme nécessaire en répondant correctement aux questions. Des cartes surprises permettent de montrer l'impact d'une décision anodine sur la concrétisation d'un projet. De nombreuses questions abordent des thématiques de la vie courante : achats/dépenses, assurance, budget, crédit ou encore moyens de paiement !



Adultes / seniors

Durée : 45 min

3 à 6 joueurs

Mce, 2018

20€/semaine • caution 100€



RÉFLEXES SENIORS

S'informer sur ses droits et devoirs de consommateur.

Résumé • Outil pédagogique sous la forme d'un jeu de dominos permettant de parcourir des thématiques "consommation et vie quotidienne" pour apprendre tout en s'amusant et s'informer sur ses droits et devoirs de consommateur. Cet outil pédagogique peut être l'occasion, au-delà de l'aspect ludique, d'échanges approfondis avec l'animateur du jeu formé au droit de la consommation et les participants.



Adultes

Durée : 1h30

Emmaüs solidarité, 2022

caution 50€



KIJOULOU

Accompagner les personnes vers et dans le logement

Résumé • Outil pédagogique conçu par des travailleuses sociales d'Emmaüs solidarité intervenant en centres d'hébergement et de réinsertion sociale. Il peut être utilisé dans le cadre d'un accompagnement vers et dans le logement, auprès de personnes en attente de logement ou auprès de locataires. Ce jeu permet de répondre à des questions sur le logement, d'apprendre à faire face à des imprévus et de gérer un budget à partir d'une somme préétablie en payant ses charges et en équilibrant ses dépenses. Dans le cadre d'une animation collective, cet outil pédagogique aborde :

- les droits et les devoirs des locataires et des propriétaires,
- la gestion d'un budget,
- la vie quotidienne et le bien vivre ensemble,
- les économies d'énergie...



Jeunes - Adultes

Cybermalveillance, 2023

caution 50€



MALLETTTE CYBER

Sensibiliser aux menaces en ligne et à la façon de s'en protéger

Résumé • Conçue pour permettre à tous les acteurs de la médiation numérique de s'acculturer et de sensibiliser les populations éloignées du numérique aux menaces cyber, la Mallette Cyber, peut être aussi utilement utilisée dans le cadre des entreprises ou associations. Ce support ludique permet de sensibiliser les personnes peu à l'aise avec le numérique et les aider à comprendre les menaces et à adopter les bons réflexes pour se protéger.

DÉCHETS

JEUX



A partir de 6 ans

Durée • 15 min • 2 à 6 joueurs

Ademe, 2016

caution 50€



ÇA SUFFIT LE GÂCHIS

Sensibiliser au gaspillage alimentaire.

Résumé • Le but du jeu est d'être le premier joueur à réduire de 50 kg ses déchets alimentaires. Pour contrer les mauvaises habitudes qui génèrent du gaspillage alimentaire, il faudra accomplir des éco-gestes. Jeu fonctionnant sur le même principe que le 1000 bornes.



A partir de 7 ans

Durée • 20 min • 2 à 8 joueurs

Symeed29, 2011

caution 50€



LE PONT INFERNAL

Aborder la thématique du réemploi, de la réduction des déchets et de l'économie circulaire.

Résumé • 2 équipes s'affrontent sur un plateau afin de trouver des alternatives à la déchèterie pour des objets dont ils veulent se débarrasser. Des ateliers se succèdent tout au long du parcours (recyclerie, troc, puces,...) pour se délester progressivement de ces objets. A la fin du circuit, l'entrée de la déchèterie n'est possible qu'en passant sur un pont qui s'écroule si le chargement restant est trop lourd.



A partir de 6 ans

Durée • 15 min • 2 à 6 joueurs

Ademe, 2016

caution 50€



MINICOURSES

Se questionner sur ses actes d'achats, gérer son budget et aborder la notion d'emballages alimentaires.

Résumé • Ce jeu met en situation 6 joueurs au sein d'un supermarché et les questionne sur leurs actes d'achats. Chaque joueur reçoit en début de partie une liste de courses ainsi qu'une somme d'argent lui permettant de réaliser ses achats. Celui qui l'emporte est celui qui parvient à acheter l'ensemble des articles indiqués sur sa liste tout en gérant au mieux son porte-monnaie et en faisant le choix de produits dont le conditionnement réduit les impacts sur l'environnement (type d'emballage, taille du contenant...).



Cycle 3, collège

Durée • 10 à 30 min

Ademe, 2010

caution 50€



LA COURSE À LA RÉDUCTION DES DÉCHETS

Réduction des déchets.

Résumé • Ce jeu de l'oie est une course écologique dans laquelle le vainqueur est le premier joueur arrivé. Pour jouer, il vous faut un minimum de deux joueurs, le plateau, un dé et un pion pour chaque joueur (vous pouvez utiliser des pièces de monnaie, des bouchons de bouteille, des haricots secs...). Le plateau compte 38 cases numérotées sur une grille. 18 cases sont spéciales : certaines vous permettront d'avancer de plusieurs cases, mais d'autres vous feront passer votre tour ou reculer...

DÉCHETS

MALLES PÉDAGOGIQUES



3-6 ans

Réseau école et nature, 2004

20€ / semaine • caution 200€



ROULETABOULE LES P'TIZATELIERS

Aborder la question de la gestion des déchets avec des enfants et les initier au respect de l'environnement et à la notion d'écocitoyenneté.

Résumé • Cet atelier, à destination des maternelles, propose une démarche qui s'articule autour de l'utilisation de contes, d'ateliers sensoriels et d'activités favorisant les manipulations, l'échange oral et l'écrit des mots associés aux images. Il met en œuvre des démarches particulières adaptées aux jeunes enfants pour développer des aptitudes d'observation et d'imagination pour découvrir leur environnement quotidien et commencer à comprendre que leur comportement a une influence sur la vie des autres.



A partir de 7 ans

Réseau école et nature, 2004

20€ / semaine • caution 200€



ROULETABOULE ATELIER DES SAVOIRS

Aborder la question de la gestion des déchets avec des enfants et les initier au respect de l'environnement et à la notion d'écocitoyenneté.

Résumé • Ce module propose de rechercher, d'explorer et de comprendre les déchets, leurs filières, leur traitement et leur gestion.



A partir de 8 ans, convient aux adultes

Réseau école et nature, 2016

20€ / semaine • caution 200€



ROULETABOULE ATELIER DES BRANCHÉS

Aborder la question de la gestion des déchets avec des enfants et les initier au respect de l'environnement et à la notion d'écocitoyenneté.

Résumé • Cet atelier propose de sensibiliser jeunes et adultes aux enjeux liés à la gestion des appareils électriques et électroniques usagés. En donnant du sens au recyclage et au réemploi, l'atelier des branchés vise à éveiller un changement de comportement des citoyens dans la prévention et la réduction des déchets.



A partir de 7 ans

Réseau école et nature, 2004

20€ / semaine • caution 200€



ROULETABOULE ATELIER DES EXPÉRIENCES

Aborder la question de la gestion des déchets avec des enfants et les initier au respect de l'environnement et à la notion d'écocitoyenneté.

Résumé • Ce module permet de réaliser plusieurs expériences afin d'introduire des notions techniques à travers l'expérimentation et la démarche scientifique. Il met le participant en situation d'interroger ses représentations et de les faire évoluer à travers des réponses fournies par le biais de l'expérience.



A partir de 10 ans

Réseau école et nature, 2004

20€ / semaine • caution 200€



ROULETABOULE

ATELIER DES DÉBATS (JEU DE RÔLES)

Aborder la question de la gestion des déchets avec des enfants et les initier au respect de l'environnement et à la notion d'écocitoyenneté.

Résumé • Le jeu de rôle « Démêlés à Trifouilly » met en œuvre une approche globale et interdisciplinaire dite de "simulation". Il confronte les participants à une situation complexe fictive où chaque personnage use de ses connaissances, argumente et s'initie au débat démocratique pour prendre conscience de la complexité des problèmes environnementaux et aider à la construction d'une solution concertée.



A partir de 10 ans

Réseau école et nature, 2004

20€ / semaine • caution 200€



ROULETABOULE

ATELIER DE LA CONSOMMATION

Aborder la question de la gestion des déchets avec des enfants et les initier au respect de l'environnement et à la notion d'écocitoyenneté.

Résumé • Cet atelier incite les participants à développer leur sens critique, à se positionner et à mesurer leurs responsabilités en tant que consommateur, à comprendre les mécanismes de séduction auxquels ils sont soumis, à faire des choix de consommation et à débattre sur ces choix.

DÉCHETS

EXPOSITIONS



Tout public

DRAAF Champagne-Ardenne et Ademe, 2015

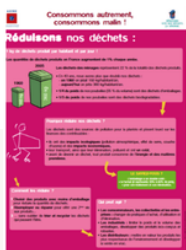
caution 100€



COMMENT LUTTER CONTRE LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE ?

Sensibiliser au gaspillage alimentaire.

Résumé • Cette exposition met en évidence les raisons du gaspillage alimentaire et les gestes à adopter pour lutter contre le gaspillage alimentaire, de la cuisine à la restauration collective. Elle est composée de 3 panneaux : les gestes simples dans ma cuisine ; les dates limites de consommation ; les gestes simples au self.



Tout public

Ademe, 2006

caution 100€



CONSOMMONS AUTREMENT, CONSOMMONS MALIN

Réduire ses déchets et se questionner sur ses actes d'achat.

Résumé • Cette exposition est un outil de sensibilisation à la réduction des déchets par la consommation. Elle comprend 10 panneaux : réduisons nos déchets ; au bureau... nous avons retenu ; à l'école... nous avons adopté ; à la maison... je préfère ; quand je fais mes courses, je choisis ; privilégiez les produits concentrés ; achetez écocitoyen ; choisissez les grands conditionnements ; optez pour les recharges ; achats éco-responsables.



Tout public
Ademe, 2009

caution 100€



ENSEMBLE, RÉDUIRE C'EST AGIR SEMAINE EUROPÉENNE DE LA RÉDUCTION DES DÉCHETS

Sensibiliser à la réduction des déchets.

Résumé • Notre production de déchets ménagers a doublé en 40 ans. La prévention des déchets commence dès l'acte d'achat, en adoptant quelques réflexes simples. Jeter un objet devenu inutile parce qu'il est un peu abîmé ou démodé est un réflexe courant. Pourtant, il existe des solutions simples pour leur offrir une seconde vie et/ou faire un geste solidaire. Exposition composée de 5 panneaux.



Tout public
Ademe, 2022

caution 100€



LE REVERS DE MON LOOK : QUELS IMPACTS ONT MES VÊTEMENTS SUR LA PLANÈTE ?

Sensibiliser à la fast fashion et à l'impact écologique de la mode.

Résumé • Pour mieux comprendre l'industrie textile, les matières premières utilisées, les étapes de fabrication de nos vêtements, l'impact de notre look au quotidien ainsi que des solutions pour réduire au maximum l'impact de notre look sur l'environnement.



Tout public

France nature environnement,
2017

caution 100€



MOINS D'ORDURES POUR LES GÉNÉRATIONS FUTURES

Sensibiliser à la réduction des déchets.

Résumé • Cette exposition est composée de 5 panneaux • Qu'est-ce que la prévention des déchets ? • Nous sommes tous concernés ; acheter et consommer mieux (2) • Mieux utiliser, réparer et réemployer. Cette exposition peut être accompagnée d'un livret pédagogique portant le même nom.



Tout public

Ademe, 2009

caution 100€



RÉDUISONS VITE NOS DÉCHETS, ÇA DÉBORDE

Sensibiliser à la réduction des déchets.

Résumé • Notre production de déchets ménagers a doublé en 40 ans. La prévention des déchets commence dès l'acte d'achat, en adoptant quelques réflexes simples. Jeter un objet devenu inutile parce qu'il est un peu abîmé ou démodé est un réflexe courant. Pourtant, il existe des solutions simples pour leur offrir une seconde vie et/ou faire un geste solidaire. Chaque panneau est composé de photos, chiffres et idées d'action simples à mettre en place.



Tout public
Ademe, 2017

caution 100€



ENSEMBLE, RÉDUIRE C'EST AGIR **SEMAINE EUROPÉENNE DE LA RÉDUCTION DES DÉCHETS**

Sensibiliser à la réduction des déchets.

Résumé • Créée à l'occasion de la Semaine Européenne de la Réduction des Déchets (SERD), cette exposition présente en 3 affiches l'essentiel sur les déchets : les déchets en quelques chiffres ; comment valoriser nos déchets ; réduire ses déchets c'est possible.

DÉVELOPPEMENT DURABLE

JEUX



A partir de 10 ans

Durée • 1 heure

2 à 4 joueurs

ODDES, 2007

caution 50€



LE NEGOCIO, LE JEU DE SOCIÉTÉ SUR LE COMMERCE ÉQUITABLE

Apprendre à connaître les valeurs du commerce équitable.

Résumé • Chaque joueur est dans la peau d'un torréfacteur de café. Le but est de développer son entreprise en acquérant les valeurs du commerce équitable. Pour cela, il va falloir acheter et revendre du café.



11-15 ans

Durée • 1h30 •

5 à 30 joueurs

Bio Consom'acteurs, 2021

caution 50€



PANIQUE À LA TRANSISCHOOL

Inviter les jeunes à passer à l'action pour participer à une transition écologique et solidaire.

Résumé • Jeu d'enquête par équipe qui plonge les jeunes dans les rouages de la mondialisation. Cinq chemins, ponctués d'énigmes et d'indices à collecter, leur feront découvrir les enjeux associés à des univers de leur quotidien (petit-déjeuner, vestiaire, cantine, jardin, salle de bains). Animé par 1 ou 2 personnes, le jeu permet, en partant du quotidien, d'acquérir des connaissances sur le monde qui entoure, de favoriser un esprit critique sur le système économique dominant, de découvrir les alternatives.



Adolescent, adulte

Ecoconso, 2021

caution 50€



LESS IS MORE

S'interroger sur notre mode de consommation et apprendre à se débarrasser du superflu.

Résumé • Dans ce jeu des 6 familles, débarrassez-vous de ce qui est superflu et collectionnez les bienfaits : santé, économies, convivialité, pouvoir d'action, liberté, sens... Chaque carte propose des conseils pratiques pour s'interroger et passer à l'action.



Formateurs, médiateurs numériques, concepteurs et collectifs formels ou informels

Métacartes, 2021

caution 50€



NUMÉRIQUE ÉTHIQUE

Accompagner dans vos démarches vers un numérique sain et serein.

Résumé • Les objectifs de ce jeu de cartes sont : prendre du recul sur les outils et usages numériques que vous avez déjà et ceux que vous souhaiteriez changer ou ajouter, s'informer, faire le point sur vos outils, vos usages, vos valeurs, vos critères, découvrir des alternatives aux GAFAMs, passer à l'action et changer vos pratiques...



Lycéen et adulte

Durée • 1h • 2 à 6 joueurs
Conseil départemental 35 et
Arplay, 2013

caution 50€



FRICSOL : JOUEZ-LA SOLIDAIRE !

Découvrir les finances solidaires à travers un parcours de création d'entreprise.

Résumé • Chaque joueur doit créer une activité de l'Économie sociale et solidaire (Ess) : vente de produits biologiques, création d'un atelier d'insertion pour personnes handicapées ou d'une association de covoiturage... Il doit présenter son projet aux autres, trouver les financements, acquérir des compétences et relever des défis. Tous les joueurs peuvent s'entraider. Le jeu repose sur des valeurs de coopération, de partage, d'échange et d'écoute entre les joueurs. Aucun joueur n'est le gagnant ni le perdant du jeu car l'objectif est que chacun crée son entreprise.



A partir de 7 ans

Durée • 30 à 40 min
PNUÉ, 2017

caution 50€



OBJECTIF PLANÈTE DURABLE : JOUER ET CONSTRUIRE LE FUTUR

Faire découvrir aux jeunes les 17 ODD.

Résumé • Afin de construire un monde meilleur pour tous et pour la planète, les Etats membres des Nations Unies se sont engagés à mettre en œuvre 17 Objectifs de développement durable (ODD) d'ici à 2030 : pas de pauvreté, faim zéro, bonne santé et bien-être, égalité entre les sexes, eau propre et assainissement, énergie propre et d'un coût abordable, travail décent et croissance économique... Ce jeu vise à faire découvrir aux jeunes ces objectifs et à ce qu'ils s'engagent pour un futur meilleur.



DÉVELOPPEMENT DURABLE

EXPOSITIONS



Primaire, collège, lycée

Fondation GoodPlanet, 2006

caution 50€



LE DÉVELOPPEMENT DURABLE, POURQUOI ?

Découvrir les enjeux environnementaux et sociaux.

Résumé • Exposition tirée de l'ouvrage *La Terre vue du Ciel*. Elle traite des grands enjeux environnementaux et sociaux du monde contemporain. Permet aux professeurs et aux élèves d'organiser selon leur propre créativité un événement de sensibilisation au développement durable. L'opération est relayée sur le site : www.ledeveloppementdurable.fr/developpementdurable/.



Tout public

Ademe, 2010

caution 50€



PASSEZ AU DURABLE, ÇA MARCHE !

Réduire son empreinte écologique.

Résumé • Présentation des situations de la vie quotidienne de personnes susceptibles d'agir : un homme ou une femme, un consommateur ordinaire, un entrepreneur, une élue d'une commune. Exposition réalisée dans le cadre de la Semaine du développement durable 2010.



Collège, lycée, tout public
Fondation GoodPlanet, 2019

caution 50€



OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Découvrir et comprendre les 17 ODD.

Résumé • L'exposition présente les enjeux environnementaux et sociaux du monde d'aujourd'hui et des solutions qui feront le monde de demain. Résolument axées sur le respect de la diversité des êtres humains et des richesses naturelles. Chaque jeu d'affiches contient les éléments de base nécessaires à l'exposition afin de permettre à tous les enseignants et les élèves d'organiser au sein de leur établissement un événement de sensibilisation au développement durable.

EAU

JEUX



A partir de 10 ans
Eau du bassin Rennais
collectivité, 2018

caution 50€



JEU DE 7 FAMILLES ECODO

Apprendre à toute la famille les écogestes de façon ludique et conviviale.

Résumé • C'est au cours d'un cycle de 4 animations, conduit par Eau et rivières de Bretagne, que 90 enfants ont contribué à créer ce jeu. Les élèves ont inventé les 7 familles, tantôt gaspi, tantôt Ecodo, ainsi que les différentes saynètes.



A partir de 13 ans
Durée • 20 min
2 à 4 équipes de 3 joueurs
Lycée Jeanne d'Arc, BTS ESF,
2016

caution 50€



ELECTR'EAU DOMINO

Apprendre les économies d'eau et d'énergie tout en s'amusant.

Résumé • Ce jeu de dominos consiste à associer des questions (en bleu) à des réponses (en rouge), a gagné celui qui a posé tous ses dominos.

EAU

MALLES PÉDAGOGIQUES



Cycle 3

*Eau et rivières de Bretagne,
2006*

20€/semaine • caution 200€



GASPIDO

Mettre en place des actions de sensibilisation aux économies d'eau et engager des projets d'école ou d'établissements pour véritablement réduire sa consommation.

Résumé • Jeu de l'oie géant dont l'objet est de gérer au mieux sa ressource en eau malgré les aléas rencontrés. Les joueurs vont devoir répondre à des questions, résoudre des problèmes techniques. En fonction de leurs attitudes et réponses, ils vont gagner ou perdre des quantités d'eau. L'équipe gagnante sera celle qui aura su préserver au maximum sa ressource en eau.



8-12 ans

Réseau école et nature

20€/semaine • caution 200€



RICOCHETS : LE PAYS DE L'EAU

Programme pédagogique pour mener des actions éducatives sur l'eau et les milieux aquatiques.

Résumé • Jeu de rôles et de construction qui donne la possibilité de concevoir librement un paysage et d'imaginer divers aménagements et leurs conséquences sur l'eau. Elaboré en groupe, le paysage traduit spontanément la perception qu'ont les enfants de l'eau dans leur région et des problèmes sociaux, économiques et civiques qu'elle pose.

ÉNERGIE

MAQUETTES



Collège, lycée, tout public
CRDP du Limousin, 2011

caution 100€



AÉROGÉNÉRATEUR À COURANT ALTERNATIF

La maquette fonctionne sur le principe de l'éolien avec transformation d'énergie. Elle permet surtout d'appréhender la notion d'énergie renouvelable et une approche de la transformation.



Collège, lycée, tout public
CRDP du Limousin, 2011

caution 100€



CHAUFFE-EAU SOLAIRE

La maquette présentée fonctionne sur le principe du solaire thermique. Elle illustre une installation de chauffe-eau solaire simplifié.

ÉNERGIE

EXPOSITIONS



Primaire, collège, lycée

Fondation GoodPlanet, 2008

caution 100€



L'ÉNERGIE

Découvrir les enjeux environnementaux de la production et de la consommation d'énergie.

Résumé • Des changements ont conduit l'homme à exploiter massivement des ressources naturelles accumulées dans le sol durant des millions d'années. L'utilisation intensive de ces énergies dites fossiles provoque d'importants rejets de gaz à effet de serre, responsables du réchauffement climatique. De nombreux pays se sont engagés à réduire leurs émissions.



Collège, lycée

Ademe, 2018

caution 100€



L'ESSENTIEL SUR L'ÉNERGIE

Découvrir les enjeux environnementaux de la production et de la consommation d'énergie.

Résumé • Prendre le bus, envoyer un SMS, surfer sur internet : c'est notre quotidien. Mais d'où vient cette énergie et quels sont les impacts de notre consommation énergétique ? Cette exposition explique l'énergie à travers 4 grands thèmes : l'énergie est partout dans nos vies ; la chute des stars de l'énergie ; les énergies renouvelables : la relève ; les règles d'or pour alléger notre consommation d'énergie.



LES ÉNERGIES MARINES RENOUVELABLES

Collège, lycée, tout public

Surfrider Foundation et Ademe,
2016

caution 100€



LES ÉNERGIES MARINES RENOUVELABLES

Découvrir les énergies renouvelables marines et leurs impacts.

Résumé • Ce panneau présente les 5 EMR (Énergies marines renouvelables) • l'énergie hydrolienne • l'énergie houlomotrice • l'énergie marémotrice • l'énergie thermique • l'énergie osmotique. On peut y ajouter l'éolien offshore, énergie exploitable en mer sans être issues de l'eau à proprement parler, qui utilise le vent du large pour créer de l'énergie. Le panneau fait également le point sur les multiples impacts pour la faune et la flore sous-marines que pour les personnes dont le quotidien est lié à l'Océan. Les divers impacts doivent être préalablement étudiés afin d'être limités au maximum. L'intégration de la population et des acteurs locaux dans la discussion, en amont de tout projet d'installation, est primordiale.



Primaire, collège, lycée

Ademe, 2012

caution 100€



QUELLE ÉNERGIE DURABLE POUR DEMAIN ?

Découvrir les enjeux environnementaux de la production et de la consommation d'énergie.

Résumé • Exposition conçue pour aider à aborder les questions liées à notre consommation d'énergie et à la transition énergétique : combien consomme-t-on d'énergie chaque jour ? Quelle différence entre énergies fossiles et renouvelables. Le solaire, l'éolien, la biomasse, où trouver de l'énergie ? Comment stocker l'énergie ? Y aurait-il assez d'énergie pour tout le monde ? villes, transports, notre mode de vie va-t-il changer ? A-t-on déjà les solutions ?

HABITAT

MALLE PÉDAGOGIQUE



A partir de 10 ans

enseignants, éducateurs à l'environnement, formateurs et centres ressources
Réseau Ecorce, 2012

20€/semaine • caution 200€



LA BOÎTE À BÂTIR

Support pédagogique complet de sensibilisation et de formation à l'écoconstruction et l'architecture écologique.

Résumé • Support pédagogique de sensibilisation et de formation à l'éco-construction et l'architecture écologique, faisant appel aux méthodes actives qui favorisent la prise d'initiatives, l'autonomie, la découverte et les créations collectives (jeux de rôle, manipulations expériences...).

JARDIN

JEUX



à partir de 6 ans

Durée : 5 à 20 min

Ariena, 2000

caution 50€



MÉMOVERGER

Découvrir le verger et sa biodiversité.

Résumé : Jeu où l'on reconstitue des petites histoires sur le verger. Pour cela, il faut faire appel à son sens de l'observation et à sa mémoire. Le jeu aborde de manière humoristique et conviviale des connaissances relatives au verger : vie dans le verger, relations entre ses habitants, techniques arboricoles...



à partir de 7 ans

Durée : 20 à 30 min

FNE Midi-Pyrénées, 2016

caution 50€



LE JEU DU HÉRISSON

apprendre à jardiner au naturel à toute saison.

Résumé : Ce jeu de l'oie reprend les bonnes et les mauvaises pratiques du jardinage amateur. A travers les saisons, les jardiniers en herbe découvrent des pratiques de jardinage respectueuses de l'environnement qui ne nécessitent pas de pesticides. S'ils s'arrêtent sur une case où des pesticides sont utilisés, les enfants reculent proportionnellement aux dégâts que ceux-ci engendrent sur la biodiversité. En revanche, les cases qui décrivent des actions positives permettent de progresser dans le jeu.

JARDIN

MALLE PÉDAGOGIQUE



A partir de 5 ans

Mce, Bretagne vivante, CoBen,
Eau et rivières de Bretagne,
Vert le jardin, 2019

50€/module/semaine
• caution 500€



ENSEMBLE, JARDINONS AU NATUREL

Sensibiliser, informer et accompagner une réflexion autour du jardinage au naturel.

Résumé • Outil d'animation, de démonstration et d'information. La malle peut être empruntée pour animer un stand sur un événement, travailler avec une classe, organiser l'échange autour de la mise en place d'un jardin collectif, encourager une réflexion avec un groupe d'habitants sur le jardinage au naturel...

Elle est constituée de 3 modules distincts :

Le sol vivant • appréhender la décomposition de la matière organique et la vie du sol, à travers le paillage, le compostage et la compréhension du milieu dans lequel vivent de nombreux êtres vivants.

La biodiversité au jardin • découverte sur le milieu, les espèces végétales et animales qui le fréquentent, en considérant le jardin comme un écosystème. Apprenons à le connaître et le comprendre.

Imaginer et concevoir le jardin • à partir des représentations propres à chacun.e, les activités favorisent l'échange et la réflexion pour imaginer et projeter les aménagements du jardin, en testant les connaissances en jardinage au naturel.

MOBILITÉ

JEU



Séniors

Durée : 1h30

Mce, Rayons d'action, 2021

20€/semaine • caution 100€



PLAYMOBILITÉ : UN JEU D'ENFANTS

Encourager les déplacements actifs (piétons, cyclistes) en toute sécurité et actualiser les connaissances des règles de circulation dans l'espace public.

Résumé • Ce jeu vise à favoriser la mobilité active (marche, vélo) pour une meilleure santé ; réactualiser les connaissances de circulation dans l'espace public (zones de rencontre, double sens cyclable, zones 30...) ; sécuriser les déplacements de manière ludique et pédagogique ; encourager des alternatives de mobilité pour leur permettre d'aller vers une transition.

Les 18 cartes présentent deux faces illustrées de situations de déplacement, en zone urbaine ou rurale : un "bon" côté (comportement réglementaire ou recommandé) et un "mauvais" côté (attitude dangereuse ou interdite)

MOBILITÉ

EXPOSITIONS



Tout public
Ademe, 2005

caution 100€



PLAN DE DÉPLACEMENTS ENTREPRISE : SE DÉPLACER AUTREMENT, ON EST TOUS GAGNANTS !

Résumé • De nombreuses solutions existent pour se passer de la voiture, elles sont bénéfiques à la fois pour la planète, son porte-monnaie et l'environnement social en entreprise. Cette exposition présente des arguments pour se lancer dans un Plan de déplacements entreprise, en passant en revue plusieurs exemples de mobilité alternative et leurs avantages.

Carapatte Caracycle
à pied ou à vélo vers l'école



Tout public
Ademe, 2009

caution 100€



CARAPATTE, CARACYCLE : À PIED OU À VÉLO VERS L'ÉCOLE

Résumé • Carapatte et caracycle sont des systèmes de déplacement collectifs à pied ou à vélo, sur un trajet un trajet déterminé, avec des horaires de passage fixes, accompagnés et encadrés, en général par des parents bénévoles. Cette exposition fait la promotion des déplacements à pied ou en vélo vers l'école, organisés et encadrés.

NATURE BIODIVERSITÉ

JEUX



A partir de 7 ans

Fédération nationale des clubs
CPN, 2021

caution 50€



LES 9 FAMILLES DE LA MARE

Découvrir les êtres vivants des milieux aquatiques et leurs interactions.

Résumé • 55 cartes qui peuvent se décliner en 5 utilisations différentes qui permettront à chacun de découvrir quelques êtres vivants liés aux milieux aquatiques mais aussi leurs interactions ! Il existe différentes façons d'y jouer.



A partir de 10 ans

Durée • 5 à 20 min

Fédération nationale des clubs
CPN, 2020

caution 50€



KIKÉLA ? LOTO-BINGO POUR JOUER DANS LA NATURE !

Découverte de la biodiversité.

Résumé • Explorer un milieu naturel, reconnaître une espèce à partir d'un critère caractéristique, réaliser un dessin d'observation naturaliste, identifier une espèce in situ, classer les êtres vivants, réinvestir ses savoir-faire et connaissances. Deux utilisations du Kiquéla sont possibles : comme un "loto nature" ou comme un "bingo nature".



A partir de 8 ans

Durée • 10-15 min • 3-4 joueurs
La Bêta-Pi, 2016

caution 50€



9M² DE TERRE À INVENTER : LA BIODIVERSITÉ EN JEU

Découverte de la biodiversité.

Résumé • Réussirez-vous à maintenir une bonne biodiversité sur votre territoire avant la fin de la partie ? Pas si facile quand tout le monde n'a pas le même degré d'acceptation des espèces sur son lieu de vie ? Incarne un personnage, le temps d'une partie. Arachnophobe, jardinier ou éco-guerrier... Il va falloir penser collectif pour atteindre l'objectif commun.



A partir de 8 ans

Durée • 15 min • 3-4 joueurs
Ademe, 2014

caution 50€



LA VIE CACHÉE DU SOL JEU DES 7 FAMILLES

Découvrir de façon ludique les petites bêtes du sol.

Résumé • Jeu de cartes réparties en 7 familles • microorganismes et microfaune • mésofaune • macrofaune • mégafaune • sol • végétal • scientifiques. Il est accompagné d'un livre d'information sur la vie du sol. Grâce aux photographies commentées, ce jeu permet aux plus jeunes de découvrir en s'amusant la diversité et le fonctionnement de la vie cachée dans les sols.



A partir de 5 ans

1 à 8 joueurs

Fédération nationale des clubs

CPN, 2024

caution 50€



LOTO MÉMOIRE DES PAPILLONS

Apprendre à reconnaître les Papillons et comprendre leurs interactions avec les espèces végétales

Résumé • Cet outil regroupe deux activités : un jeu de Mémoire et un jeu de Loto. Le Mémoire permet d'apprendre à reconnaître 24 espèces de papillons que l'on peut croiser dans la journée telles que la Belle-dame, le Citron, la Carte Géographique ou encore l'Azuré du serpolet. Avec 3 niveaux de difficultés, il permet d'approfondir ses connaissances des espèces communément rencontrées sur le terrain.

Le Loto propose de plonger au cœur des plantes pour découvrir quels sont les Papillons qui y déposent leurs œufs. Des tableaux de correspondance des espèces végétales – espèces de papillons facilitent le jeu.

NATURE BIODIVERSITÉ

MALLES PÉDAGOGIQUES



Tout public

Direction régionale de la
Jeunesse et des Sports,
en collaboration avec Bretagne
vivante et Eau et rivières de
Bretagne

caution 200€



SACS À DOS SORTIR POUR DÉCOUVRIR

Doter les bénévoles et les professionnels de l'animation et de l'éducation d'outils pour sortir et découvrir la nature.

Résumé • Dans le domaine de l'éducation, la pratique du "sortir" est en grand danger : de la peur de la nature à la réglementation ou au développement du virtuel... La Direction régionale de la Jeunesse et des Sports a donc constitué des sacs à dos "sortir pour découvrir" qui ont pour thèmes :

Forêt/bocage pour découvrir landes, champs, haies...

Mare/ruisseau pour espionner les milieux humides les plus divers.

Mer/littoral pour explorer côtes rocheuses ou sableuses, marais et vasières.

Environnement/tous milieux avec les outils génériques.

Chaque Sac à dos contient des livres de base en Éducation à l'environnement et au développement durable (EEDD), des guides pour reconnaître la faune et la flore, du matériel de collecte, d'observation, de mesure et des kits pédagogiques (instruments faciles à construire).

NATURE BIODIVERSITÉ

EXPOSITION



Primaire, collège ou lycée

Fondation GoodPlanet, 2007

caution 100€



LA BIODIVERSITÉ

La Biodiversité et les interactions entre les êtres vivants.

Résumé • Exposition axée sur le respect de la diversité des hommes et des richesses naturelles, présente une sélection de photographies accompagnées de textes pédagogiques • Quand le climat se dérègle • L'air que nous respirons • Le sol est vivant • L'homme, une force dans la nature.

NATURE BIODIVERSITÉ

OUTILS D'OBSERVATION



caution 50€



DES OUTILS POUR OBSERVER LES PETITES BÊTES...

Plusieurs outils d'observation de la biodiversité sont disponibles au Centre de ressources : pour découvrir landes, champs, haies...

4 filets fauchoir ou filets à papillons • outil destiné à la capture des insectes dans les zones herbeuses, mais aussi dans les arbres, arbustes, maquis...

3 filets troubleau • outil destiné à la capture des insectes aquatiques, amphibiens...

4 nappes montées

2 aqua-kit • permet d'observer un échantillon d'eau prélevé dans une mare ou dans une rivière.

1 lot de 12 boîtes loupe

1 lot de 11 loupes



OUTIL D'ANIMATION

MALLETTE PÉDAGOGIQUE



A partir de 12 ans

caution 50€



MOTUS, DES IMAGES POUR LE DIRE

Faire circuler la parole au sein d'un groupe et améliorer la communication

Résumé • Jeu de communication basé sur la confection de messages, à partir de 280 dessins représentant des objets ou des symboles divers. Il permet de travailler avec les participants d'un groupe sur leurs imaginaires, leurs opinions, leurs centres d'intérêts... Outil d'animation, utilisable aussi bien dans le cadre d'animations en éducation permanente que dans le cadre d'actions de promotion de la santé.

Grâce aux images symboliques, ce jeu organise le droit de parole de manière équitable, il tempère les bavards et aide les silencieux à s'exprimer.

INFOS

PRATIQUES



HORAIRES D'OUVERTURE

du mardi au jeudi

• 9H00-12H30 • 13H30-17H30

vendredi

• 9H00-12H30 • 13H30-17H00

CONDITIONS DE PRÊT

Livres, revues, dvds*

• prêt gratuit • 4 documents pendant 4 semaines

Malles pédagogiques, expositions*

• selon les outils, prêt gratuit ou location à la semaine

**chèque de caution*

ACCUEIL DE GROUPES

sur rendez-vous

UNE BASE DOCUMENTAIRE

en ligne • doc.mce-info.org

Vous recherchez un ouvrage, un outil pédagogique, une revue, consultez la base de documentaire pour connaître sa disponibilité en temps réel au centre de ressources et de documentation

VOTRE INTERLOCUTRICE

Guénaëlle Pinchedé

documentaliste

02 99 14 27 75

documentation@mce-info.org