



CATALOGUE DE RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

ÉDITION 2024

INTRODUCTION

Face aux défis climatiques, environnementaux, sociaux et économiques, l'Eurométropole de Strasbourg s'est engagée à intégrer les principes du développement durable dans l'ensemble de ses politiques. L'un des objectifs majeurs est de réduire l'empreinte écologique du territoire métropolitain en fédérant les initiatives de tous ses acteur·rices.

Afin d'accompagner ces dynamiques, l'Eurométropole de Strasbourg propose un dispositif de soutien qui se traduit par :

- un conseil et un accompagnement des enseignant·es et animateur·rices dans la définition et la construction des projets pédagogiques,
- la mise à disposition gratuite d'outils pédagogiques (malles, jeux, expositions...),
- des visites gratuites de sites industriels ou naturels.

Le catalogue de ressources pédagogiques présente les outils mis à disposition gratuitement par la collectivité auprès d'acteur·rices du territoire (enseignant·es, animateur·rices, éducateur·rices...) afin de les aider dans la mise en œuvre de leurs projets et l'animation de leurs actions de sensibilisation à l'environnement.

EN COMPLÉMENT :

D'autres ressources pédagogiques existent, créées et proposées par des acteur·rices locaux. Vous pouvez contacter la cellule Éducation à l'environnement pour toute information complémentaire et mise en relation :

education.environnement@strasbourg.eu ou par téléphone au 03 68 98 83 75.

CONDITIONS DE PRÊT

PRÉREQUIS

Le prêt est ouvert exclusivement à toute structure à but non lucratif intervenant sur le territoire d'une des 33 communes de l'Eurométropole de Strasbourg.

Le prêt est gratuit, et pour une durée maximale d'un mois à compter de la date d'emprunt.

MODALITÉS DE RÉSERVATION

Pour procéder à la réservation d'un outil ou d'une visite, la demande se fait uniquement via le formulaire accessible sur la page internet :



strasbourg.eu/education-environnement

La demande doit être anticipée (prévoir un délai de deux semaines entre le jour de la demande et le jour de retrait effectif du matériel).

Les outils pédagogiques doivent être cherchés et ramenés dans nos locaux **sur rendez-vous uniquement**.



Une date et un horaire de rendez-vous seront fixés avec l'équipe de la cellule éducation à l'environnement afin de récupérer le matériel.



Adresse : 1 Place du Maréchal de Lattre de Tassigny à Strasbourg

Une permanence mensuelle à la médiathèque d'Ilkirch est désormais en place. Se référer au planning disponible sur le site.



Adresse : 9 Allée François Mitterrand à Illkirch-Graffenstaden.

Il est indispensable de respecter le créneau retenu, sauf contrainte auquel-cas il vous faudra prévenir la cellule éducation à l'environnement dans les plus brefs délais.

Prévoyez les contenants pour le transport du matériel emprunté.

Si le document n'est pas retiré à la date de réservation, il sera automatiquement remis en prêt.

RESTITUTION

Les documents sont à restituer à la collectivité.

Afin de permettre à chacun de pouvoir emprunter le matériel aux dates prévues, tout retard non signalé sera pénalisé. En cas de non-respect répété, la collectivité se réserve le droit de ne pas donner suite à une demande de prêt.

Du matériel pédagogique a été perdu, détérioré que dois-je faire ?

Il est demandé à l'emprunteur de racheter le matériel qui a été cassé après avoir pris contact avec la cellule éducation à l'environnement dans les meilleurs délais. Cette règle s'applique à tout support dont il manque un ou plusieurs éléments (pions, cartes...). Le rachat du matériel perdu ou détérioré conditionne la possibilité d'emprunter de nouveau.

MODALITÉS POUR LES VISITES DE SITES (à partir du cycle3)

Pour participer à une visite de site :

- faire partie d'une commune du territoire de l'Eurométropole de Strasbourg,
- effectuer une demande de réservation sur notre site en précisant le nombre d'enfants et d'accompagnateurs (prévoir un délai d'**1 mois** entre la demande de réservation et la date de visite):



strasbourg.eu/education-environnement

- les visites sont gratuites, seul **le transport reste à votre charge**, à savoir que le site n'est pas accessible en transports en commun,
- la cellule éducation à l'environnement vous confirmera la date et l'horaire de la visite.



SOMMAIRE

| SCOLAIRE | | | | TOUT PUBLIC | STAND |
|----------|---|---|---|-------------|-------|
| CYCLE | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | + | | |

AIR / ÉNERGIE / CLIMAT Pages 8-15

| | | | | | | | | | |
|--|----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Malle L'air malin | 9 | | | | | | | | |
| Malle Changement climatique | 10 | | | | | | | | |
| Malle Matière et énergie | 10 | | | | | | | | |
| Poster Sources d'énergies domestiques | 11 | | | | | | | | |
| Jeu de l'oie Air / énergie | 11 | | | | | | | | |
| Jeu Dépollul'air | 12 | | | | | | | | |
| Jeu Peak Oil | 12 | | | | | | | | |
| Jeu En route pour l'école | 13 | | | | | | | | |
| Jeu Carbon Lean | 13 | | | | | | | | |
| Jeu « La Mobilité » | 14 | | | | | | | | |
| Jeu Carboniq | 14 | | | | | | | | |
| Jeu Climat tic tac | 15 | | | | | | | | |
| Exposition Qualité de l'air | 15 | | | | | | | | |

BIODIVERSITÉ Pages 16-39

| | | | | | | | | | |
|--|----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Malle Herbes folles | 17 | | | | | | | | |
| Malle Regarde ça pousse ! | 17 | | | | | | | | |
| Malle Petites bêtes ! | 18 | | | | | | | | |
| Malle découverte des animaux de la nature | 18 | | | | | | | | |
| Malle découverte des saisons | 19 | | | | | | | | |
| Zoom découverte du monde végétal | 19 | | | | | | | | |
| Zoom découverte du monde animal | 20 | | | | | | | | |
| À l'école de la biodiversité | 20 | | | | | | | | |
| Coffret « Dis comment ça pousse ? » | 21 | | | | | | | | |
| Kiquimank | 21 | | | | | | | | |
| Jeu de l'oie Biodiversité | 22 | | | | | | | | |
| Jeu Bioviva | 22 | | | | | | | | |
| Jeu Bioviva Junior | 23 | | | | | | | | |
| Jeu 9 m² de terre à inventer | 23 | | | | | | | | |
| Jeu des 7 familles La vie cachée des sols | 24 | | | | | | | | |
| Jeu Énigmes des plantes extraordinaires | 24 | | | | | | | | |
| Jeu Énigmes Notre Terre | 25 | | | | | | | | |
| Jeu Secoury et la biodiversité | 25 | | | | | | | | |
| Jeu Mission Amazonie | 26 | | | | | | | | |
| Jeu Mini Nature | 26 | | | | | | | | |
| Protocoles Vigie Nature École | 27 | | | | | | | | |
| Qui mange qui ? | 29 | | | | | | | | |
| Les saisons | 29 | | | | | | | | |
| Les légumes copains | 30 | | | | | | | | |
| Roi des forêts | 30 | | | | | | | | |
| La multi-forêt | 31 | | | | | | | | |

| | | SCOLAIRE | | | | TOUT PUBLIC | STAND |
|--|----|----------|---|---|---|-------------|-------|
| | | CYCLE | | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | + | | |
| Les casse-croûtes | 31 | | | | | | |
| L'éventail feuilles d'arbres | 32 | | | | | | |
| Le potager | 32 | | | | | | |
| Kiquimank les insectes | 33 | | | | | | |
| Puzzles cycle de vie | 33 | | | | | | |
| Tracks | 34 | | | | | | |
| Mémoire: l'insecte et sa fleur | 34 | | | | | | |
| Mémoire: l'animal et son empreinte | 35 | | | | | | |
| Mémoire: l'arbre et sa feuille | 35 | | | | | | |
| La ronde du pollen | 36 | | | | | | |
| Énigmes la rando de l'escargot | 36 | | | | | | |
| Action ou question ? Jeu sur les insectes | 37 | | | | | | |
| Action ou question ? Les insectes (mini) | 37 | | | | | | |
| Go les végétaux | 38 | | | | | | |
| Énigmes fruits et légumes | 38 | | | | | | |
| Écosystème forêt | 39 | | | | | | |
| Visite des Réserves naturelles nationales de Strasbourg | 39 | | | | | | |

ALIMENTATION DURABLE ET RESPONSABLE / GASPILLAGE ALIMENTAIRE Pages 40-46

| | | | | | | |
|--|----|--|--|--|--|--|
| Malles Gâchis, non merci! | 41 | | | | | |
| Malle Prenons en main le gaspillage alimentaire | 42 | | | | | |
| Jeu Légumady | 42 | | | | | |
| Jeu Pom Pom | 43 | | | | | |
| Jeu Bien ranger pour mieux conserver | 43 | | | | | |
| Jeu Ludobio | 44 | | | | | |
| Jeu Ça suffit le gâchis! | 44 | | | | | |
| Jeu Mission Potager | 45 | | | | | |
| Jeu Produits de la ferme | 45 | | | | | |
| GoûtOdébat | 46 | | | | | |
| Exposition Gaspillage, non merci! | 46 | | | | | |

RÉDUCTION ET TRI DES DÉCHETS Pages 47-63

| | | | | | | |
|---|----|--|--|--|--|--|
| Malles Tricetop | 48 | | | | | |
| Mini lombricomposteur | 49 | | | | | |
| Malle Rouletaboule: les ptiz'ateliers | 49 | | | | | |
| Malle Rouletaboule: l'atelier des expériences | 50 | | | | | |
| Malle Rouletaboule: l'atelier des branchés | 50 | | | | | |
| Malle Rouletaboule: l'atelier des débats | 51 | | | | | |
| Malle Rouletaboule: la consommation | 51 | | | | | |
| Malle Papier recyclé | 52 | | | | | |
| Malle Tawashi | 52 | | | | | |
| Malle Compostage | 53 | | | | | |
| Jeu Le compost | 53 | | | | | |
| Jeu des 7 familles Déchets d'équipements électriques | 54 | | | | | |
| Jeu Durée de vie des déchets dans la nature | 54 | | | | | |
| Jeu de l'oie Réduire, Réutiliser, Recycler | 55 | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|---|----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Jeu Playa Playa | 55 | | | | | | | | |
| Jeu Viva Montanya | 56 | | | | | | | | |
| Jeu Trésors insoupçonnés | 56 | | | | | | | | |
| Mission forêt propre | 57 | | | | | | | | |
| Jeu Atelier tris – les matières | 57 | | | | | | | | |
| Jeu Maxi-séquences : pourquoi recyclons-nous ? | 58 | | | | | | | | |
| Le petit composteur | 58 | | | | | | | | |
| Mémo zéro déchet | 59 | | | | | | | | |
| La super team écolo | 59 | | | | | | | | |
| La mission valorisation | 60 | | | | | | | | |
| La mission valorisation (grand format) | 60 | | | | | | | | |
| Exposition À chacun son destin | 61 | | | | | | | | |
| Visite du Centre de tri | 62 | | | | | | | | |
| Visite du Centre de valorisation des déchets verts | 63 | | | | | | | | |

EAU Pages 64-71

| | | | | | | | | | |
|---|----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Malle L'eau elle a tout bon ! | 65 | | | | | | | | |
| Poster Cycle urbain de l'eau | 66 | | | | | | | | |
| Modèle Aqua | 66 | | | | | | | | |
| Malle Inondation: Je comprends et j'agis | 67 | | | | | | | | |
| Jeu Mission Océan | 68 | | | | | | | | |
| Prendre soin de la planète: économiser l'eau | 68 | | | | | | | | |
| L'Équilibre | 69 | | | | | | | | |
| Exposition Eau de Strasbourg | 70 | | | | | | | | |
| Exposition Faites vos produits ménagers vous-mêmes ! | 71 | | | | | | | | |

DÉVELOPPEMENT DURABLE ET ÉCO-CITOYENNETÉ Pages 72-81

| | | | | | | | | | |
|---|----|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Malle Environnement et développement durable | 73 | | | | | | | | |
| Jeu de cartes Développement durable | 73 | | | | | | | | |
| Jeu de l'oie Éco-citoyenneté | 74 | | | | | | | | |
| Jeu Éco-école, le jeu coopératif | 74 | | | | | | | | |
| Jeu Pilote ta planète | 75 | | | | | | | | |
| Jeu Terrabilis | 75 | | | | | | | | |
| Jeu Sauve ta planète | 76 | | | | | | | | |
| Jeu SOS planète | 76 | | | | | | | | |
| Jeu Énigmes Environnement | 77 | | | | | | | | |
| Jeu Secoury et le développement durable | 77 | | | | | | | | |
| Jeu Mémo géant les bons gestes pour la planète | 78 | | | | | | | | |
| Livre Habiter autrement la planète 8-11 ans | 78 | | | | | | | | |
| Livre Habiter autrement la planète 11-15 ans | 79 | | | | | | | | |
| Notre monde durable | 79 | | | | | | | | |
| Le bon comportement | 80 | | | | | | | | |
| KIKAGI | 80 | | | | | | | | |
| Récré en Boîte - Le jeu des gestes écologiques | 81 | | | | | | | | |

Légende:

Les pictogrammes suivants vous aideront à mieux cerner les publics cibles des jeux proposés:

Cycle 1
3-5 ans



Cycle 2
6-8 ans



Cycle 3
9-11 ans



Plus de
11 ans

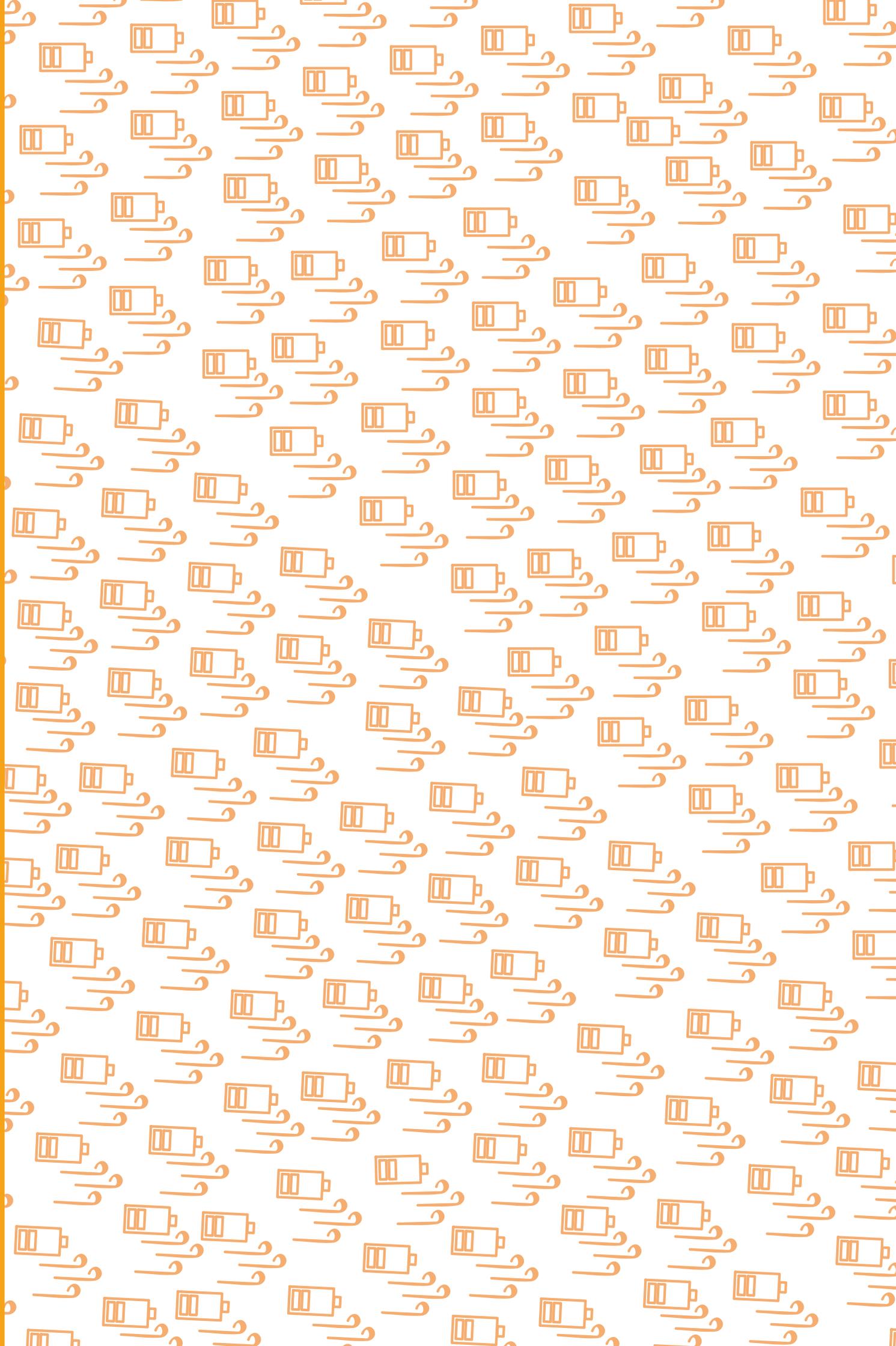


Tout
public



Stand en
extérieur





MALLE L'AIR MALIN

3



La mallette pédagogique permet de mener un travail éducatif sur l'importance de la qualité de l'air intérieur, en adoptant une approche globale et positive de la santé.

Les activités proposées ont pour objectifs de :

- permettre aux plus jeunes comme aux plus grands d'être acteurs de leur santé en lien avec l'air intérieur qui les entoure,
- mobiliser leurs possibilités d'action dans ce domaine,
- acquérir des connaissances concernant la qualité de l'air intérieur,
- s'interroger sur les comportements ou produits susceptibles de détériorer l'air intérieur,
- repérer les différentes sources de pollution à l'intérieur des habitats,
- identifier les gestes de prévention pour améliorer la qualité de l'air intérieur.



Éditeur: Agence Régionale de la Santé Grand Est

3

MALLE CHANGEMENT CLIMATIQUE

+

La mallette regroupe le matériel nécessaire à la réalisation d'une dizaine d'expériences à travers lesquelles les élèves vont pouvoir aborder de manière simple et concrète les différentes problématiques liées au changement climatique. Elle leur permet également de pratiquer une démarche expérimentale et relier les connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.



Éditeur: Pierron © J. Dorkel

2

MALLE MATIÈRE ET ÉNERGIE

3

La malle propose un enseignement des sciences fondé sur la démarche d'investigation. Celle-ci met en évidence dans toutes les séquences du jeu le questionnement de l'enfant et une participation active des élèves lors de travaux individuels, de groupe ou collectifs.

Les élèves raisonnent, argumentent, élaborent des stratégies permettant de valider ou non leurs hypothèses, analysent les résultats de leurs expériences et mettent en commun leurs découvertes pour arriver à un consensus.



Éditeur: SED

2

JEU DÉPOLLUL'AIR

3

Ce jeu de plateau représentant un logement permet de s'interroger sur les habitudes des participants et de trouver les solutions pour limiter ou supprimer les sources de pollution à la maison. À l'aide de règles très simples et rythmées par des défis ludiques, les joueurs vont acquérir des connaissances et être amenés à discuter, partager leur avis et leurs astuces pour adopter les bons gestes qui préservent l'air et notre santé.

+



Éditeur: Association Oïkos

+

JEU PEAK OIL



Éditeur: 2Tomatoes

Ce jeu de plateau vous met dans la peau d'un directeur d'une grande entreprise pétrolière.

La pénurie guette et vous devez préparer un avenir sans pétrole en investissant dans des énergies d'avenir. Le pic pétrolier se profile, vous essayez de récupérer les dernières gouttes d'or noir tout autour du monde pour rassembler les ressources nécessaires à l'investissement dans les nouvelles technologies. Si vous tentez d'émerger victorieux de cette crise par les moyens normaux, vos compétiteurs, eux, auront recours à d'autres moyens, vous forçant à vous salir les mains, vous aussi.

JEU EN ROUTE POUR L'ÉCOLE

1

Ce jeu de coopération est conçu pour sensibiliser les enfants aux risques liés à leurs déplacements quotidiens.

2



Éditeur: Nathan © J. Dorkel

JEU CARBON LEAN

2

Découvrez de manière simple et ludique l'impact carbone de vos choix quotidiens. Et faites la course avec vos adversaires pour obtenir la plus faible empreinte carbone ! Dans Carbon Lean, vous représentez un-e citoyen-ne, ayant la capacité de "consommer" différents produits, biens et services. Chacun d'eux ont un "coût carbone" en émissions de CO₂ – calculé en Kilos équivalent CO₂ (kgCO₂) selon des chiffres officiels et référencés (par l'ADEME).

3

+

10 min



Éditeur: Carbon Lean © J. Dorkel

2 JEU « LA MOBILITÉ »

- 3 Connaître et identifier les différents modes de déplacement et leur impact écologique, rien de plus ludique avec le nouveau jeu des 7 familles « la mobilité ».



Éditeur: Plan vert © J. Dorkel



3 JEU CARBONIQ

- + Le jeu qui permet de mieux maîtriser son impact carbone sans prise de tête ! 110 cartes pour comparer l'incomparable et jouer avec vos idées reçues sur le climat.



Éditeur: L'éclap © J. Dorkel



3



JEU CLIMAT TIC TAC

Jeu de société coopératif pour sensibiliser les enfants au respect de la planète et à la lutte contre le réchauffement climatique.



Éditeur : Bioviva © J. Dorkel

EXPOSITION QUALITÉ DE L'AIR

Composée de 2 x 3 panneaux légers à assembler (format final 2 x 2,5 m), l'exposition explique comment se forment les épisodes de pollution, le rôle de l'Eurométropole dans le contrôle et la gestion de la qualité de l'air et enfin donne des clés pour réduire ses émissions et être un citoyen averti et actif.

3



Éditeur : Eurométropole de Strasbourg



MALLE HERBES FOLLES

Cette mallette pédagogique développée par l'Eurométropole de Strasbourg permet de reconnaître la « flore des trottoirs » et de se questionner sur l'utilisation des pesticides pour la gestion des espaces verts dans une ville. La mallette est accompagnée d'un livret pour l'enfant qu'il complétera au fil des activités.

2

3



Éditeur: Eurométropole de Strasbourg © J. Dorkel

MALLE REGARDE ÇA POUSSE !

1

Cette malle permet de donner envie aux élèves d'observer et de décrire la nature qui les entoure dans leur environnement proche afin de mieux appréhender la diversité et la fabuleuse richesse du monde végétal.

La démarche aide les élèves à découvrir l'importance des plantes sur notre écosystème. Ils peuvent aussi examiner le développement de différentes espèces végétales et mettre en place diverses plantations et actions le conduisant à intégrer, le cycle de vie de ces êtres vivants.



Éditeur: SED

1

MALLE PETITES BÊTES !

Dans cette malle, les élèves découvrent les différentes manifestations de la vie animale de manière active et concrète, avec des animaux présents tout autour d'eux.

Les enfants sont ainsi mis en contact avec les petits animaux, afin de les observer, mais aussi de les héberger temporairement, de réaliser des élevages en classe, d'observer les ressources iconographiques et vidéos.



Éditeur: SED

1

MALLE DÉCOUVERTE DES ANIMAUX ET DE LA NATURE

Cette malle réunit plusieurs supports pour découvrir la biodiversité animale.

Elle a pour objectifs de faire :

- découvrir la biodiversité de six environnements naturels : le potager, la campagne, l'étang, la rivière, le fond marin, le bord de mer,
- reconnaître les animaux familiers et sauvages,
- classer les animaux en fonction de leurs caractéristiques : parties du corps, modes de déplacements, nombre de pattes, enveloppe corporelle.

Contenu de la malle : un loto, un jeu de la nature avec livret pédagogique, un photolangage avec livret pédagogique, un atelier de classification avec livret pédagogique.



Éditeur: Nathan © J. Dorkel

MALLE DÉCOUVERTE DES SAISONS

1

Cette malle permet aux enfants de découvrir le déroulement cyclique du temps.
Elle est composée d'un photolangage avec livret pédagogique et d'un loto.



Éditeur: Nathan © J. Dorkel

ZOOM DÉCOUVERTE DU MONDE VÉGÉTAL

1

Les guides pédagogiques et l'imagier facilitent la découverte du monde végétal, dans une démarche d'apprentissage stimulante qui articule science et langage. Ainsi les enfants pourront :

- reconnaître et nommer des végétaux,
- connaître les caractéristiques de la vie végétale et du cycle des saisons,
- développer leur langage quotidien et scientifique.



Éditeur: Nathan © J. Dorkel

1 ZOOM DÉCOUVERTE DU MONDE ANIMAL



Éditeur: Nathan © J. Dorkel

Les guides pédagogiques et l'imagier permettent de découvrir le monde animal dans une démarche d'apprentissage stimulante qui articule science et langage.

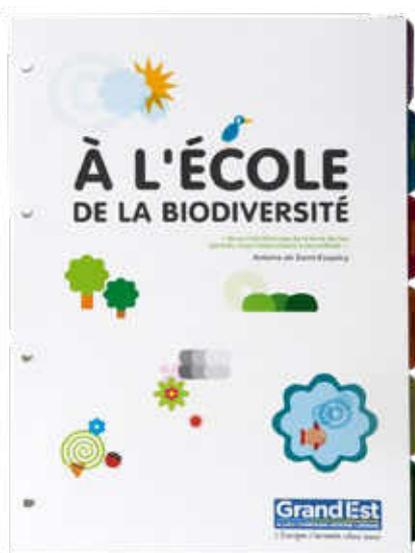
Ainsi les enfants pourront :

- s'initier aux caractéristiques de la vie animale et du cycle du vivant,
- observer, formuler des hypothèses, s'approprier des connaissances scientifiques et un vocabulaire adapté,
- mener une démarche d'investigation scientifique.

1 À L'ÉCOLE DE LA BIODIVERSITÉ

Cet outil regroupe toutes les étapes pour mener un projet sur la biodiversité dans l'école, autour de 5 thématiques telles que le jardin sauvage, la haie et le verger, la mare pédagogique, le muret de pierre et le refuge pour la biodiversité.

- 1
- 2
- 3



Éditeur: Région Grand Est © J. Dorkel

COFFRET « DIS COMMENT ÇA POUSSE ? »

Un coffret pour apprendre, en s'amusant, comment poussent 80 fruits et légumes. Celui-ci se compose d'un livre, un poster, un mémo, un cahier d'activités et 14 magnets.



Éditeur: De la Martinière © J. Dorkel

KIQUIMANK

Apprenez à reconnaître 15 oiseaux et 15 feuilles d'arbres et arbustes avec ces jeux d'observation et de rapidité.



Éditeur: Fédération CPN © J. Dorkel



3 JEU DE L'OIE BIODIVERSITÉ



Jeu de plateau permettant de sensibiliser les plus jeunes et les familles aux enjeux et aux éco-gestes liés à cette thématique.



Éditeur: Objectif D

3 JEU BIOVIVA



Ce jeu de société familial vous fait découvrir les merveilles de la faune et de la flore mondiale à partir de règles du jeu rigolotes : associations d'idées, bluff, rapidité. Étonnement et bonne humeur seront de la partie.



Éditeur: Bioviva © C. Fruh

JEU BIOVIVA JUNIOR

Ce jeu de société familial fait découvrir aux plus jeunes les merveilles de la faune et de la flore mondiale grâce à des règles du jeu simples et ludiques. L'observation, la rapidité et la déduction seront nécessaires pour réaliser les mimes ou répondre aux questions.



Éditeur: Bioviva © C. Fruh

1

2



JEU 9 M² DE TERRE À INVENTER

Ce jeu de développement semi-coopératif sensibilise à la fragilité des écosystèmes, à l'interaction entre les différentes espèces (mammifère, amphibien, reptile, oiseau, invertébré) et l'impact de l'Homme sur cette biodiversité.



Éditeur: Bêta-Pi et CPIE Gâtine Poitevine © J. Dorkel

2

3

+



3

JEU DES 7 FAMILLES LA VIE CACHÉE DES SOLS



Ce jeu permettra d'emmener les enfants vers un monde peu connu et pourtant très proche d'eux. Les 7 familles rassemblent les principales dénominations des organismes des sols.

Ils pourront découvrir en s'amusant ces organismes, leur environnement, ainsi que les scientifiques et les outils qui permettent leur étude.



Éditeur: Gessol © J. Dorkel

2

JEU ÉNIGMES DES PLANTES EXTRAORDINAIRES

3



Les énigmes des plantes extraordinaires vous feront découvrir les étonnantes caractéristiques des nombreuses espèces végétales.

À vous de saisir les bons indices qui vous seront donnés. Mais attention, il faudra aussi être le plus rapide !



Éditeur: Bioviva © C. Fruh

JEU ÉNIGMES NOTRE TERRE

Soyez le plus rapide à deviner les lieux remarquables et les phénomènes naturels qui se cachent derrière les 5 indices.



Éditeur: Bioviva © C. Fruh



JEU SECOURY ET LA BIODIVERSITÉ

Ce jeu des 7 familles est associé à un quizz : pour gagner la carte, il ne suffit pas de deviner qui l'a, il faut aussi répondre correctement à la question.

Les questions autour de la faune et de la flore sont réparties en 7 thématiques : se souvenir, habiter, protéger, admirer, utiliser, se soigner et se nourrir.



Éditeur: Abeilles © C. J. Dorkel



2

JEU MISSION AMAZONIE



Partez à la découverte de la biodiversité de la forêt amazonienne grâce à ce parcours de billes haut en couleur ! Vous devrez passer à travers de nombreux obstacles en poussant votre bille, afin de retrouver votre pirogue...

Le livret pédagogique propose :

- des explications pour comprendre pourquoi il faut préserver l'Amazonie, le poumon vert de la planète,
- un portrait détaillé des 11 obstacles du jeu (piranha, jaguar...),
- la règle du jeu et toutes ses variantes.



Éditeur: Sloti

1

JEU MINI NATURE



Un jeu de 7 familles pour les tout-petits. Les joueurs constituent les familles de 4 animaux du même environnement : forêt, ferme, jardin, mer, jungle, montagne ou savane.



Éditeur: Djeco

PROTOCOLES VIGIE NATURE ÉCOLE

Le programme Vigie Nature Ecole propose aux élèves et à leurs enseignants des protocoles scientifiques permettant de réaliser simplement des suivis de biodiversité sur leur territoire. Ces protocoles qui alimentent des bases de données nationales utiles aux chercheurs s'inscrivent dans une démarche de recherche scientifique complète.

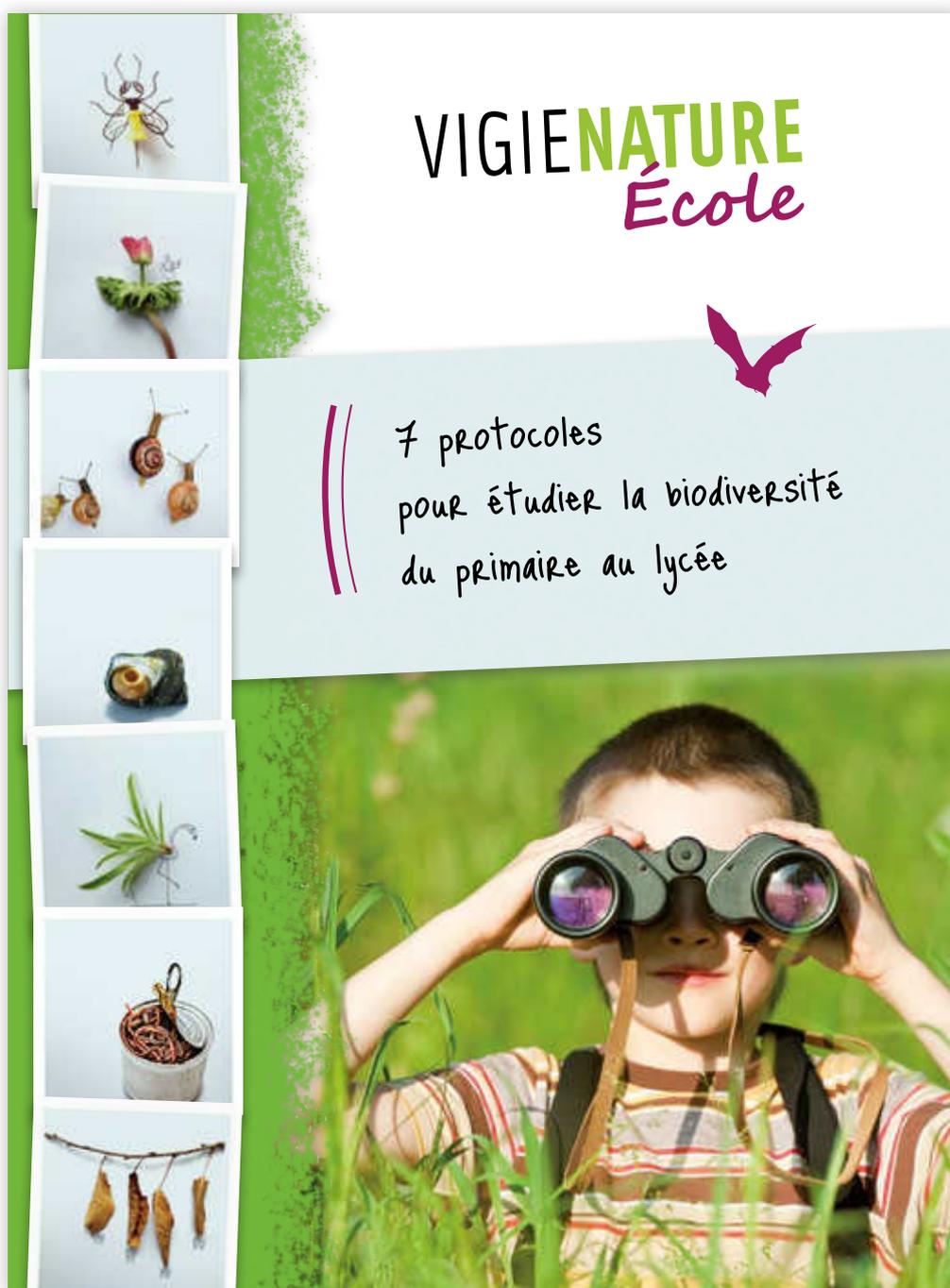
Les études sont l'occasion de faire découvrir aux élèves une biodiversité proche et souvent insoupçonnée. Ils comprennent alors l'importance de leurs actes et le rôle qu'ils peuvent jouer dans la préservation de la biodiversité ordinaire.

Plus d'infos sur www.vigienature-ecole.fr

2

3

+



L'Eurométropole de Strasbourg se fait le relais de ce programme et met à disposition le matériel nécessaire et un accompagnement pédagogique pour la bonne réalisation de 5 protocoles décrits ci-dessous :

Oiseaux des jardins



Les élèves prendront part à un programme de recherche visant à étudier les effets du climat, de l'urbanisation et de l'agriculture sur les oiseaux des jardins.

→ Nous fournissons le « livret élève »

- 2  30 min. sur le terrain
- 3  Toute l'année (hiver conseillé)
- +

Sauvages de ma rue



Avec les observations de vos élèves, les chercheurs pourront comprendre les facteurs qui régissent le développement et la répartition de la flore sauvage en ville.

→ Nous fournissons : le livret élève et le livre « sauvages de ma rue »

- 3  30 min. à 1h
- +
-  Toute l'année (printemps conseillé)

Opération escargots



L'objectif est notamment de comprendre l'effet des pratiques d'entretien des jardins sur les populations d'escargots et de limaces.

→ Nous fournissons : le livret élève et une planche si nécessaire

- 2  30 min.
- 3  octobre ou mars à juin
- +

Vigie-Chiro



En enregistrant les ultra-sons émis par les chauves-souris pendant leurs activités de chasse, vos élèves aideront les scientifiques à mieux les connaître.

→ Nous fournissons : le livret élève et un appareil d'enregistrement

- +
-  15 min.
-  septembre à octobre ou mai à juin

Observatoire des vers de terre



Le protocole vers de terre permet de découvrir la vie d'un sol et son fonctionnement général.

→ Nous fournissons : le livret élève

- 3  1h à 1h30
- +
-  janvier à avril

QUI MANGE QUI ?

2

Le potager n'est pas simplement un lieu de production de fruits et légumes, au contraire c'est un lieu où vit tout un écosystème rempli d'interactions. Ce jeu permet de découvrir les êtres vivants qui composent le jardin et les chaînes alimentaires qui en résultent.

3

Ce jeu sensibilise aux différents rôles des êtres vivants dans le jardin et permet de se rendre compte des synergies présentes et utiles aux jardiniers.



Éditeur: Aurélie Marzoc © J. Dorkel

LES SAISONS

2

En trois étapes ce jeu permet de découvrir la temporalité des saisons et le potager. Les joueurs sont invités à placer les jetons des mois suivant le cycle des saisons puis de trouver les différentes activités à réaliser dans le potager selon les saisons. Connaissances, souvenirs et déductions permettent de résoudre le jeu notamment à la troisième étape lorsqu'il faut placer les légumes à récolter selon les saisons.

3



Éditeur: Aurélie Marzoc © J. Dorkel

2

LES LÉGUMES COPAINS

3

La permaculture est la contraction entre les mots culture et permanence, cette méthode de jardinage s'inspire des milieux naturels résilients. Grâce à des résultats obtenus par des calculs, les joueur.euses découvrent des associations de végétaux qui éloignent les insectes ravageurs, évitent les maladies, fixent l'azote dans le sol ou encore protègent du soleil...



Éditeur: Aurélie Marzoc © J. Dorkel

2

ROI DES FORÊTS

3

La forêt vosgienne est riche d'une diversité d'essences d'arbres. Leurs feuilles, leur silhouette ou encore leurs bourgeons sont différents. Ce jeu permet de déterminer huit essences d'arbres présents dans les forêts vosgiennes. Il se joue de manière collaborative ou par équipe en compétition. À destination de tout public, il est idéal pour un usage entre joueurs de différents âges.



Éditeur: Aurélie Marzoc © J. Dorkel

LA MULTI-FORÊT

2

3

Ce jeu explore la temporalité des saisons en forêt et la multitude d'activités que l'on peut y faire. Autour d'un plateau rond, les joueurs sont invités à se poser des questions à propos de la période idéale pour réaliser des activités en forêt. Est-ce une activité d'été ? Est-ce une activité réalisable lors d'une période dite « feuillue » ou plutôt « non feuillue » ? Ou une activité adaptée à toute l'année ?



Éditeur: Aurélie Marzoc © J. Dorkel

Ce jeu nous amène à comprendre la richesse qu'offre la forêt, que cela soit pour les promeneurs, les gestionnaires forestiers et pour son écosystème naturel. Outil pédagogique livré dans sa boîte d'origine, avec notice remplie d'explications et de notions à propos de la forêt.

LES CASSE-CROÛTES

2

3

La forêt n'est pas simplement un lieu de promenade ou de production de bois, au contraire c'est un lieu où vit tout un écosystème rempli d'interactions. Ce jeu permet de découvrir les êtres vivants qui composent la forêt et les chaînes alimentaires qui en résultent. Il sensibilise aux différents rôles des êtres vivants, et permet de se rendre compte des synergies présentes et utiles au bon fonctionnement des espaces forestiers.



Éditeur: Aurélie Marzoc © J. Dorkel

2

L'ÉVENTAIL FEUILLES D'ARBRES

3

L'éventail feuilles d'arbres, indispensable, vous permettra de reconnaître avec certitude les arbres que vous voyez sur votre chemin en identifiant leurs feuilles.

+

Il comporte 29 fiches, avec la forme de la feuille au recto et le descriptif au verso.



Éditeur: Sébastien Heisert © J. Dorkel

2

LE POTAGER

3

Un jeu drôle et éducatif pour découvrir les joies du potager en famille. Prendre soin de son potager au fil des saisons et récolter les plus beaux légumes. Mais attention, car le quotidien d'un jardinier est semé d'embûches, de la semence jusqu'à la récolte !



Éditeur: Bioviva © J. Dorkel

KIQUIMANK LES INSECTES

Apprenez à reconnaître 16 familles d'insectes avec ce jeu d'observation et de rapidité ! Le Kiquimank ? « Insectes » est un jeu éducatif, d'observation et de rapidité. Il permet à tous, petits comme grands, de s'exercer à reconnaître 16 familles d'insectes telles que les Anisoptères, les Zygoptères, les Diptères ou encore les Hyménoptères.

2

3

+



Éditeur: Fédération CPN © J. Dorkel

PUZZLES CYCLE DE VIE

Jeux d'encastrement à 3 étages illustrant les 4 étapes de la croissance et du papillon.

1



Éditeur: Nathan © J. Dorkel

3

TRACKS

+



Inspiré directement de la pratique du pistage dans la nature, ce jeu de réflexion coopératif original, propose aux pisteurs en herbe de suivre les empreintes des animaux de nos contrées et de se concerter pour réaliser l'approche parfaite.



Éditeur: Francis Collie © J. Dorkel

1

MÉMOYR : L'INSECTE ET SA FLEUR

2

3

Découvre des insectes et des fleurs en rassemblant les bonnes paires !
Une chasse aux images éducative qui développe la mémoire et le sens de l'observation.



Éditeur: Pirouette cacahouete © J. Dorkel

MÉMOY : L'ANIMAL ET SON EMPREINTE

1

2

3

Partez sur la piste d'animaux sauvages en rassemblant les bonnes paires : l'Animal et son Empreinte !
Une chasse aux images éducatives qui développe la mémoire et le sens de l'observation.



Éditeur: Pirouette cacahouete © J. Dorkel

MÉMOY : L'ARBRE ET SA FEUILLE

1

2

3

Les enfants peuvent s'amuser à rassembler les bonnes paires et à découvrir le nom et la forme des différents arbres et feuilles : le chêne, le platane... Un jeu pédagogique qui permet de cultiver ses connaissances sur la nature !



Éditeur: Pirouette cacahouete © J. Dorkel

NOUVEAU

1 LA RONDE DU POLLEN

Plongez dans l'univers magique des insectes avec « La ronde du Pollen » le jeu coopératif captivant conçu pour deux à quatre joueurs. Ce jeu interactif est bien plus qu'un simple divertissement, il permet également de sensibiliser les plus jeunes aux dangers des pesticides et à l'importance cruciale de la pollinisation.



Éditeur: Bioviva © J. Dorkel

NOUVEAU

2 ÉNIGMES 3 LA RANDO DE L'ESCARGOT

+ Ce jeu de l'oie géant avec des questions et défis permet de découvrir les secrets de la nature.



Éditeur: Scoli-éditions © J. Dorkel

NOUVEAU

ACTION OU QUESTION ? JEU SUR LES INSECTES

- 2
- 3
- +

Un jeu de société pour découvrir et protéger les insectes sans avoir le bourdon !
Ce jeu permet de découvrir les secrets des insectes et de leurs modes de vie, leur grande importance pour la planète et des idées pour les protéger, tout en exerçant ta mémoire, ta créativité et ta rapidité.



Éditeur: Sloli-éditions © J. Dorkel

NOUVEAU

ACTION OU QUESTION ? LES INSECTES (MINI)

- 2
- 3
- +

Un jeu de société pour découvrir et protéger les insectes sans avoir le bourdon !
Ce jeu permet de découvrir les secrets des insectes et de leurs modes de vie, leur grande importance pour la planète et des idées pour les protéger, tout en exerçant ta mémoire, ta créativité et ta rapidité.



Éditeur: Sloli-éditions © J. Dorkel

NOUVEAU

2 GO LES VÉGÉTAUX

- 3 Un jeu de rapidité et d'observation qui va vous donner très envie de dévorer des fruits et des légumes. Ce jeu permet de découvrir 48 fruits et légumes délicieux (leur saison, leur couleur et leur nom en Français et en Anglais), des idées pour les consommer en respectant la planète, tout en exerçant sa rapidité, son sens de l'observation et sa mémoire.
- +



Éditeur: Soli-éditions © J. Dorkel

NOUVEAU

2 ÉNIGMES FRUITS ET LÉGUMES

- 3
- + Jeu de devinettes et de connaissance sur la thématique des fruits et des légumes.



Éditeur: Bioviva © J. Dorkel

ÉCOSYSTÈME FORÊT

Construisez le réseau écologique le plus efficace de la forêt en tenant compte de la biodiversité mais aussi des besoins de chacun.



Éditeur: Origames © J. Dorkel

VISITE DES RÉSERVES NATURELLES NATIONALES DE STRASBOURG

Projet pédagogique en 2 séances à destination des écoles (à partir du cycle 3) constituées :

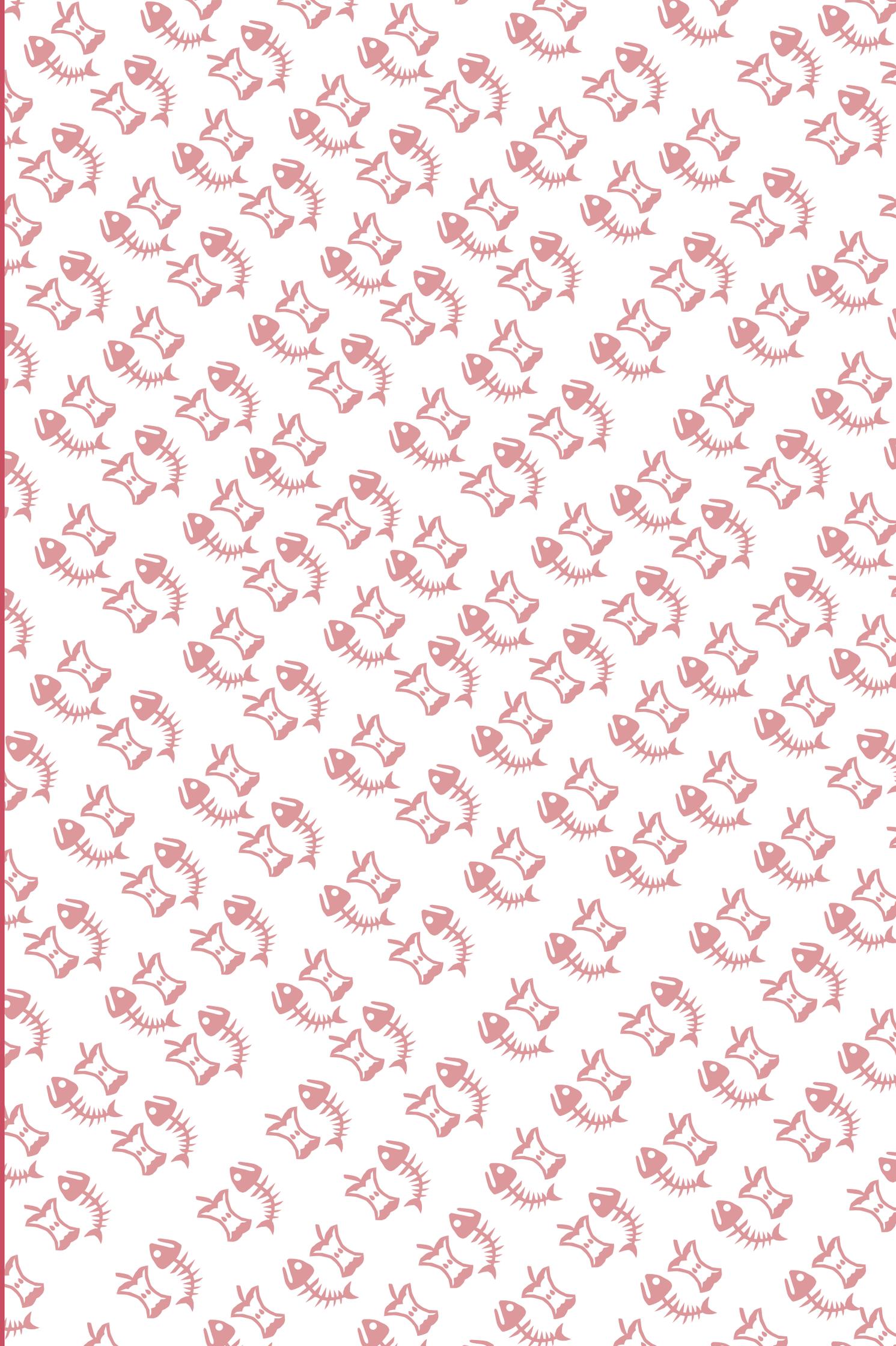
- d'1 animation en classe d'une durée de 2h30 : présentation des Réserves naturelles nationales de la Ville de Strasbourg, de leur histoire, de leurs particularités et de leurs richesses
- d'1 animation en Réserve naturelle d'une durée de 3h (trajet compris) : sortie de découverte en fonction des saisons.

Les modalités (dates, horaires, contenus) seront fixées avec les animateurs après validation de la demande d'inscription.

Renseignements et inscriptions sur : espacesnaturels@strasbourg.eu



© Alban Hefti pour Strasbourg Eurométropole



MALLES GÂCHIS NON MERCI !

Ce programme pédagogique développé par l'Eurométropole de Strasbourg est décliné en 3 malles du cycle 1 au cycle 3.

Il a pour objectifs de :

- découvrir certains aliments et comment on nourrit la planète,
- comprendre ce qu'est le gaspillage alimentaire et acquérir des gestes pour le réduire au quotidien,
- susciter la réflexion sur nos modes de consommation en matière d'alimentation.

Chaque malle est composée de plusieurs jeux, affiches et suggestions d'activités.

1

2

3



Strasbourg Eurométropole © C. Fruh

3 MALLE PRENONS EN MAIN LE GASPILLAGE ALIMENTAIRE

+

La malle a pour objectif de faire découvrir aux enfants les causes et les conséquences du gaspillage alimentaire. Elle est accompagnée d'un livret avec un apport théorique riche pour l'enseignant ou l'animateur.



Éditeur: Le Pic Vert © J. Dorkel

2 JEU LÉGUMADY

3

Malle pédagogique composée de nombreux petits jeux autour des 5 sens et d'un jeu de plateau. Elle vise à promouvoir la consommation de légumes et le plaisir d'en manger.



Éditeurs: UNILET, INTERFEL, Ministère de l'Agriculture et de l'Alimentation, FranceAgriMer © J. Dorkel

JEU POM POM

En jouant à Pom Pom, vous incarnez un producteur de fruits et légumes qui fait au mieux pour avoir une récolte la plus équilibrée possible entre les saisons. Pour remporter la partie, il vous faudra obtenir la meilleure récolte.

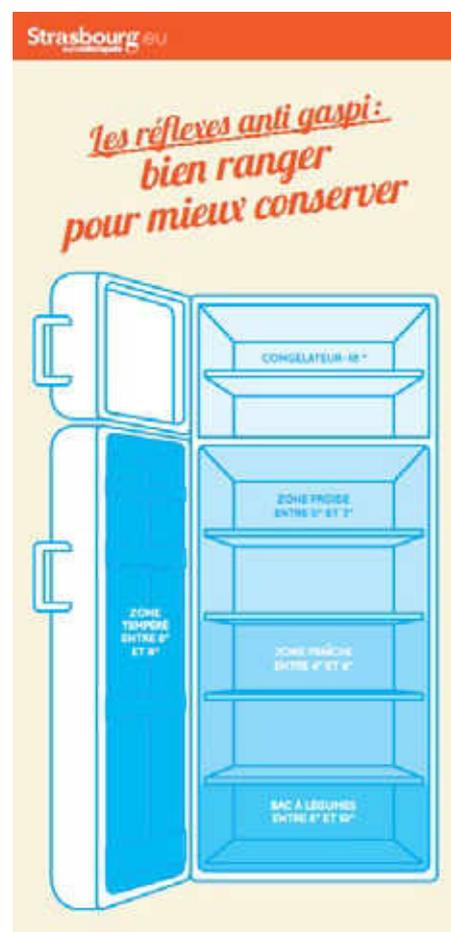


Éditeur: Jeux OPLA - © photo: J. Dorkel

JEU BIEN RANGER POUR MIEUX CONSERVER

Permettre aux participants de comprendre l'importance de bien ranger son frigo et ses placards de façon à ce que les aliments se conservent au mieux.

Le jeu est constitué de 2 panneaux roll-up, de tailles différentes : un placard (80 x 100 cm), un frigo (80 x 170 cm) et de 34 photos.



Éditeur: Eurométropole de Strasbourg



2

JEU LUDO BIO

3

Ce jeu permet de découvrir les liens entre alimentation, santé et protection de l'environnement.



Il sensibilise les élèves aux principes de l'agriculture biologique de façon ludique, tout en abordant les questions de biodiversité, d'équilibre alimentaire, d'éveil aux goûts, et de reconnaissance de familles d'aliments.



Éditeur: Bioconsom'acteurs

2

JEU ÇA SUFFIT LE GÂCHIS !

3

Pour gagner soyez le premier à poser vos cartes « stop au gâchis » pour réduire de 50 kg vos déchets alimentaires. Mais gare aux cartes « gaspi » et « malchance » posées par vos adversaires pour vous ralentir.



Éditeur: ADEME © C. Fruh

JEU MISSION POTAGER

1

2



Grâce à ce jeu de quilles ludique et rigolo, les enfants apprendront à reconnaître les fruits et légumes et à les associer aux bonnes saisons. Une fois le dé lancé, les joueurs tombent sur une des 4 saisons et doivent viser les quilles correspondantes.

Le livret pédagogique propose :

- des explications sur les enjeux liés aux fruits et légumes de saison (environnement, santé...) et un calendrier des fruits et légumes de saison,
- un portrait détaillé des 10 fruits et légumes du jeu,
- la règle du jeu et toutes ses variantes.



Éditeur: Sloli © J. Dorkel

JEU PRODUITS DE LA FERME

1



Ce loto pour les tout petits invite les enfants à retrouver l'origine et les étapes de transformation des produits qu'ils mangent : le fromage, le pain, le lait, le miel, la tarte aux pommes, l'œuf au plat.



Éditeur: Abeilles © J. Dorkel

3 GOÛTODÉBAT

+ Léon et Anna partent à la découverte du monde de l'agriculture. Curieux et joueurs, ils se questionnent sur ce nouveau monde pour faire le lien avec leur alimentation. Le jeu GoûtOdébat rassemble toutes leurs questions sous forme de jeu éducatif et collaboratif. Il s'adresse aux enfants et adolescents qui auront pour mission de réaliser les expériences envoyées par les deux héros du jeu.

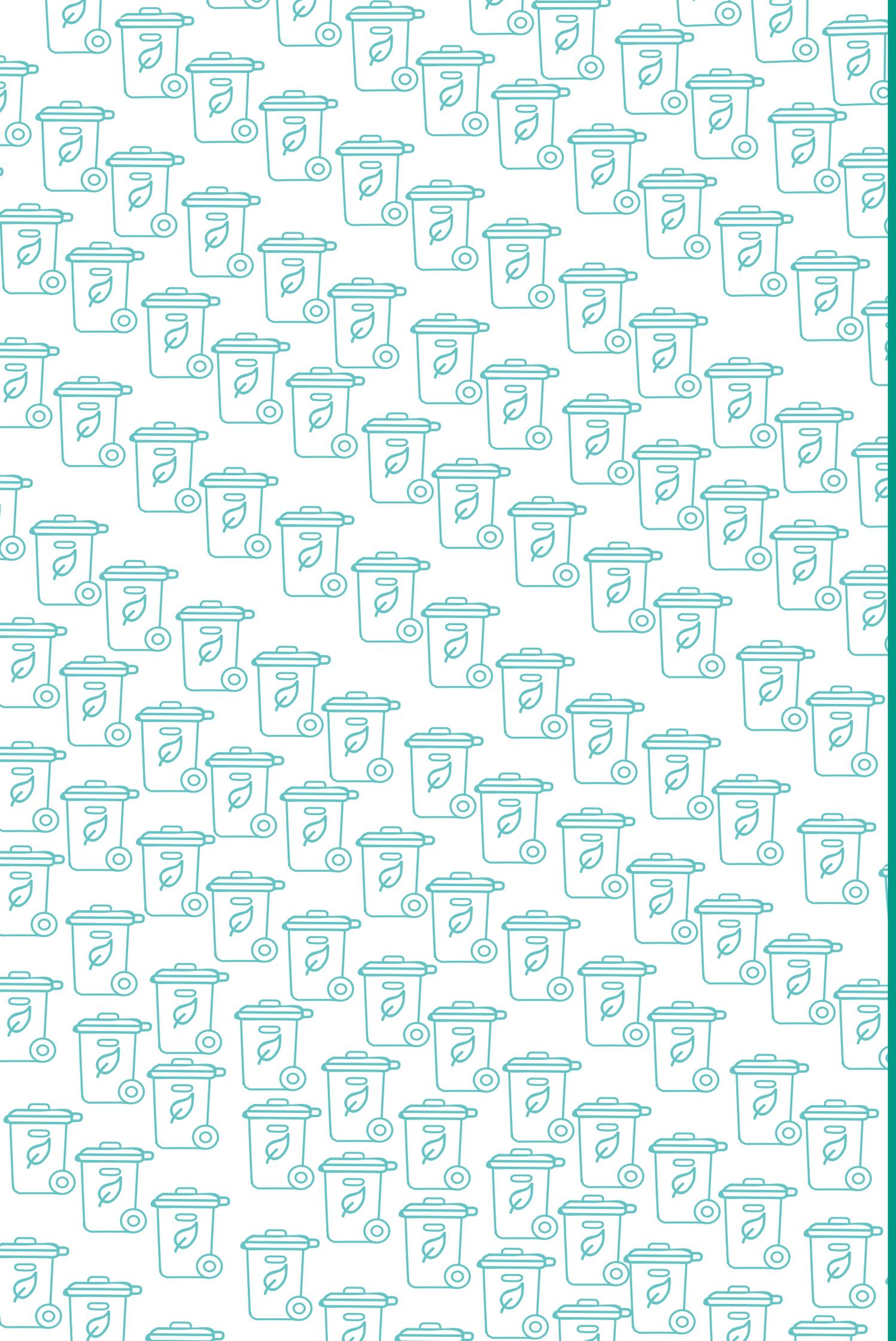


Éditeur : AFOCG01 © J. Dorkel

3 EXPOSITION GASPILLAGE, NON MERCI

+ Exposition composée de 8 panneaux roll up (88 x 220 cm) pour tout comprendre sur le gaspillage alimentaire et savoir comment y remédier.

Éditeur : Eurométropole de Strasbourg



1 MALLES TRICETOP

2 Ce programme pédagogique développé par l'Eurométropole de Strasbourg en partenariat avec l'inspection académique, est décliné en 3 malles, du cycle 1 au cycle 3 (et plus).

3 Il a pour objectifs de :



- rappeler les consignes de tri sur le territoire de l'Eurométropole de Strasbourg,
- acquérir des gestes de prévention des déchets (réduction à la source),
- susciter la réflexion sur nos modes de consommation,
- établir un projet de réduction des déchets.

Chaque malle est composée de plusieurs jeux et affiches.

Un livret élève accompagne les activités pour les cycles 2 et 3.



Éditeur: Eurométropole de Strasbourg © C. Fruh

MINI LOMBRICOMPOSTEUR

Il permet d'observer en direct la transformation de la matière organique par les vers de compost et de recueillir facilement les produits de cette décomposition pour en tester les propriétés.

Les activités proposées dans le livret pédagogique qui l'accompagne, ont pour objectifs de :

- prendre conscience de la diversité des espèces animales intervenant dans le processus de lombricompostage,
- pratiquer une démarche scientifique,
- étudier la faune du lombricomposteur,
- démontrer l'intérêt de l'apport du lombricomposteur dans la fourniture d'éléments nutritifs aux plantes,
- démontrer l'intérêt de l'apport du lombricomposteur pour améliorer la structure du sol.

Afin de pouvoir observer la décomposition de la matière organique, le prêt est d'une durée de 3 à 5 mois.



Éditeur: Pierron

1

2

3

MALLE ROULETABOULE : LES PTIZ'ATELIERS

Cet atelier propose aux plus petits d'identifier les notions de matière et d'emballage, de comprendre la notion de déchet, ainsi que de les classer et les grouper. Cette démarche s'articule autour de l'utilisation de contes et d'ateliers sensoriels.



Éditeur: Réseau École et Nature

1

3

MALLE ROULETABOULE : L'ATELIER DES EXPÉRIENCES

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



Éditeur: Réseau École et Nature © J. Dorkel

3

MALLE ROULETABOULE ; L'ATELIER DES BRANCHÉS

+

Cet atelier vise à interpeller les élèves sur les enjeux de la gestion des déchets d'équipements électriques et électroniques et de les éveiller à la responsabilité de chacun quant aux choix de consommation et à leurs impacts. La malle est composée de nombreux supports d'activités, d'échantillons de composants de déchets électriques et électroniques, d'un guide d'animation et d'une clé USB avec des supports vidéo.



Éditeur: Réseau École et Nature © C. Fruh

MALLE ROULETABOULE : L'ATELIER DES DÉBATS

3
+

L'atelier des débats est un jeu de rôles « Démêlés à Trifouilly » qui offre un cadre ludique pour que chacun devienne acteur de la gestion des déchets dans la commune de Trifouilly. Les participant-es argumentent, défendent leurs points de vue, s'initient au débat démocratique.



Éditeur : Réseau École et Nature © J. Dorkel

MALLE ROULETABOULE : LA CONSOMMATION

3
+

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



Éditeur : Réseau École et Nature © J. Dorkel

1

MALLE PAPIER RECYCLÉ

2

Cette malle a pour objectif de faire expérimenter aux enfants une action concrète de recyclage et en valoriser le résultat par la création et production d'objets, de pliages, de découpages etc.

3

+



© J. Dorkel

2

MALLE TAWASHI

3

Le Tawashi est une éponge japonaise, fabriquée à base de tissus récupérés.

Cette malle, composée de planches à clous et de tutoriels, vous permettra d'en fabriquer simplement avec des enfants.

+

En plus d'être une activité concrète de réduction des déchets, et de réemploi, elle permet de travailler la motricité fine et la concentration.



MALLE COMPOSTAGE

Cette mallette décline plusieurs petits jeux simples d'utilisation pour découvrir le compost, son fonctionnement et sa micro-faune.



Éditeur: Gardigame © J. Dorkel

JEU LE COMPOST

Cette grande affiche accompagnée des cartes de jeu permet de découvrir le cycle du compost et d'apprendre à identifier les déchets organiques compostables.



Éditeur: Fédération CPN
© Jérôme Dorkel



Éditeur: Eurométropole de Strasbourg
© C. Fruh

- 2
- 3
-

- 1
- 2
- 3
-
-

2

JEU DES 7 FAMILLES DÉCHETS D'ÉQUIPEMENTS ÉLECTRIQUES

Jeu des 7 familles sur les déchets d'équipements électriques et électroménagers.



Éditeur: Ecosystèmes © J. Dorkel

2
3

JEU DURÉE DE VIE DES DÉCHETS DANS LA NATURE

Jeu de plateau permettant de découvrir le temps de décomposition des déchets dans la nature.

+

La longue vie des déchets

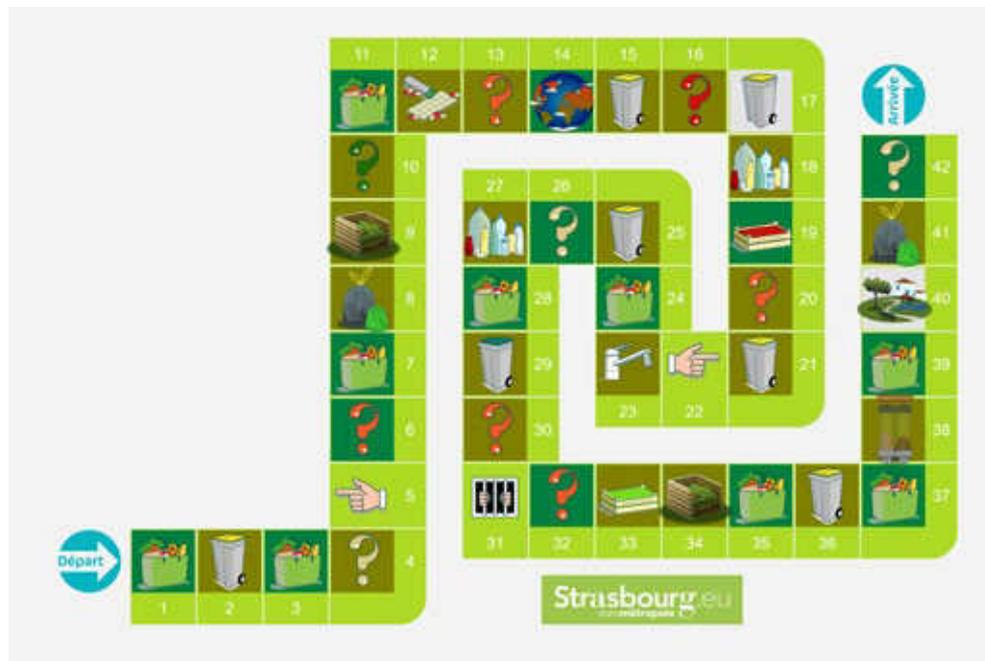
Retrouvez le temps de décomposition des déchets dans la nature...

| 1 mois | 3 mois | 2 ans | 5 ans | 50 ans | 100 ans | 400 ans | 500 ans | 1000 ans | 5000 ans |
|--------|--------|-------|-------|--------|---------|---------|---------|----------|----------|
| | | | | | | | | | |
| ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ | ↓ |
| | | | | | | | | | |

Éditeur: Eurométropole de Strasbourg

JEU DE L'OIE RÉDUIRE, RÉUTILISER, RECYCLER

Jeu de plateau permettant de sensibiliser les plus jeunes et les familles aux éco-gestes de réduction des déchets et de tri.



Éditeur: Objectif D

JEU PLAYA PLAYA

Vite, le littoral est en danger !
De nombreux déchets ont été abandonnés sur la plage et ils risquent d'être emportés par les vagues.
Une seule solution : retrouver les animaux marins cachés sous les ordures et déposer les déchets dans les bonnes poubelles avant que la mer ne monte.
Ce jeu de mémorisation collaboratif sensibilise les plus jeunes à la question de la pollution et de la protection de la nature, tout en s'amusant.



Éditeur: Bioviva © C. Fruh

1

JEU VIVA MONTANYA

2

Vite, la montagne est en danger !

De nombreux déchets ont été abandonnés sur le versant, et ils risquent de glisser dans la vallée.



Une seule solution : retrouver les animaux cachés sous les débris et déposer les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige ne fonde. Ce jeu de mémorisation collaboratif sensibilise les plus jeunes à la question de la pollution et de la protection de la nature, tout en s'amusant.



Éditeur: Bioviva - © J. Dorkel

3

JEU TRÉSORS INSOUÇONNÉS

+

Dans l'univers d'un centre de collecte de vieux meubles, ce petit jeu de stratégie permet d'aborder les thématiques du réemploi et de la transformation d'un déchet en ressource.



Éditeur: EDGE

MISSION FORÊT PROPRE

1

2



Ce jeu de coopération permet de sensibiliser les enfants à l'importance de ramasser et de trier les déchets pour participer à la protection de l'environnement.

Éditeur: Nathan © J. Dorkel

JEU ATELIER TRIS – LES MATIÈRES

1

Ce jeu permet aux enfants :

- d'identifier, de différencier et de classer des matières et des matériaux de leur environnement quotidien,
- de connaître les différents types de poubelles et leur couleur pour le tri sélectif des déchets.



Éditeur: Nathan © J. Dorkel

1

JEU MAXI-SÉQUENCES : POURQUOI RECYCLONS-NOUS ?

2

Des séquences pour aider les plus jeunes à comprendre l'importance du recyclage. Ce matériel permet de découvrir comment les matériaux que nous recyclons sont transformés et de comprendre en quelques étapes le processus de recyclage. Il permet également de développer l'observation et la capacité d'ordonner chronologiquement les événements.



Éditeur: Akros © J. Dorkel

1

LE PETIT COMPOSTEUR

2

Devenez un excellent « Petit Composteur » en jouant, on se familiarise avec les bio-déchets, qu'ils soient verts (humides) ou bruns (secs) !

3

Un jeu éco-responsable qui en apprend plus sur l'impact écologique des déchets.



Éditeur: L'Espadon Insouciant © J. Dorkel

MÉMO ZÉRO DÉCHET

- 1
- 2
- 3

Le jeu de mémoire est composé de 26 paires de cartes. Chacune représente un geste permettant de réduire ses déchets à la maison. Il permet, tout en s'amusant, de prendre conscience de nos déchets domestiques et d'acquérir les gestes essentiels à leur réduction.



Éditeur: Synthéa Recherche © J. Dorkel

LA SUPER TEAM ÉCOLO

NOUVEAU

- 1

Un jeu éducatif pour sensibiliser les enfants à l'écologie. Il comprend 4 jeux pour sensibiliser chaque enfant aux gestes simples écologiques à adopter au quotidien pour préserver la planète.



Éditeur: Avenue mandarine © J. Dorkel

NOUVEAU

2 LA MISSION VALORISATION

- 3 Un jeu de stratégie ludique et original qui permet de découvrir en s'amusant comment réduire et valoriser les déchets.
- +



Éditeur: Sloli-éditions © J. Dorkel

NOUVEAU

2 LA MISSION VALORISATION (GRAND FORMAT)

- 3 Un jeu de stratégie ludique et original qui permet de découvrir en s'amusant comment réduire et valoriser les déchets.
- +



Éditeur: Sloli-éditions - © J. Dorkel

EXPOSITION À CHACUN SON DESTIN

Exposition sur les consignes de tri dans l'Eurométropole de Strasbourg, rappelant les consignes de base (poubelle bleue, jaune et conteneur verre). L'exposition est composée de 4 panneaux roll-up (80 x 200 cm).



Strasbourg.eu
eurométropole

À CHACUN SON DESTIN

BIEN TRIÉS, VOS DÉCHETS ONT DE LA RESSOURCE !

Vos déchets bien triés sont recyclés. Ils changent de nature, s'inventent de nouvelles vies, se transforment en ressources parfois même jusqu'à l'infini !

Le recyclage de vos emballages permet de **préserver les ressources naturelles**, de **limiter la pollution** due à leur fabrication et d'**économiser l'énergie**.

Strasbourg.eu
eurométropole

C'EST VERT...

VERRE

EN VRAC DANS LE CONTENEUR
Bouteilles, pots et bocaux en verre

SANS SACHET
SANS BOUCHON
SANS COUVERCLE

Attention : vaisselle, vitre, miroir, ampoules sont à déposer en déchèterie.

SE RECYCLE À L'INFINI

C'EST BLEU...

ORDURES MÉNAGÈRES

À JETER DANS UN SAC RÉSISTANT ET BIEN FERMÉ.

VALORISÉS EN ÉNERGIE ET EN CHALEUR !

TRIER MIEUX, RECYCLER PLUS

MAÎTRISER LES COÛTS DE TRAITEMENT DES DÉCHETS

Éditeur: Eurométropole de Strasbourg

3

VISITE DU CENTRE DE TRI

+

Visite commentée de site industriel, accessible à partir du CM1.
La visite du centre de tri peut être couplée à celle du centre de valorisation des déchets verts (uniquement les lundis et mardis matins).

INFORMATION PRATIQUE:

Centre de Tri Altem
10 route du Rohrschollen
67100 Strasbourg



VISITE DU CENTRE DE VALORISATION DES DÉCHETS VERTS

3
+

Visite commentée de site industriel, accessible à partir du CM1.
Découverte du processus de transformation des déchets verts en compost.

La visite du centre de valorisation des déchets verts peut être couplée à celle du centre de tri.

INFORMATION PRATIQUE :

Centre de valorisation des déchets verts VALTERRA
17 route du Rohrschollen
67100 Strasbourg

Visites uniquement les lundis et les mardis matin. Visites en allemand possibles.





MALLE L'EAU ELLE A TOUT BON !

Programme pédagogique développé par l'Eurométropole de Strasbourg en partenariat avec l'inspection académique et le SDEA. Les élèves sont mis en situation de démarche scientifique pour explorer le cycle urbain de l'eau.

Le projet pédagogique poursuit un triple objectif :

- connaître le cycle urbain de l'eau sur notre territoire,
- encourager à boire l'eau du robinet,
- acquérir des gestes de protection de la ressource en eau.

La malle est composée de matériel pour mener à bien des minis-expériences de pompage, distribution et épuration de l'eau ainsi que d'un livret élève qu'il complétera tout le long des activités.



Éditeurs : Eurométropole de Strasbourg et SDEA © C. Fruh

2

POSTER CYCLE URBAIN DE L'EAU

3

Ce poster permet d'aborder de façon synthétique et ludique le cycle urbain de l'eau de l'Eurométropole. Un jeu de positionnement d'étiquettes permettra de retracer le cheminement de l'eau du pompage dans la nappe phréatique à son épuration.

+

Le poster existe aussi en version jeu pour positionner les étiquettes à l'infini et en version définitive (étiquettes autocollantes) à garder et à afficher en classe.



Éditeurs: Eurométropole de Strasbourg et SDEA

3

MODÈLE AQUA

Le modèle Aqua conduit les élèves à concevoir et mettre en œuvre un dispositif permettant de nettoyer une eau sale.

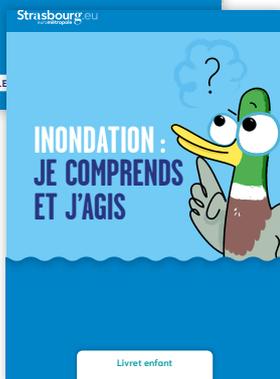
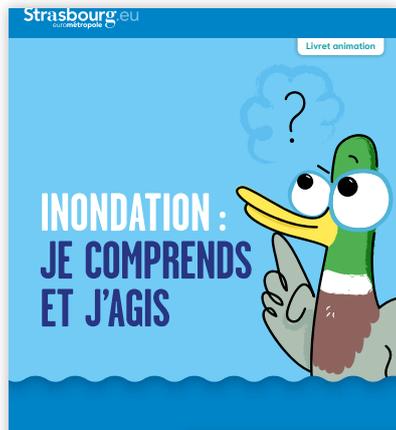
Ils pratiqueront les techniques de filtration utilisées dans certaines usines de traitement de l'eau.



Éditeur: Pierron

MALLE INONDATION : JE COMPRENDS ET J'AGIS

Cette malle réunit divers supports pour comprendre le risque d'inondation sur le territoire de l'Eurométropole de Strasbourg et mettre en pratique les bons gestes à adopter en cas d'inondation.



1

JEU MISSION OCÉAN



À travers ce jeu de pêche à la ligne, les enfants apprennent à protéger les océans tout en s'amusant ! Ils pêchent différents "poissons" dans la mer (8 animaux marins + 4 déchets), et décident s'ils ont leur place ou non dans l'océan.

Le livret pédagogique propose :

- des explications sur les enjeux de la protection des mers et des océans,
- un portrait détaillé des 12 éléments pêchés,
- la règle du jeu et ses variantes.



Éditeur : Sloli

1

PRENDRE SOIN DE LA PLANÈTE : ÉCONOMISER L'EAU

2

Six histoires amusantes pour apprendre à économiser l'eau. Les cartes d'une des histoires sont disposées sur la table, face visible et à la portée des enfants. Elles permettent de sensibiliser les plus jeunes à l'économie de l'eau et donc à la protection de notre planète, tout en travaillant l'écoute, la structuration temporelle et le langage !



Éditeur : Akros © J. Dorkel

L'ÉQUILIBRO

C'est autour d'un puzzle géant que les enfants sont invités à progresser pour une planète « apaisée » grâce à des usages équilibrés de l'eau. Un jeu pour comprendre le changement climatique, penser l'avenir de la planète en équilibre et faire entendre la parole des enfants.



Éditeur : Valoremis © J. Dorkel

3

EXPOSITION EAU DE STRASBOURG

+

Exposition composée de 4 panneaux roll-up (80 x 200 cm) pour tout savoir sur l'eau du robinet de l'Eurométropole : sa provenance, sa composition, ses bienfaits.



Strasbourg.eu
eurométropole

EAU DE STRASBOURG

DE TOUTE FAÇON,
ELLE A TOUT BON !

+ infos
strasbourg.eu/eau-assainissement

Strasbourg.eu
eurométropole

CONSEILS DE DÉGUSTATION

POUR SE DÉSALTÉRER, POUR LE CAFÉ, POUR LE THÉ... DE L'EAU FROIDE EXCLUSIVEMENT !
L'eau chaude n'est pas propre à la consommation. Il vaut mieux faire **chauffer de l'eau froide** même pour la consommer en boisson chaude.

DES GLAÇONS TOUJOURS FRAIS ET UNE CARAFE TOUJOURS PROPRE
Pour qu'ils gardent leur pureté, **renouvelez vos glaçons régulièrement**. Pensez à nettoyer votre carafe après chaque utilisation et conservez l'eau maximum 2 jours au réfrigérateur.

VOUS AVEZ DIT CHLORE ?
Pour une eau sans goût de chlore, **placez votre carafe fermée pendant une ou deux heures dans le réfrigérateur**. Utilisée à dose infime (équivalent d'une goutte pour 5 baignoires), le chlore agit comme un conservateur alimentaire et maintient une qualité de l'eau constante, sans risque pour la santé.

LE RÉFLEXE EAU FRAÎCHE
Pour une eau toujours fraîche, **laissez couler l'eau froide quelques instants**. Un réflexe chaque matin ou après une absence de quelques jours.

DE TOUS LES GOÛTS, DE TOUTES LES COULEURS !
Une rondelle de citron ou d'orange, une feuille de menthe, quelques gouttes de fleur d'oranger. **Étanchez votre soif en variant les plaisirs !**

+ infos
strasbourg.eu/eau-assainissement

Éditeur: Eurométropole de Strasbourg

EXPOSITION FAITES VOS PRODUITS MÉNAGERS VOUS-MÊMES !

Exposition composée de 3 panneaux roll up (80 x 200 cm) pour tout savoir sur les produits ménagers au naturel, leurs bienfaits pour l'environnement et la santé. Cette exposition a été réalisée par l'Eurométropole dans le cadre du projet Lumieau-Stra qui vise à réduire les flux des micropolluants des eaux urbaines.



Strasbourg.eu
Eurométropole

Green Alternative

Faites vos produits ménagers VOUS-MÊMES !

SAVON NOIR VINAIGRE BLANC

BICARBONATE HUILES ESSENTIELLES

BON POUR L'ENVIRONNEMENT
BON POUR VOS FINANCES
BON POUR VOUS

+ infos
strasbourg.eu/menageanaturel
#menageanaturel

LUMIEAU-STRA

Twitter, Facebook, Instagram icons

Strasbourg.eu
Eurométropole

Green Alternative

LES INDISPENSABLES : FAITES VOS PRODUITS MÉNAGERS VOUS-MÊMES !

LE SAVON DE MARSEILLE

Composé à 72 % d'huile végétale, il ne contient pas de parfum. Vous pouvez le trouver en bloc ou en copeaux. Économique, biodégradable, non polluant et pratique, il a de multiples qualités.

Il dégraisse cuisine, salle de bain, toilettes. Il lave le linge délicat. Il prévient les couleurs du linge. Il détache les vilaines taches, comme le café, le thé, le gras...
Attention, avez l'œil pour ne pas acheter des contrefaçons composées de graisse animale qu'on retrouve sous l'appellation « sodium talloate », de parfum de synthèse, de conservateur ou colorant.

LE SAVON NOIR

Composé d'huile d'olives et de soude végétale, vous pouvez le trouver sous différentes formes, liquide en bouteille ou bâton et crèmeuse en pot.

Il est économique, naturel, sans allergène et non toxique. Il dégraisse cuisine, salle de bain, toilettes, plaques vitrocéramiques... Il nettoie tous types de sols. Il détache le linge avant lavage.
Attention, il peut irriter les yeux sensibles.

LE VINAIGRE BLANC

Produit naturel, il est LE désinfectant par excellence ! Non polluant, biodégradable et économique. Il détache cafetières, toilettes, robinetterie...

Il dégraisse hotte, quincaillerie, plaques vitrocéramiques... Il fait briller miroirs, carrelages et électroménagers. Il désodorise la poubelle, le réfrigérateur et les toilettes. Il désinfecte toutes les pièces de la maison.
Attention, son utilisation n'est pas adaptée sur le marbre.

LE BICARBONATE DE SODIUM

Produit naturel et efficace, il est la poudre à tout faire. Économique, non toxique, biodégradable, non inflammable, il a l'avantage de pouvoir être conservé sur une longue durée.

Il décape les vilaines taches. Il dégraisse les canalisations. Il désodorise textiles, tapis, cendrier, poubelle et réfrigérateur. Il désinfecte plans de travail, éviers, robinetterie, carrelage...
Attention, il n'est pas adapté à l'aluminium, l'inox, aux surfaces cirées et aux plaques vitrocéramiques.

+ infos
strasbourg.eu/menageanaturel
#menageanaturel

LUMIEAU-STRA

Twitter, Facebook, Instagram icons



MALLE ENVIRONNEMENT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

3

Cette malle propose un enseignement des sciences, fondé sur l'investigation. Elle permet d'aborder tous les domaines du programme sur l'environnement et le développement durable, ainsi qu'une partie de la matière, de l'énergie et des sciences du vivant.



Éditeur : SED

JEU DE CARTES DÉVELOPPEMENT DURABLE

3

À l'aide de 64 questions illustrées et commentées, vous pourrez découvrir, en vous amusant, les nombreux enjeux du développement durable. Ce jeu de cartes vous permet de comprendre l'importance de concilier respect de l'environnement, progrès social et développement économique.



Éditeur : Ministère de la Transition écologique et solidaire © J. Dorkel



3

JEU DE L'OIE ÉCO-CITOYENNETÉ



Jeu de plateau permettant de sensibiliser les plus jeunes et les familles aux éco-gestes (énergie, eau, réduction des déchets, biodiversité).



Éditeur: Objectif D

2

JEU ÉCO-ÉCOLE : LE JEU COOPÉRATIF

3



Eco-école, le jeu coopératif simule un projet autour de l'alimentation sur une année scolaire. Il permet de se familiariser avec les principaux ressorts d'une démarche de développement durable.

Rassemblés autour du plateau de jeu qui représente l'année scolaire, les joueurs (élèves et adultes) vont progressivement faire des rencontres, des découvertes et saisir des opportunités d'actions à mettre en place. Au fil de la partie, ils sont invités à faire des choix pour construire ensemble un projet de développement durable qui fait sens !

D'autres thématiques seront développées au fil des éditions. Il est également possible de créer ses propres cartes.



Éditeur: Teragir © J. Dorkel

JEU PILOTE TA PLANÈTE

Par le biais de ce jeu coopératif, les joueurs ont 100 ans (1 tour de jeu équivaut à 10 ans) pour ensemble, survivre sur Terre et la laisser viable aux générations futures. Il s'agit donc d'explorer les trois aspects du développement durable : économique, social et écologique.



Éditeur: Pierron © J. Dorkel

JEU TERRABILIS

Ce jeu semi-coopératif permet de rassembler plusieurs générations autour du sujet de société le plus actuel : l'avenir de notre planète.

Le développement durable est abordé de façon globale en reliant des notions comme l'économie, l'empreinte écologique, la qualité de vie, l'énergie ainsi que la responsabilité individuelle et collective.



Éditeur: Sly Frog Games © J. Dorkel

3

+



3

+



3 JEU SAUVE TA PLANÈTE



Sauve ta planète est un jeu pour sensibiliser la jeune génération à l'écologie et aux énergies de demain.

Une mission écologique est confiée à chaque joueur via une carte et ceux-ci doivent répondre à des nombreuses questions sur le thème pour échanger les jetons énergie fossile contre des jetons énergie renouvelable.



Éditeur: Topi Games

2 JEU SOS PLANÈTE



La pollution commence à se propager sur la planète... certaines espèces sont en danger.



Pour les sauver, les joueurs coopèrent pour aller aux 4 coins du globe et répondre correctement aux questions sur la biodiversité, l'éco-exemplarité ou les activités humaines et évitent ainsi de faire exploser la jauge de pollution.



Éditeur: Abeilles

JEU ÉNIGMES ENVIRONNEMENT

3



Découvrez notre environnement, ses richesses et son importance pour les êtres humains ! Soyez le plus rapide à deviner ce qui se cache derrière les 5 indices.



Éditeur: Bioviva

JEU SECOURY ET LE DÉVELOPPEMENT DURABLE

2

3



Ce jeu des 7 familles est associé à un quizz : pour gagner la carte, il ne suffit pas de deviner qui l'a, il faut aussi répondre correctement à la question.

Les questions permettent de découvrir les bons gestes pour préserver l'environnement autour de 7 thématiques : p'tites bêtes, transports, recyclage, énergie, écolo, éco d'eau et écocitoyen.



Éditeur: Abeilles © J. Dorkel

1 JEU MÉMO GÉANT LES BONS GESTES POUR LA PLANÈTE

2



Ce jeu de memory associe simplement bon et mauvais geste écologique. Mobilité, biodiversité, réemploi, déchets, gaspillage d'énergies, préservation de l'eau et alimentation sont évoqués par des illustrations simples et efficaces pour comprendre chaque geste dès le plus jeune âge. 3 niveaux de difficultés sont proposés pour combiner apprentissage de l'éco-citoyenneté et jeu de mémoire.



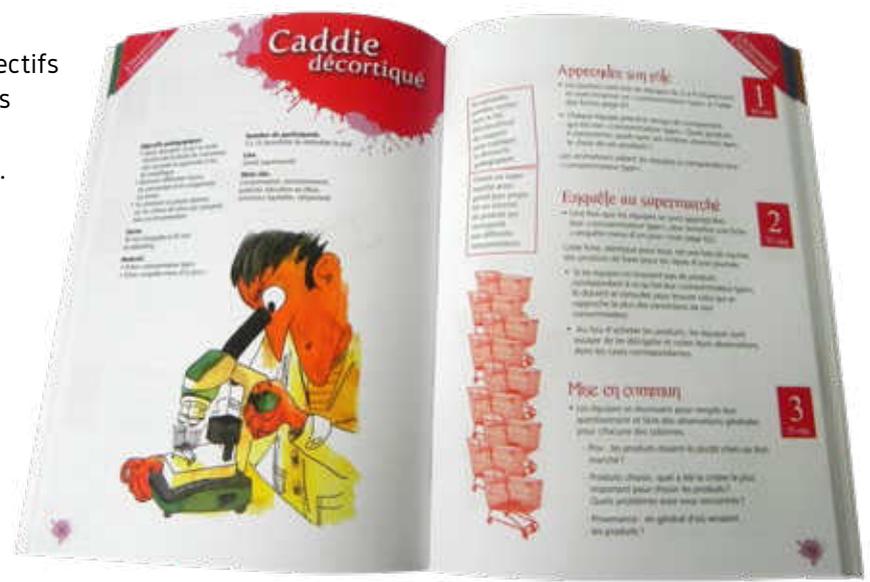
Éditeur: As'truc

2 LIVRE HABITER AUTREMENT LA PLANÈTE 8-11 ANS

3



Vivre la nature, vivre ensemble, et comprendre le monde. Autour de ces trois axes, ce carnet propose des activités pour offrir aux enfants la possibilité d'expérimenter la nature, la différence culturelle ou l'injustice, pour donner du sens à ces expériences, pour les inciter à l'engagement. Chaque activité répond à des objectifs clairs en lien avec les programmes scolaires et offre des clés de compréhension sur la thématique.



Éditeur: Les presses d'île de France © C. Fruh

LIVRE HABITER AUTREMENT LA PLANÈTE 11-15 ANS



Nature et environnement, citoyenneté et coopération, solidarité.

Autour de ce triptyque, l'ouvrage propose 26 activités ludiques pour aider les adolescents à construire leurs pensées, expérimenter et agir.

Chaque activité répond à des objectifs pédagogiques précis avec un lien vers les programmes scolaires. Des clés de compréhension sont proposées suivant la thématique.



Éditeur: Les presses d'île de France © C. Fruh

NOTRE MONDE DURABLE



« Notre monde durable » est un jeu d'association qui invite à opérer de petits changements dans notre quotidien et à développer des réflexes durables dans notre vie pour contribuer à un monde plus écologique.



Éditeur: Akros © J. Dorkel

1

LE BON COMPORTEMENT

2

Jeu d'association pour apprendre à préserver l'environnement. Il consiste à associer des paires : une fiche qui illustre un bon comportement pour la protection de l'environnement avec celle qui illustre un mauvais comportement. Il permet également de développer l'expression et le vocabulaire.



Éditeur: Akros © J. Dorkel

NOUVEAU

2

KIKAGI ?

3

Le jeu de plateau « Kikagi ? » favorise la prise de conscience des impacts de l'activité humaine sur l'environnement et fait de ses joueurs des ambassadeurs du développement durable au quotidien. À chaque case, les joueurs devront répondre à une question d'opinion ou de connaissance sur l'environnement, l'économie ou la société qui les amènera à réfléchir aux conséquences de leurs pratiques quotidiennes.



Éditeur: Léo Lagrange © J. Dorkel

RÉCRÉ EN BOÎTE - LE JEU DES GESTES ÉCOLOGIQUES

2

3

Jeu de cartes original autour du concept de la préservation de l'environnement, la protection de la planète et des animaux afin de sensibiliser les enfants aux enjeux écologiques.



Éditeur: Bordas © J.Dorkel

NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

NOTES

A series of horizontal dotted lines for writing notes.

**CATALOGUE DE RESSOURCES
PÉDAGOGIQUES**
ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT

INFORMATIONS ET RÉSERVATIONS SUR
www.strasbourg.eu/education-environnement

Welcome Byzance

CATALOGUE DE RESSOURCES PÉDAGOGIQUES ÉDUCATION À L'ENVIRONNEMENT