

Catalogue des outils pédagogiques autour de la transition agroécologique



Liens entre
alimentation -
agriculture - eau -
environnement
- santé



INTRODUCTION

Ce projet s'inscrit dans le PAT (Projet Alimentaire Teritorial) de Toulouse Métropole : le Projet Agricole et Alimentaire Métropolitain (PAAM). Labellisé niveau 2 depuis 2023, son ambition est d'accélérer la transition 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 un objectif précis : créer un outil pédagogique pour mieux comprendre les liens entre eau et agriculture.

Avant de concevoir cet outil, un recensement 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

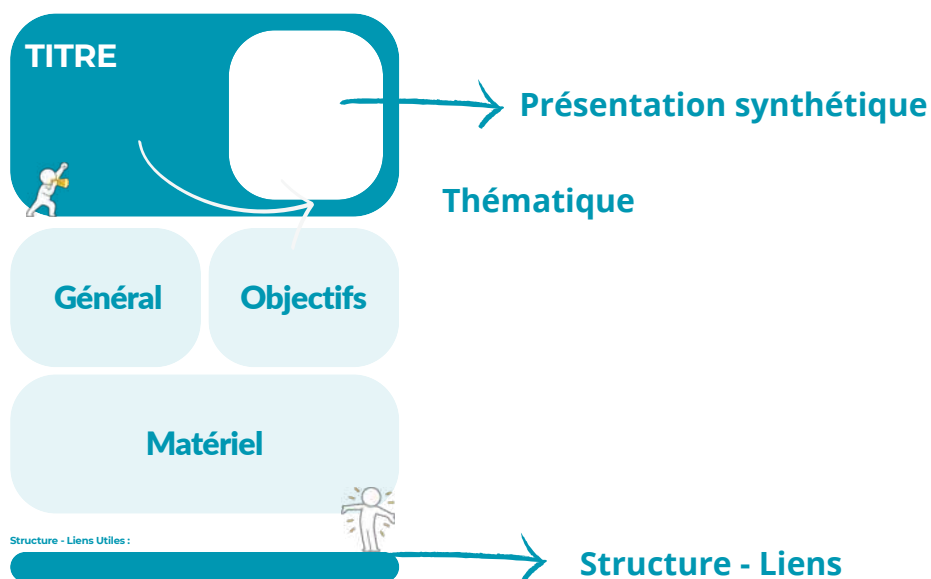
Ces thèmes sont enrichis par la dimension Santé, intégrée en lien avec la transition agroécologique et le prisme de la Santé - Environnement.

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
Systemes 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 sèche 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
Dépollu'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
Préserveons 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



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 !



AGROCHALLENGE

Agriculture



Présentation

Ce jeu permet de confronter 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 problèmes liés à l'agriculture d'aujourd'hui.

Général

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

Objectifs

1. Repenser les modes d'agriculture vers plus de pratiques agroécologiques.
2. Apporter des connaissances et définitions de l'agroécologie.
3. Découvrir l'approche systémique 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

- Schéma 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** : Dès 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 dessin, 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 IntraO'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 écosystémiques fournis par différents scénarios d'associations de céréales-légumineuses.

Matériel

- Plateau de jeu
- Cartes à concevoir des scénarios
- Modèle 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 systémiques 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 synthétique 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
- Flèches
- 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** : Dès 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 coopératif 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** : Dès 15 ans
- **Durée** : 1h
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Être 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** : Dès 15 ans
- **Durée** : 1h à 2h
- **Accès** : En ligne - Accès libre ([téléchargeable et imprimable](#))

Objectifs

1. Réfléchir aux relations entre élevage - 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 réflexion 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 systémique 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 systémique et dynamique en se projetant dans des situations concrètes.

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** : Dès 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** : Dès 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 espoirs et les réussites de celles et ceux qui s'engagent dans l'agroécologie.

Général

- **Public** : Dès 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



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 retrouver. Ce jeu permet d'y voir plus clair et de faire la différence entre tous.

Général

- **Public** : Dès 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** : Dès 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 reconnaissance 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 durabilité du système agri-alimentaire à travers un panorama complet et structuré.

Général

- **Public** : Dès 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 agri-alimentaire.
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 âgées.

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** : Dès 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

- Pelote 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** : Dès 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'agriculture, 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'agriculture biologique et des thématiques transversales (éveil sensoriel et au goût, équilibre alimentaire, ...)

Général

- **Public** : Dès 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
- Règles 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 proposé un temps créatif pour fabriquer son propre memory. Le but est de retrouver les paires par le toucher.

Général

- **Public** : Dès 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 reconnaissance des légumineuses.

Matériel

- 5 légumineuses de formes et tailles différentes (lentilles vertes, fèves, 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 : relève 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** : Dès 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 productions 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** : Dès 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. Connaître 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** : Dès 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 en ligne pour favoriser l'intégration des légumes pour les enfants.

Général

- **Public** : Dès 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** : Dès 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 loin



Structure - Liens Utiles

Promotion santé Auvergne Rhone Alpes - [Lien](#)

L'ALIMENTATION C'EST AUSSI ...

Alimentation



Présentation

Ce kit pédagogique permet une vision systémique 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 mallette 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** : Dès 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 partager.

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'agroalimentaire 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 âges 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 pour répondre 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** : Dès 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'actions 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, concrètement, 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** : Dès 8 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Montrer l'importance des légumineuses pour répondre aux enjeux alimentaires de demain.

Matériel

- 8 panneaux d'exposition : Diversité, intérêt agricole et écologique, qualités nutritionnelles, place dans l'alimentation entre tradition et innovation
- 8 recettes traditionnelles associant 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 sèche 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



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) - Formation 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 transferts 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 réflexions sur notre utilisation de l'eau en tant que consommateur.

Général

- **Public** : Dès 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 planète
- Jeu 2 : Les usages de l'eau en France
- Jeu 3 : L'eau derrière les objets du quotidien



Structure - Liens Utiles

Eau'dysée - [Lien](#)

GOVERNANCE 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** : Dès 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 planification 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** : Dès 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 perturbateurs 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 connaître 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. Connaître 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 perturbateurs 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 SÈCHE 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 permet d'aborder plusieurs enjeux sur la gestion de la ressource et de vivre les rapports de pouvoir entre acteurs.

Général

- **Public** : Dès 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, dérèglement 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 entraîner sur sa qualité.

Général

- **Public** : Dès 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** : Dès 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"



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

Objectifs

1. Démystifier 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 quotidiens.
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** : Dès 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 réflexion sur les modes de consommation.

Matériel

- Carnet de "Règles"
- 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 énergétique. Vous perdez à la fin d'une manche si vous ne subvenez pas aux besoins d'une population ou que vous polluez plus que cela n'est viable.

Général

- **Public** : Dès 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 règle 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 participants. Ceux-ci découvriront les conséquences climatiques d'un monde énergivore de façon éducative et familiale.

Général

- **Public** : Dès 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** : Dès 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 systémique 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 réfléchissant 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** : Dès 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 systémique la crise écologique actuelle.
3. Etre capable de comparer l'impact des différents leviers d'actions imaginables, de les critiquer de manière constructive 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 liens 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** : Dès 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 apprennent 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. Connaître 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** : Dès 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 règle 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** : Dès 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : Payant (50€ établissement scolaire, 100€ adhérent, 150€ collectivités et non adhérent, 300€ entreprises)

Objectifs

1. Comprendre les liens entre émissions de gaz à effet de serre et ses impacts sur le climat et l'environnement.
2. Connaître 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 sensibilisation aborde l'impact de l'éclairage nocturne sur notre santé et sur l'environnement et notamment la biodiversité. La perturbation des cycles jours-nuits entraîne une perturbation des écosystèmes et de leur fonctionnement.

Général

- **Public** : Dès 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. Connaître les bonnes pratiques à essayer.

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** : Dès 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 !
Dépollu'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



A TABLE !

Santé-Environnement



Présentation

Les enfants dès 3 ans tentent d'être les plus rapide à deviner les aliments ou ustensiles qui se cachent derrière 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** : Dès 3 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En prêt au CPIE du Gard

Objectifs

1. Connaitre et reconnaître les aliments et les ustensiles.

Matériel

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



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** : Dès 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** : Dès 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 dé
- 1 sablier
- 4 pions
- 89 cartes questions
- 12 cartes pictogrammes
- 54 cartes défi
- 20 cartes de mimes
- 1 fiche de réponse pour chaque carte
- 1 fiche de synthèse de la règle 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 institutions publiques.

Général

- **Public** : Dès 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 institutions de santé publique et leurs interactions.

Matériel

- Plateau de jeu
- 1 frise saisonnière
- 4 cartes "Maladie"
- 8 cartes "Événement saisonnier"
- 24 cartes "Profil"
- 52 jetons "Ressource"
- 39 cartes "Événement"
- 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 concrètes pour agir à l'échelle individuelle 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 L'ÉDUCATION

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. Connaître 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** : Dès 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. Reconnaître les perturbateurs endocriniens dans son environnement.

Matériel

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



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** : Dès 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 premières, 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 après 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** : Dès 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 produits, l'agriculture, et d'autres thématiques.

Général

- **Public** : Dès 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. Responsabiliser 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** : Dès 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 règles 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 critères climatiques, gustatifs et nutritionnels.

Général

- **Public** : Dès 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 la 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 et éclairée.

Général

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

Objectifs

1. Comprendre les liens entre alimentation et déforestation.
2. Connaître 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** : Dès 12 ans
- **Durée** : Inconnue
- **Accès** : En ligne - Accès libre (téléchargeable et imprimable)

Objectifs

1. Découvrir les impacts moins connus du gaspillage 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), CREA-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 (planisphère, 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** : Dès 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. Connaître 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 - SANTÉ

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



ALIM'S POUR UNE ALIMENTATION PLUS SAINE

Alimentation-Santé



Présentation

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

Général

- **Public** : Dès 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** : Dès 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. Éprouver 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** : Dès 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** : Dès 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 supermarchés pour inciter à la consommation.
2. Développer un regard critique sur les stratégies 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 professionnels et aux parents les connaissances essentielles pour accompagner au mieux le repas des enfants.

Général

- **Public** : Dès 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 âgées. 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. Sensibiliser à la dénutrition des personnes âgées.
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 identitaires, 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 TOOL

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 connaître l'empreinte en eau de différents menus. Les joueurs devront chercher 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
Préserveons notre eau, changeons nos pratiques

Les carnets !

Cahier Nature Arbre Sol Eau



NATURO'BUS

Eau-Environnement



Présentation

Cette remorque pédagogique et interactive 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 interactions 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** : Dès 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. Connaître les bonnes pratiques de la gestion de l'eau.
3. Comprendre les interactions 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** : Dès 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 où les joueurs peuvent être touchés par des maladies liées au manque d'eau ou aux infrastructures d'assainissements, et des phases de jour où ils doivent les débusquer et améliorer les structures pour ne plus être malade.

Général

- **Public** : Dès 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** : Dès 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



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 nouvelles méthodes et un changement du système.

Général

- **Public** : Dès 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](#)

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 mycorhiziens 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** : Dès 15 ans (possible au collège)
- **Durée** : 2h et plus
- **Accès** : En ligne (jeu vidéo)
 - Version grand public - accès libre
 - Version courte (enseignement, atelier de sensibilisation,...) 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)
- Téléphone ou tablette sous iOS ou android
- Connexion internet



Structure - Liens Utiles

GAMABILIS - [Lien](#)

TOUT UN FOIN

Agriculture-Environnement



Présentation

Ce jeu met en scène 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 territoire. 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 interactions 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 reconnu par l'État

 **RÉPUBLIQUE FRANÇAISE**



eau-grandsudouest.com

agrialim@toulouse-metropole.fr

Arche MARENGO

1 Allée Jacques Chaban Delmas

B.P. 35821

31505 Toulouse cedex 5