Octobre 2026

Ressources pour comprendre et agir en Santé-Environnement

Sélection d'outils pédagogiques pour réaliser des animations auprès des jeunes de 6 à 25 ans



GRAINE Normandie

Promotion Santé Normandie

PRSE 4 NORMANDIE
Plan Régional Santé Environnement

Réalisation :
GRAINE Normandie & Promotion Santé Normandie
Octobre 2026

Cet outil peut être téléchargé sur les sites :
www.graine-normandie.net
www.promotion-sante-normandie.org



Bienvenue dans ce guide !

Le GRAINE Normandie, réseau régional des acteurs et actrices de l'Éducation à l'Environnement, a été associé en 2023 aux ateliers d'élaboration du 4e Plan Régional Santé-Environnement (PRSE) piloté par l'État, l'Agence Régionale de Santé (ARS) et la Région Normandie. Dès les ateliers de contribution, il a été jugé important de sensibiliser, outiller et former les professionnel·les encadrant les jeunes.

Une fiche objectif spécifique, intitulée « Faire monter en compétences les professionnel·les encadrant les jeunes sur les enjeux de santé-environnement (hors milieu scolaire) », a été intégrée au PRSE.

Dans le cadre de cette fiche, animée par le GRAINE en partenariat avec la Délégation Régionale Académique à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports (DRAJES) et l'ARS, il a été décidé de réaliser un état des lieux des outils existants en santé-environnement.

Ce guide a donc été réalisé dans le cadre du PRSE 4 Normandie, avec le soutien financier de l'ARS et de la DRAJES. Il a été pensé et construit en collaboration étroite avec Promotion Santé Normandie.

Objectifs du guide

> Permettre aux animateurs et animatrices de connaître les outils pédagogiques existants pour intervenir sur la santé-environnement auprès de publics âgés de 6 à 25 ans.

> Diffuser auprès d'animateurs et animatrices « généralistes » des points de repères méthodologiques pour prendre en compte la santé-environnement dans leurs interventions.

> Faire connaître les structures et outils ressources pour aller plus loin dans sa pratique d'animation.

Comment a été construit ce guide ?

> Les outils identifiés ont été sélectionnés selon plusieurs critères :

- **Leur potentiel d'appropriation :** ayant conscience que les animateurs et animatrices ont un temps limité pour construire leurs animations et ne sont pas, a priori, spécialistes de la notion de « santé-environnement , nous avons retenu des outils faciles à prendre en main.
- **Leur accessibilité physique ou virtuelle :** les outils qui ont été selectionnés sont disponibles dans les Centres de Ressources de Promotion Santé Normandie ou sont accessibles gratuitement en ligne. Dans ce cas, le lien de téléchargement de l'outil est indiqué. Certaines ressources peuvent également être empruntées auprès des structures qui les ont créées ; les modalités sont indiquées dans chaque fiche.

GRAINE Normandie

Le GRAINE Normandie est le réseau régional des acteurs et des actrices de l'éducation à la nature et à l'environnement. Il réunit des professionnel·les de l'animation, de la formation et de l'accompagnement à la transition écologique.

Depuis 2018, le GRAINE anime un collectif d'adhérent·es sur la santé-environnement. Grâce à des formations en interne et à de l'échange de pratiques, le GRAINE accompagne ses membres dans l'appropriation de cette thématique. Il soutient et valorise les projets et les outils développés en éducation à la santé-environnement.

En 2026, plus de 20 structures du réseau normand sont mobilisées sur cette thématique et interviennent auprès de divers publics pour leur permettre de gagner en pouvoir d'agir sur leur santé et sur celle de leur environnement.

Pour prendre contact avec des structures locales formées à la santé-environnement, rendez-vous sur la cartographie du GRAINE ou contactez-nous directement.

www.graine-normandie.net

Promotion Santé Normandie

Le réseau documentaire et pédagogique de Promotion Santé Normandie

Grâce au réseau documentaire et pédagogique de Promotion Santé Normandie, vous pouvez emprunter gratuitement les outils présentés dans ce guide.

Pour en bénéficier, contactez le centre de ressources le plus proche de chez vous et formulez votre demande d'accès à l'outil de votre choix.

www.promotion-sante-normandie.org



- **> 2 centres de ressources**
- **> 3 pédagothèques**
- **> 13 Points Relais Documentaires**

Quels types d'outils ont été sélectionnés ?

On retrouve dans ce guide des outils directement exploitables, à utiliser directement auprès des publics et des outils pour construire des animations : ceux-ci peuvent donner de la matière pour créer des animations (ex : guides de ressources).

Plusieurs types d'outils sont répertoriés :

- **les jeux :** ces outils peuvent être de diverses natures telles que des jeux de plateau, des photo-expression, des jeux en ligne, etc.
- **les malles pédagogiques :** ce sont des compilations d'outils directement exploitables qui peuvent être composés de jeux, de vidéos, de diaporamas, d'activités, de témoignages, de quiz, d'expositions, etc.
- **les guides d'animations :** ce sont des compilations de fiches d'animations diverses et variées exploitables directement.
- **les guides de ressources :** ce sont des outils de documentation pour créer des animations et enrichir des connaissances. Ils sont indirectement exploitables.

Quelles sont les entrées thématiques ?

Ce guide recense des outils sur la santé-environnement et propose des focus sur diverses entrées thématiques:

Alimentation saine et durable 24
(alimentation, agriculture et nutrition)

Eau 41
(qualité de l'eau et préservation des ressources en eau)

Nature et biodiversité.....49
(protection des écosystèmes et contact à la nature, espèces nuisibles à la santé et zoonoses)

Qualité de l'air extérieur 61

Environnement intérieur 65
(perturbateurs endocriniens et produits du quotidien, qualité de l'air intérieur, logement)

Aménagements favorables à la santé 83
(mobilités et activités physiques, urbanisme)

Bruits et ondes 94
(risques auditifs, risques solaires)

« Une Seule Santé » et multithématique.....105

SOMMAIRE

Éléments de repères généraux 7
L'environnement 7
La santé 7
Les déterminants de la santé 8
La santé-environnement 10
L'approche « One Health » 11
La santé-environnement en Normandie 12
L'éducation à l'environnement et au développement durable 13
La promotion de la santé 14
Le développement des compétences psychosociales 15
L'éducation à la santé environnement 17

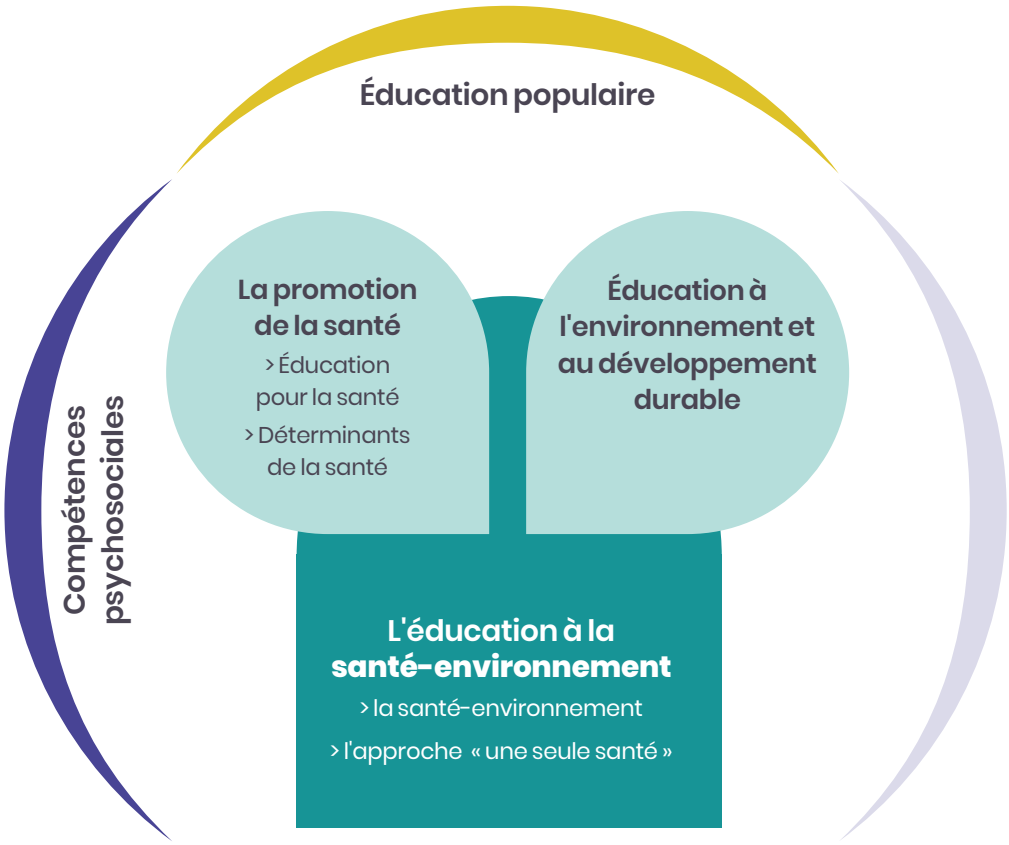
Quelques recommandations : l'intervention auprès des jeunes .. 18
Animer la séance 18
La posture de l'animateur·ice 19
Intégrer la séance dans un parcours pédagogique 19

Fiches pratiques : l'élaboration d'une séance 20

Outils pédagogiques sur la santé-environnement

Alimentation saine et durable ... 24
Eau 41
Nature et biodiversité 49
(protection des écosystèmes et contact à la nature, espèces nuisibles à la santé et zoonoses)
Qualité de l'air extérieur 61
Environnement intérieur 65
(perturbateurs endocriniens et produits du quotidien, qualité de l'air intérieur, logement)
Aménagements favorables à la santé 83
(mobilités et activités physiques, urbanisme)
Bruits et ondes 94
(risques auditifs, risques solaires)
« Une Seule Santé » et multithématique 105

ÉLÉMENTS DE REPÈRES GÉNÉRAUX



L'environnement

L'environnement renvoie aux conditions naturelles et culturelles dans lesquelles les personnes évoluent. C'est ce qui les entoure. Il englobe à la fois :

- **L'environnement naturel :** les écosystèmes, les ressources naturelles, le climat, etc.
- **L'environnement construit :** les infrastructures, les bâtiments, les lieux d'habitation, les espaces de circulation, etc.
- **L'environnement social :** les structures sociales, culturelles, et économiques qui organisent des services et favorisent les liens sociaux.

La santé

La santé est définie par l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) en 1946 comme **« un état de complet bien-être physique, mental et social et ne consiste pas seulement en une absence de maladie ou d'infirmité ».**

Dans cette définition, la santé est appréhendée dans une approche globale et positive en lien avec la notion de bien-être. Celle-ci est complétée en 1986, dans la Charte d'Ottawa, par une vision dynamique de la santé : **« la santé c'est la mesure dans laquelle un groupe ou un individu peut d'une part, réaliser ses ambitions et satisfaire ses besoins et, d'autre part, évoluer avec le milieu ou s'adapter à celui-ci ».** La santé est alors considérée comme une ressource de la vie quotidienne, et non comme le but de la vie.

Les déterminants de la santé

La santé des individus et des groupes est influencée par un ensemble de facteurs personnels, sociaux, culturels, économiques, environnementaux appelés « déterminants de la santé ». Ils s'influencent mutuellement et peuvent avoir des impacts positifs ou négatifs sur la santé.

L'OMS les définit comme « les circonstances dans lesquelles les individus naissent, grandissent, vivent, travaillent et vieillissent ainsi que les systèmes mis en place pour faire face à la maladie ». La distribution inéquitable de ces déterminants au sein de la population est à l'origine des inégalités sociales et environnementales de santé.

Parmi les modèles de référence des déterminants sociaux, on retrouve celui de Dahlgren et Whitehead (1991) qui met en évidence trois niveaux de déterminants qui interagissent sur la santé des individus tout au long de la vie.



› Le niveau individuel

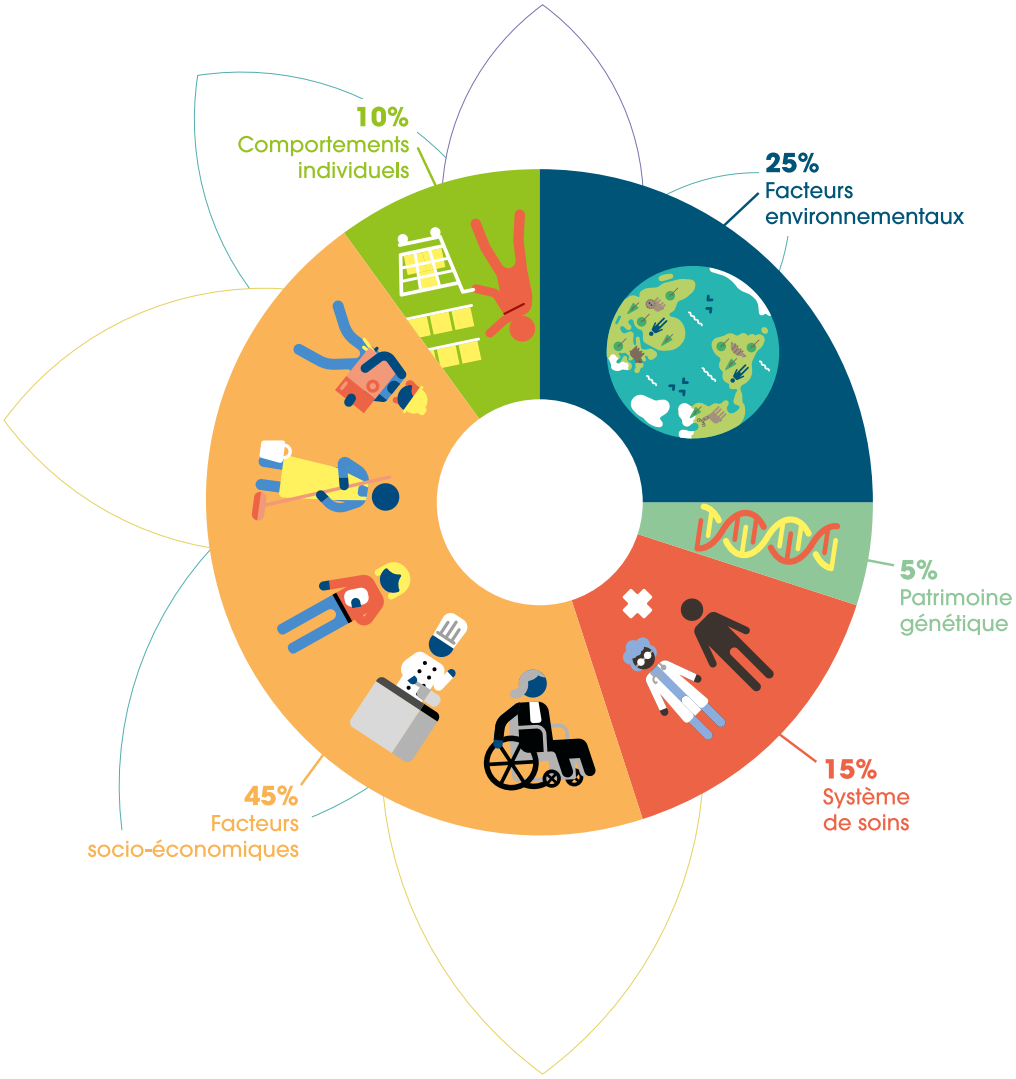
Il regroupe les facteurs génétiques et héréditaires mais aussi ceux liés aux comportements et styles de vie qui peuvent être favorables ou défavorables à la santé.

› Le milieu de vie

Il est constitué par les réseaux sociaux et communautaires, c'est-à-dire les relations sociales qui influencent favorablement ou défavorablement les comportements individuels. C'est aussi l'environnement, lié aux conditions de vie, qui se rapporte à l'accès au travail, l'accès aux services et aux équipements essentiels : eau, habitat, services de santé, nourriture, éducation ainsi que les conditions de travail.

› L'environnement global

Il correspond à la société dans laquelle l'individu évolue selon ses conditions socio-économiques, culturelles et environnementales c'est-à-dire les facteurs qui influencent la société dans son ensemble. Par exemple, la situation économique du pays et les conditions du marché du travail ont une incidence sur tous les autres niveaux sans pour autant que l'individu n'en ait le contrôle.



« L'environnement physique représente un poids important dans l'ensemble des facteurs qui déterminent la santé. Certaines études estiment à 25% la part liée à cet environnement physique »

Source :
Guide d'accompagnement éCo-Santé, 2025
Culture&santé

Les 17 ODD (Objectifs de Développement Durable) adoptés en 2015 constituent le cadre de référence pour les partenaires (collectivités, associations, entre-prises, citoyen·nes, etc.) soucieux de mettre en œuvre sur leur territoire à l'horizon 2030 des démarches de transition écologique.



Véritable feuille de route, l'Agenda 2030 couvre l'intégralité des enjeux de développement durable: climat, biodiversité, énergie, eau, santé, éducation, réduction des inégalités, lutte contre la pauvreté, etc.

Pour avoir plus d'informations : *www.agenda-2030.fr/*

La santé-environnement

L'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) a déclaré dès 1999 lors de la conférence ministérielle santé environnement que « l'environnement est la clé d'une meilleure santé ». Si un environnement de qualité conditionne la qualité de vie et le bien-être, sa détérioration contribue à la survenue d'intoxications aiguës et au développement à plus ou moins long terme de pathologies comme des cancers, des pathologies cardiovasculaires ou respiratoires et d'autres maladies chroniques.

Dans deux rapports publiés successivement en 2006 et 2016, l'OMS estime que 23 % de la mortalité prématurée globale, 26 % de la mortalité infantile (enfants de moins de cinq ans) et 24 % de la morbidité (« années de vie en bonne santé perdues ») sont liés à des causes environnementales. Ces chiffres sont relativement stables en 10 ans.

Pour la France, environ 14 % de la mortalité dans notre pays serait due à des causes environnementales, soit 74 300 décès pour 2006, ce qui en fait la première cause de décès en France comparée notamment au tabac (73 000 décès en 2015), à l'alcool (41 000 décès en 2015).

L'expression « santé-environnement » désigne le champ qui s'intéresse à la relation continue, évolutive, réciproque et inextricable entre les êtres humains et leur environnement, et spécifiquement aux effets, positifs ou négatifs, de cette relation sur la santé et la qualité de vie des êtres humains mais aussi aux effets positifs ou négatifs de cette relation sur l'environnement.

Ces effets résultent de la combinaison de différents déterminants qui tiennent par exemple aux aménagements, aux activités humaines, aux milieux naturels et à leur état, aux caractéristiques individuelles, aux formes d'organisations collectives ou encore aux politiques publiques, et dont l'articulation est à l'origine d'inégalités sociales et territoriales de santé.

Le champ de la santé-environnement se caractérise par la diversité de ses thématiques : sensibilisation à l'environnement, qualité des eaux, de l'air, des sols, relations sociales, alimentation, pollution sonore, biodiversité, pesticides, politiques écologiques, aménagement du territoire, urbanisme, dérèglement climatique, gestion des déchets et de l'énergie, accès aux équipements et services, cadre de vie, ondes électromagnétiques, vecteurs biologiques de maladie, pollution lumineuse, pollens, etc.

Source: Aimé J, Synthèse Santé-environnement : qu'en disent les sciences ? Une revue de la littérature de l'Ireps Grand Est. Laxou : Instance régionale d'éducation et de promotion de la santé Grand Est ; 2022. p 4.

La santé-environnement sous l'angle juridique

L'article premier de la Charte de l'environnement, adossée à la Constitution Française, adoptée en 2005, proclame que **«Chacun a le droit de vivre dans un environnement équilibré et respectueux de la santé ».** Ce droit constitutionnel est un droit fondamental et universel dont chaque être humain doit pouvoir bénéficier.

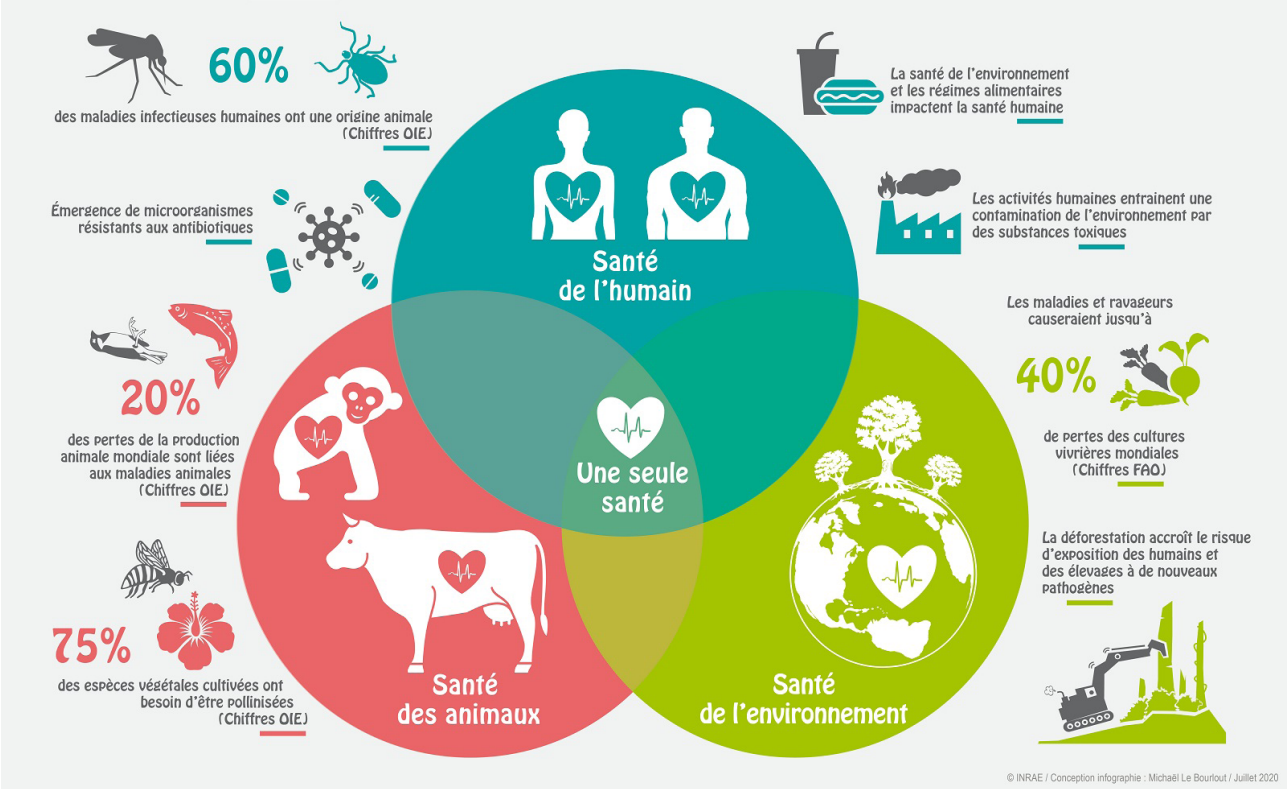
Le Défenseur des droits, autorité administrative indépendante, a publié en 2024 un rapport sur **«Le droit des enfants à un environnement sain ».** Ce rapport dévoile notamment des recommandations pour «garantir l'accès des enfants aux ressources vitales et à un cadre de vie respectueux de leur santé et de leur bien-être ».

bit.ly/rapport-annuel-enfants-2024



L'approche « One Health »

La santé-environnement est intimement liée à un concept plus large, adopté par de nombreuses organisations nationales et internationales, appelé « One Heath » ou « Une seule santé ». Il s'agit d'une approche intégrée et unificatrice qui vise à optimiser la santé des personnes, des animaux et des écosystèmes. Elle reconnaît que la santé des humains, des animaux domestiques et sauvages, des plantes et de l'environnement au sens large (y compris les écosystèmes) sont étroitement liés et interdépendants.



Source : OHHLEP, One Health High-Level Expert Panel (FAO, OIE, WHO & UNEP), 2021

La santé-environnement en Normandie

Le Plan régional santé-environnement (PRSE) vise à limiter l'impact de l'environnement sur la santé à l'échelle de la région.

Renouvelé tous les cinq ans, il est piloté par la Préfecture de Région, la Région Normandie et l'ARS Normandie, en lien avec l'ensemble des acteur·ices intervenant sur le champ de la santé et de l'environnement.

Organisé en 4 axes et 20 objectifs, le PRSE4 Normandie intègre la démarche « Une seule santé », ainsi que les principes d'adaptation au changement climatique et la réduction des inégalités sociales, territoriales et environnementales de santé.

Dans une approche intégrée et cohérente, il s'adresse à des publics bien identifiés, qui sont ciblés par différentes actions, de manière transversale au sein du Plan. Le PRSE 4 est un outil complémentaire à de nombreux autres plans d'actions et stratégies, qui participent à l'amélioration de la santé humaine, animale et environnementale.



Téléchargez le 4e Plan Régional Santé-Environnement de Normandie

bit.ly/prse4-normandie

Dans le cadre de son élaboration, un diagnostic régional de santé-environnement a été réalisé par l'ORS-CREAI Normandie et actualisé afin d'apporter une meilleure connaissance des enjeux en santé-environnement.

bit.ly/diagnostic_régional_santé-environnement_2025

L'ARS Normandie met à disposition sur son site des ressources documentaires pour informer les populations sur les enjeux de santé en lien avec l'environnement.

bit.ly/ressources_santé-environnement_ARS_Normandie

L'éducation à l'environnement et au développement durable

La transition écologique nécessite un changement culturel de société par la compréhension, l'adhésion et la participation des citoyens et citoyennes, des entreprises, des collectivités et de toutes organisations.

En effet, l'adoption de modes de vie et d'organisation plus vertueux s'avère nécessaire pour face aux perturbations éco-systémiques, sociales et économiques.

L'éducation à l'environnement et au développement durable (EEDD) apporte des savoirs et méthodes pour accompagner cette évolution sociétale. À travers des approches pédagogiques plurielles, elle permet aux personnes de découvrir leur environnement, de le comprendre, d'acquérir des connaissances puis de choisir des manières d'agir. L'EEDD ne se mobilise pas contre quelque chose, mais pour un projet de société co-construit.

Il s'agit d'une éducation émancipatrice qui a pour finalité la responsabilisation et l'engagement des citoyens et citoyennes dans la mise en place d'actions favorables à l'environnement. Elle forge l'esprit critique grâce à une éducation laïque qui conduit à l'autonomie permettant à chaque personne de penser, de décider et d'agir par elle-même.

Les professionnel·les de l'EEDD informent, sensibilisent, forment, mobilisent, encouragent le passage à l'action individuelle et collective, à tous les âges de la vie. La pédagogie est fondamentale en EEDD.

Elle privilégie :

- **La pratique du terrain** pour une confrontation directe à la réalité
- **Le travail de groupe** pour créer plus de solidarité
- **La créativité** pour initier de nouvelles voies du « faire ensemble »
- **La transdisciplinarité** pour une approche globale de la complexité
- **L'exercice du débat** pour préparer les acteur·ices d'une démocratie vivante
- **La culture du partenariat** pour favoriser le maillage territorial

Les acteurs de l'EEDD ont développé des méthodes pédagogiques actives adaptées à leurs objectifs : faire comprendre, faire connaître, faire sentir, permettre d'agir et de s'engager. En alternant les méthodes et les approches, en faisant appel aux approches sensorielles, cognitives, expérimentales, on peut à la fois toucher les individus dans leurs représentations, dans leurs attitudes et dans leurs comportements. Au travers du changement de comportements des individus, c'est aussi la transition des organisations et des territoires qui est visée et accompagnée.

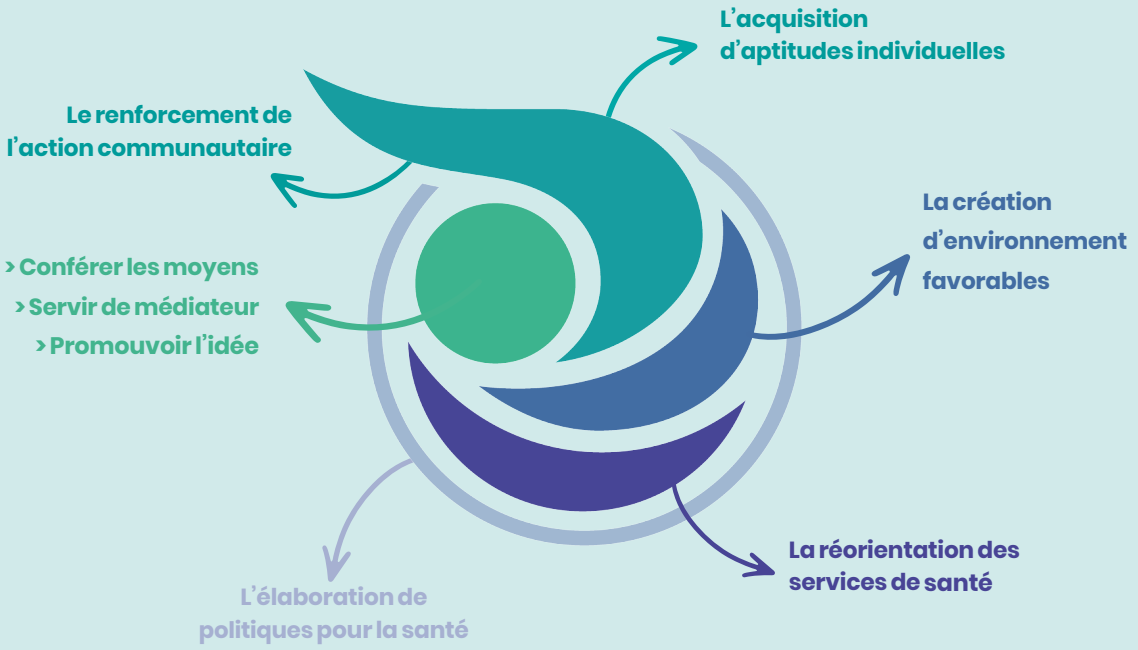
La promotion de la santé

La promotion de la santé se pose comme le moyen d'agir sur les déterminants de santé et donc sur l'état de santé de l'individu.

Elle se définit comme **« le processus qui confère aux individus les moyens d'assurer un plus grand contrôle sur leur propre santé et d'améliorer celle-ci »** *(OMS, 1986)*.

La démarche en promotion de la santé relève du concept de la santé telle qu'elle est définie dans la Charte d'Ottaxa de 1986 : **« la santé c'est la mesure dans laquelle un groupe ou un individu peut d'une part, réaliser ses ambitions et satisfaire ses besoins et, d'autre part, évoluer avec le milieu ou s'adapter à celui-ci »**. Il s'agit d'un concept positif mettant en valeur les ressources sociales et individuelles, ainsi que les capacités physiques.

En 1986, la Charte d'Ottawa développe 5 axes et 3 stratégies d'action pour agir favorablement sur la santé :



Il est désormais prouvé que les méthodes globales faisant appel aux 5 stratégies de la charte sont les plus efficaces.

Ainsi, en promotion de la santé, sont utiliser de multiples stratégies afin d'agir sur l'ensemble des facteurs et des cibles identifiés. Chaque stratégie s'adresse à des personnes, qu'elles soient celles qui sont interpellées directement pour leur propre santé ou les personnes qui interviennent pour modifier un milieu de vie ou encore les personnes qui influencent l'environnement.

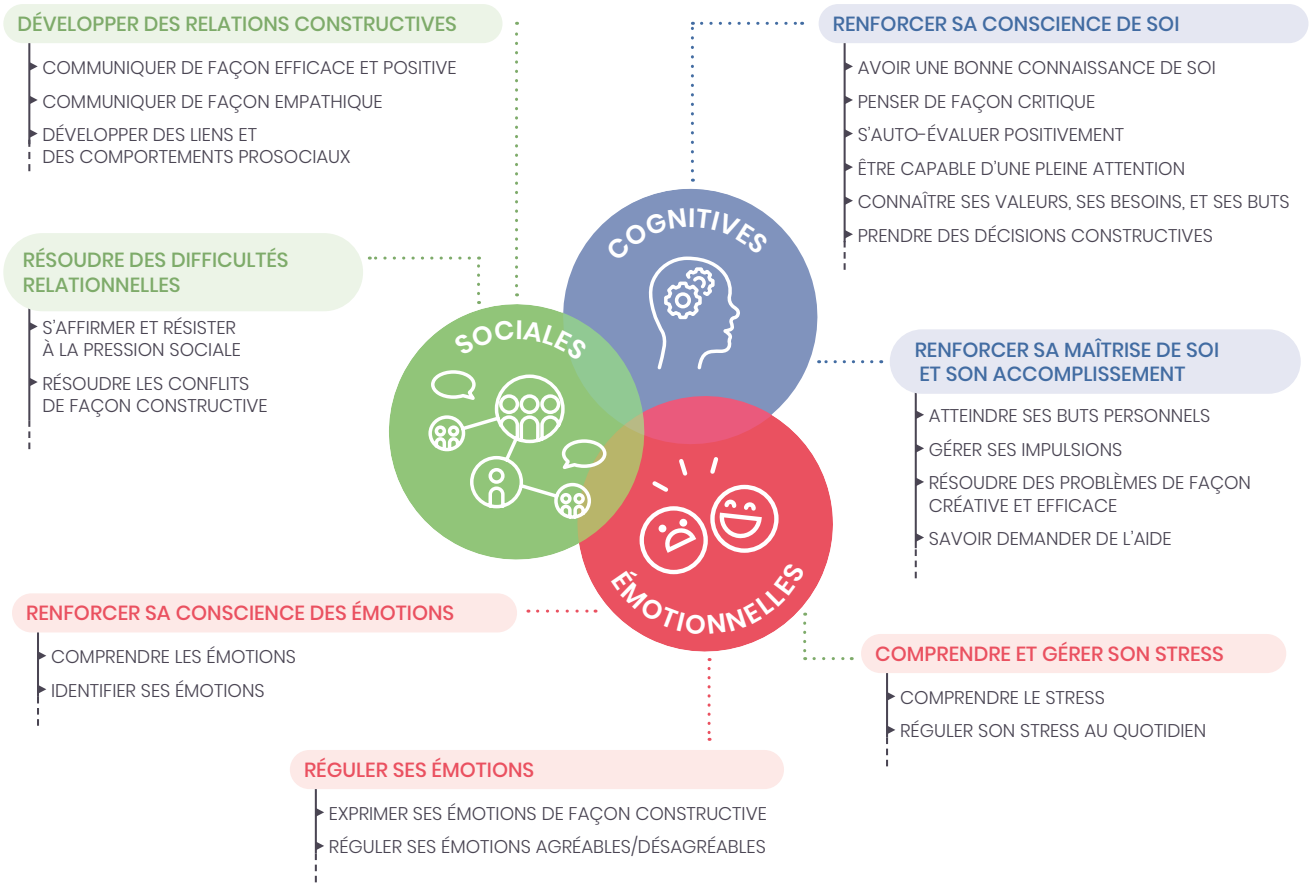
Le développement des compétences psychosociales

« Les compétences psychosociales sont la capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement » *(OMS, 1993).*

Le développement des compétences psychosociales est une stratégie reconnue comme efficace pour agir sur la santé des jeunes et leur permettre d'en prendre soin en autonomie. Transversale à l'ensemble des thématiques, celle-ci peut permettre de renforcer le pouvoir d'agir des individus et des collectifs face aux enjeux de santé-environnement.

Santé Publique France propose une classification des compétences psychosociales publiée dans un référentiel depuis 2022. Le nombre de compétences psychosociales n'est pas arrêté mais 9 compétences générales (et 21 compétences spécifiques) ont été identifiées comme essentielles au développement psychosocial des enfants et des jeunes quelle que soit leur culture.

Les compétences psychosociales auprès des enfants et des jeunes



Sources :
« Les compétences psychosociales, état des connaissances scientifiques et théoriques » (santepubliquefrance.fr),
« Les compétences psychosociales auprès des enfants et des jeunes » (normandie-ars-sante.fr)

« Pour faire face aux défis actuels et à venir, il semble indispensable de développer chez les enfants et adultes des habiletés individuelles et collectives. La conscience de soi et des autres, l'empathie envers le vivant et le non-vivant, la capacité à coopérer, et prendre des décisions, l'identification de ses émotions, la gratitude envers la Terre, etc. seront autant de forces nécessaires pour évoluer dans un monde complexe, dans le respect de soi et des autres ».

La littérature et les données probantes sur les compétences psychosociales proposent de combiner plusieurs repères méthodologiques pour construire des projets tels que :

- **Des environnements favorables** à l'exercice des compétences psychosociales des jeunes.
- **Des pratiques informelles du quotidien,** c'est-à-dire des postures et attitudes de professionnel·les qui servent tout autant d'exemples que de soutien dans l'exercice et la mobilisation des compétences psychosociales.
- **Des ateliers collectifs dédiés,** c'est-à-dire, qui permettent aux jeunes, via des activités, de prendre conscience et de développer leurs compétences psychosociales.

Source: Fiche posture et repère, Les compétences psychosociales : un levier pour éduquer à la santé-environnement, Agir ESE



L'Education à la Santé-Environnement

Dans le respect des principes éthiques de la Promotion de la Santé

Pourquoi ?

Notre santé dépend de la qualité de notre environnement.

Quel objectif ?

Renforcer le pouvoir d'agir et la capacité des personnes et des communautés à faire des choix éclairés, à la fois sur leur environnement, leur santé et leur bien-être dans une approche globale favorable à tous les êtres vivants.

Quelle méthode ?

Un processus d'accompagnement au changement dès le plus jeune âge, partant des personnes et leur permettant de développer des capacités et des compétences individuelles et collectives pour agir.

CONTENU

Expliciter les **liens entre l'environnement physique** (eau, air, biodiversité,...) **et la santé**

Connaître les **déterminants de santé** et leurs rôles dans une approche globale « Une seule santé »

Eclairer sur **les impacts** et **les co-bénéfices** des actions sur la santé et sur l'environnement

Proposer des **méthodes et des outils** pour agir

DEMARCHE

Utiliser des méthodes pour renforcer les **compétences psychosociales**

S'appuyer sur et rendre appropriables les **données scientifiques fiables**

S'inscrire dans une démarche de **réduction des inégalités** sociales, territoriales et environnementales **de santé**

CONDITIONS DE REUSITE

Co-construire les projets avec les acteur·ices des territoires

S'inscrire dans une logique de **progressivité éducative** et dans la durée

Prendre en compte les **capacités initiales des publics**

S'assurer du **portage** des projets **par les territoires**

L'INTERVENTION AUPRÈS DES JEUNES

Animer la séance

L'intervention auprès des publics est à envisager soigneusement par les animateur·ices. Avant tout, il est important pour ces dernier·ères de faire le point sur leurs connaissances et leurs propres représentations sur les sujets abordés avec le public. Ce travail fait partie intégrante de la démarche projet, où les animateur·ices devront saisir l'intérêt d'aborder le sujet avec le public tout en clarifiant leurs intentions pédagogiques.

La dynamique de groupe est une composante à prendre en considération dans l'animation d'une séance collective, et ce quels que soient le public et la thématique. S'il est bien animé, le groupe peut être un puissant vecteur de prise de conscience et de changement.

Les animateur·ices devront être vigilant·es à favoriser les échanges inter-individuels adaptés dans l'animation des séances, en dépassant une intervention fondée uniquement sur la transmission d'informations car l'objectif n'est pas de faire un cours mais bien d'échanger avec le public pour que ce dernier puisse élaborer les messages clés, afin de mieux les intégrer.

Voici quelques recommandations :

- **Créer un environnement et des conditions favorables** (environnement sonore, matériel adéquat, salle suffisamment spacieuse et ergonomique, rappel des règles de fonctionnement, etc.).
- **Veiller à la progressivité de la séance** en préparant l'introduction (présentation des intervenant·es, des objectifs de la séance, du déroulement et des finalités etc.) et la conclusion de la séance (reformulation des messages clés par le public et résumé des intervenant·es, etc.).
- **Être vigilant·e à la communication non verbale** (posture, attitude corporelle, déplacements, etc.).
- **Favoriser l'expression et la prise de parole** de chacun et chacune.
- **Utiliser des techniques d'animation et des outils d'intervention adaptés** pour aider le public à la production des messages.
- **Transmettre les informations de façon adaptée** en sélectionnant les informations importantes et en utilisant un langage et des exemples appropriés.
- **Répéter, faire répéter et résumer** pour renforcer l'intégration des messages.
- **Vérifier l'intégration et la compréhension** des informations.

Animer une séance en éducation à la santé-environnement implique de :

- Respecter le choix des personnes
- Accroître l'autonomie, la capacité à faire des choix favorables à la santé en développant les connaissances et les compétences
- Se garder d'imposer des comportements prédéterminés
- S'abstenir de culpabiliser sur les choix préjudiciables à la santé
- Laisser la liberté aux personnes de ne pas participer (droit de se taire)
- Respecter les différences (culturelles)
- S'abstenir de tout jugement moral
- S'attacher à mettre en œuvre des actions visant à réduire les inégalités sociales, territoriales et environnementales de santé

La posture de l'animateur·ice



« L'animateur ou l'animatrice doit veiller à ne pas être dans la prescription de bons comportements mais plutôt chercher à donner la possibilité aux publics de parler de leur santé et de leur environnement, des difficultés ou encore des leviers qu'ils peuvent rencontrer ».

Source : Fiche repère et posture, Élaborer et mener une activité éducative en ESE, Agir ESE

Par ailleurs, l'éducation à la santé-environnement ne se résume pas à la transmission d'informations. Celle-ci est nécessaire mais non suffisante pour engager des changements de comportements. La connaissance ou la conscience d'un risque ne suffit pas à changer un comportement. **C'est pourquoi il est important de travailler sur les compétences psychosociales dans les projets.** Durant la séance, il est possible de contribuer à leur développement, en proposant aux jeunes de vivre une activité, à travers l'utilisation d'un outil pédagogique ou d'une technique d'animation traitant d'une thématique, puis d'en discuter. Lors de la discussion, il s'agit de les interroger sur leurs ressentis : sur ce qu'ils ont pu observer pendant l'activité, sur les compétences qu'ils pensent avoir travaillées et en quoi cela peut leur être utile dans leur quotidien. Ces deux étapes sont nécessaires pour leur permettre de véritablement prendre conscience de leurs compétences, et d'en percevoir l'utilité dans le quotidien.

Afin de mettre en pratique ces recommandations, vous pouvez utiliser la fiche "Élaboration d'une séance" figurant à la page suivante.

Intégrer la séance dans un parcours pédagogique

Pour agir efficacement et durablement pour promouvoir la santé-environnement et faire évoluer les perceptions et les comportements en lien, il est important de ne pas agir ponctuellement mais de manière répétée et dans la durée. Proposer un parcours d'animations sur plusieurs séances tout au long de l'année favorise le cheminement des personnes vers l'intention voire la mise en place d'un changement de comportement.

L'ÉLABORATION D'UNE SÉANCE

Afin de vous aider dans l'élaboration de séances d'animation, des fiches vous sont proposées :

› Fiche pratique - élaboration d'une séance

Cette fiche reprend de manière synthétique les recommandations essentielles mentionnées précédemment permettant de garantir une intervention de qualité.

	ÉLABORATION D'UNE SÉANCE
ANIMATEUR.S	Nombre d'animateur.s + prérequis *Si plusieurs intervenants, précisez le rôle de chacun : animateur, co-animateur*
DURÉE DE L'ACTIVITÉ	Précisez le temps global
LIEU	Précisez les caractéristiques du lieu : configuration de la salle, mobilier, matériel
PUBLIC.S CIBLE.S	Caractéristiques : Tranches d'âge, taille du groupe, niveau de compréhension, etc.
NOMBRE DE PARTICIPANTS	Précisez la taille du groupe
POINT.S DE VIGILANCE	Connaissance du groupe, prise en main et adaptation de l'outil si besoin
OBJECTIF(S) PÉDAGOGIQUE(S)	Précisez la taille du groupe
CONTENU(S)	Connaissance du groupe, prise en main et adaptation de l'outil si besoin
TECHNIQUE(S) D'ANIMATION	Décrire les techniques d'animation utilisées
OUTIL(S) D'INTERVENTION	Décrire les outils d'intervention utilisés
MATÉRIEL NÉCESSAIRE	Précisez la liste du matériel nécessaire

› Fiche mémo – L'animation

Cette fiche détaille toutes les étapes d'une séance d'animation et propose des techniques d'animation pour se présenter, favoriser la cohésion de groupe, évaluer la séance.

	L'ANIMATION		
	Exemples de propos	**Exemples de techniques d'animation**	**Durée**
INTRODUCTION DE LA SÉANCE Présenter les objectifs, déroulement, règles du groupe, etc.	« Bonjour à tous ! Nous allons faire telle activité. L'objectif est de… ». « Avant de démarrer l'activité, je vous propose que l'on pose quelques règles du groupe pour que chacun se sente à l'aise et en confiance ».	*Pour les règles du groupe :* *› À l'oral* *› Sur feuille à afficher au mur*	*XX mins*
MOBILISATION POUR FAVORISER LA DYNAMIQUE DE GROUPE Activités présentation, brise-glace	« À présent pour apprendre à mieux se connaitre, je vous propose une petite activité ».	*› Je m'appelle et j'aime… dans la nature* *› Si j'étais un animal, un végétal, je serais…* *› Trouve quelqu'un qui…* *› Un souvenir d'enfance*	*XX mins*

ANIMATION : FAIRE VIVRE UNE ACTIVITÉ Consignes et déroulement de l'activité avec durée	Utiliser l'outil pédagogique sélectionné en adaptant les règles au besoin.	*Outil pédagogique sélectionné*	*XX mins*
CONSOLIDATION DES ACQUIS Ce que les participants ont retenu de l'activité, si cela va leur être utile	« À l'issue de cette séance, que retenez-vous ? Avez-vous appris des choses ? Y-a-t-il des choses qui vous ont marqué ? »	-	*XX mins*
CONCLUSION ET ÉVALUATION DE LA SÉANCE Echanges sur le vécu de l'activité + Remise de documents	« Comment vous êtes-vous senti pendant cette activité ? est-ce que c'était facile ? difficile ? agréable ? désagréable ? Qu'avez-vous observé, remarqué pendant l'activité ? A votre avis, cette activité elle sert à quoi ? »	*Toile d'araignée* *Moutons* *Les smiley* *Les gommettes*	*XX mins*

› Fiche à renseigner

Cette fiche vous est proposée pour vous servir de support de déroulé de séance à adapter pour chacune de vos interventions.

	DÉROULÉ DE LA SÉANCE (À RENSEIGNER)	
INTRODUCTION DE LA SÉANCE Présenter les objectifs, déroulement, règles du groupe, etc.		..... *mins*
MOBILISATION DU GROUPE Présentation, brise-glace, etc.		..... *mins*
ANIMATION Consignes et déroulement de l'activité avec durée		..... *mins*
CONSOLIDATION DES ACQUIS Ce que les participants ont retenu de l'activité, si cela va leur être utile		..... *mins*
CONCLUSION ET ÉVALUATION Rappel des messages-clés et orientation si besoin		..... *mins*

OUTILS PÉDAGOGIQUES SUR LA SANTÉ-ENVIRONNEMENT



GRAINE Normandie
Promotion Santé Normandie
PRSE4 NORMANDIE
Plan Régional Santé Environnement

SOMMAIRE
DES OUTILS PÉDAGOGIQUES

Alimentation saine et durable 24

Eau 41

Nature et biodiversité 49
(protection des écosystème et contact à la nature, espèces nuisibles à la santé et zoonoses)

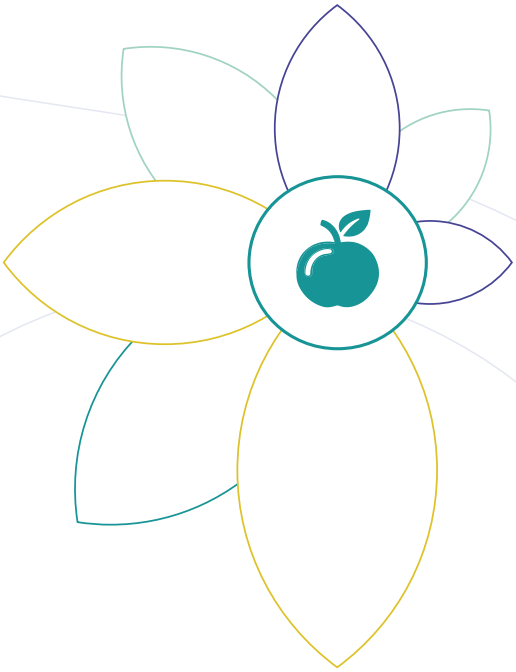
Qualité de l'air extérieur 61

Environnement intérieur 65
(perturbateurs endocriniens et produits du quotidien, qualité de l'air intérieur, logement)

Aménagements favorables à la santé 83
(mobilités et activités physiques, urbanisme)

Bruits et ondes 94
(risques auditifs, risques solaires)

« Une Seule Santé » et multithématique 105



Alimentation saine et durable

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
MISSION EXTRA-ALIMENTAIRE	Jeu	✓			25
LE JOURNAL DE CLASSE DU POTAGER SANTÉ	Malle pédagogique	✓			26
CULTIVE TON ASSIETTE	Guide d'animation	✓			27
ROUE DE L'ALIMENTATION RESPONSABLE	Jeu	✓	✓		28
CUISINE TA SANTÉ	Jeu	✓	✓		29
LÉGUMINEUSES DE NORMANDIE	Jeu	✓	✓	✓	30
À LA BONNE FR'ENQUÊTE	Malle pédagogique	✓	✓	✓	31
NUTRICHAMPS	Jeu	✓	✓	✓	32
LE JEU DE LA FICELLE	Jeu		✓	✓	33
LE PARCOURS D'UNE TABLETTE DE CHOCOLAT	Jeu		✓	✓	34
ET SI ON MANGEAIT AUTREMENT ?	Guide d'animations		✓	✓	35
NOURRIR LE MONDE EN 2030	Jeu			✓	36
TROIS ATELIERS POUR UNE ALIMENTATION DURABLE	Guide d'animations			✓	37
DÉFI ALIMENTATION DURABLE	Guide d'animations			✓	38
METTRE LA TABLE POUR L'AVENIR	Guide d'animations			✓	39



JEU

MISSION EXTRA-ALIMENTAIRE

LA LIGUE CONTRE LE CANCER - 2022

Aidez votre nouvel ami l'extraterrestre à découvrir la nourriture terrienne ! Qu'est-ce que le Nutriscore ? Qu'est-ce les circuits courts ? Il faudra tout lui apprendre pour qu'il reparte chez lui avec les meilleurs produits possibles.

OBJECTIFS

> Sensibiliser à l'importance d'une alimentation variée et équilibrée

> Encourager les choix alimentaires responsables et favorables à la santé

CONTENU

Un alien venu d'une autre planète débarque et te supplie de l'aider, il a faim. De cartes en cartes, il faut résoudre des énigmes liées à l'alimentation et aux différents circuits d'approvisionnement pour permettre à l'alien de récupérer des forces. En échangeant, les joueurs et joueuses pourront ainsi faire les bons choix alimentaires pour rester en bonne santé. Ce jeu peut être adapté sous forme d'escape game.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Dès 1 personne

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Évreux, Hérouville-Saint-Clair, Argentan et Cherbourg.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/mission_extra-alimentaire*



MALLE PÉDAGOGIQUE

LE JOURNAL DE CLASSE DU POTAGER SANTÉ

THOMAS DELHAYE, ESPACE SANTÉ LIÈGE - 2021

OBJECTIFS

> Informer sur l'importance de manger des fruits et légumes pour le fonctionnement du corps

> Faire découvrir les fruits et légumes locaux, de saison et leurs saveurs

> Sensibiliser aux liens entre l'alimentation et le sommeil, l'activité physique, l'eau, l'environnement, la biodiversité, ...

CONTENU

Ce document permet de sensibiliser à une alimentation équilibrée, diversifiée et riche en fruits et légumes grâce à la création d'un potager au sein d'une école. L'outil se structure en 10 chapitres, chacun étant consacré à un mois de l'année scolaire. Chaque chapitre présente des informations diverses (origine et saisonnalité des fruits et légumes, informations sur la santé, actions à mener dans un potager, recettes de cuisine...) et une piste pédagogique à exploiter pour construire un potager. Les activités sont menées à partir d'un « journal de classe ».

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Une année scolaire

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*



GUIDE D'ANIMATIONS

CULTIVE TON ASSIETTE

LUCILE BAUSSARD, ÉMILIE GUILLEMIN, LAETITIA LEUCI

ARS, PROMOTION SANTÉ, RRAPPS BOURGOGNE-FRANCHE-COMTÉ, 2026

OBJECTIFS

> Promouvoir une alimentation saine et équilibrée chez les enfants
> Sensibiliser à l'alimentation durable et écoresponsable
> Développer la littératie alimentaire* chez les enfants et les familles
> Réduire les inégalités face à l'alimentation

CONTENU

Ce guide est un outil méthodologique et pédagogique pour promouvoir une alimentation saine et durable et accompagner les territoires à la mise en place d'actions en nutrition en milieu périscolaire. Il propose un panier d'activités variées, allant de l'éveil sensoriel à la santé dans l'assiette, afin de renforcer la littératie alimentaire*. L'approche privilégie la régularité des interventions et l'implication des familles pour ancrer durablement des comportements favorables à la santé et à l'environnement. Le document met à disposition des fiches pratiques et des ressources documentaires pour faciliter la mise en œuvre d'ateliers concrets et ludiques sur le terrain. Il détaille une méthodologie de projet structurée qui inclut la planification, le budget et des outils d'évaluation précis pour les personnes en charge de l'animation.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

** « La littératie alimentaire désigne l'ensemble des connaissances, compétences, expériences et comportements qui permettent à une personne de faire des choix alimentaires éclairés, sains et durables (Cullen, 2015) » - Agence pour la Recherche et l'Information en Fruits et Légumes.*

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/cultive_ton_assiette*



JEU

ROUE DE L'ALIMENTATION RESPONSABLE

WATER FAMILY DU FLOCON A LA VAGUE, EUSKAL HERRIKO, IKAS-BI

OBJECTIFS

> Identifier les différents types d'agricultures et leurs impacts sur la santé, sur les paysages et sur l'environnement

> Questionner la consommation alimentaire quotidienne et le gaspillage alimentaire

CONTENU

La roue de l'alimentation permet de distinguer les différents types d'agricultures existants et leurs impacts sur notre santé, sur les paysages et l'environnement. En tournant la roue, on épluche tous les repas d'une journée : le petit-déjeuner, le pique-nique, le goûter, l'apéritif et le dîner. Le but du jeu est d'être en bonne santé et de vivre dans un environnement sain, pour cela, il faut choisir les bons produits. C'est en répondant à des questions de connaissances et de choix de consommations en lien avec les repas de la journée que l'ensemble des personnes participantes gagnent des points. Ce jeu permet aussi d'aborder le gaspillage alimentaire avec des cases bonus « super paysan » et malus « super toxique ».

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

2 à 15 personnes

Durée

5 à 40 min

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/roue_de_l-alimentation_responsable



JEU

CUISINE TA SANTÉ

LES PETITS DÉBROUILLARDS - 2013

OBJECTIFS

> Sensibiliser les enfants aux liens entre alimentation et santé

> Faire découvrir le rôle des différents aliments et de leurs nutriments

> Apprendre à composer des menus, pour entretenir le corps et veiller à être en bonne santé.

CONTENU

À l'aide d'expériences, de défis et de jeux, cette exposition aborde les concepts, connaissances et savoir-faire essentiels pour savoir bien manger, bien grandir et garder la forme. Avec « Cuisine ta santé », les enfants apprennent par eux-mêmes qu'en matière d'alimentation, les excès sont aussi néfastes que les privations et que la quantité doit s'allier à la qualité.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

30 personnes

Durée

1h30 à 2h

Prérequis

Outil difficile à prendre en main mais il est possible de s'y former.

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible auprès de l'association Les petits débrouillards Grand Ouest.

Plus d'informations :

Les petits débrouillards Grand Ouest - 4 Rue De Champagne 14000 Caen - 02 31 94 87 02 - normandie@lespetitsdebrouillards.org

Pour avoir plus d'informations sur l'outil :

bit.ly/cuisine_ta_santé



JEU

LÉGUMINEUSES DE NORMANDIE

FNE NORMANDIE - 2025

OBJECTIFS

> Savoir reconnaître les légumineuses normandes
> Faciliter la consommation de protéines végétales locales
> Découvrir les bienfaits de la consommation des légumineuses locales

CONTENU

Ce plateau pédagogique de reconnaissance des légumineuses vise à faire découvrir les variétés cultivées en Normandie et à sensibiliser à la consommation de protéines végétales locales. Présenté en A3, ce jeu comprend 12 photos à associer à leurs étiquettes de noms, avec une feuille de correction. L'animation, interactive et conviviale, invite les joueurs et joueuses à identifier les légumes secs, à observer les bocaux correspondants et à échanger autour d'anecdotes et de bienfaits nutritionnels. En complément, des livrets de recettes sont fournis.

FNE Normandie met à disposition de nombreux outils pédagogiques sur l'alimentation sur leur site : *bit.ly/site_FNE_Normandie*

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

10 à 20 min

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie d'**Hérouville-Saint-Clair, Argentan et Cherbourg.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/légumineuses_de_normandie*



MALLE PÉDAGOGIQUE

À LA BONNE FR'ENQUÊTE

AU FIL DES SÉOUNES - 2023

OBJECTIFS

> Faciliter l'éducation à l'alimentation saine et durable

> Offrir la possibilité de faire des choix éclairés

> Développer l'esprit critique au quotidien

CONTENU

Ce support est un outil pour parler de l'alimentation saine et durable. La mallette sous forme de "boîte à outils" est composée d'un ensemble de 23 supports utilisables dans diverses situations et pour différents publics. Ce classeur pédagogique permet de faciliter la prise en main de l'outil, de mieux connaître et comprendre la thématique de l'alimentation saine et durable ainsi que le rôle de la personne qui propose ces animations. Chaque outil peut être animé de façon très simple et des ressources complémentaires sont disponibles pour chaque thématique.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/bonne_fr-enquête*



JEU

NUTRICHAMPS

MARION ASPLANATO, NUTRICHAMPS - 2022

OBJECTIFS

> Sensibiliser à l'impact de l'alimentation sur la santé et l'environnement

> Promouvoir l'équilibre alimentaire et l'activité physique

> Aborder les pratiques agricoles et responsabiliser les personnes

CONTENU

Ce jeu de plateau pédagogique réalisé par une diététicienne aborde l'équilibre alimentaire, la composition des menus, les groupes d'aliments, l'agriculture, les pratiques agricoles, le circuit-court de consommation ainsi que la saisonnalité des produits. Le but est de compléter un plateau-repas équilibré en répondant aux questions sur les différents thèmes abordés par le jeu. Avec plus de 260 cartes, l'ennui ne sera pas au rendez-vous ! Apprenez à vous alimenter sainement pour votre santé et celle de votre environnement !

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

2 à 12 personnes

Durée

45 min

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Hérouville-Saint-Clair et Argentan.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/nutri-champ*



JEU

LE JEU DE LA FICELLE

CAUCHY DANIEL, RENCONTRE DES CONTINENTS, QUINOA, SOLIDARITÉ SOCIALISTE - 2009

OBJECTIFS

> Faire prendre conscience des impacts du modèle alimentaire sur l'environnement, sur la sphère socio-économique et sur la santé

> Renforcer les capacités à établir des liens entre des thématiques locales et globales, entre la consommation et ses impacts écologiques et sociaux

> Ouvrir des perspectives d'actions alternatives au modèle actuel, tant individuelles que collectives

CONTENU

Le jeu de la ficelle est un jeu interactif qui permet de représenter par une ficelle les liens, implications et impacts de nos choix de consommation. Il offre un éclairage sur les relations entre le contenu d'une assiette et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail pour produire des aliments. À partir de la thématique de l'alimentation, le jeu révèle des liens indissociables entre les sphères économique, sociale, environnementale et politique de notre société. Un classeur qui présente des informations pratiques pour animer le jeu est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

20 à 35 personnes

Durée

1h à 3h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/jeu_de_la_ficelle*



JEU

LE PARCOURS D'UNE TABLETTE DE CHOCOLAT

PÔLE ESE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES - 2025

OBJECTIFS

> connaître les différentes étapes dans la fabrication d'une tablette de chocolat et les moyens nécessaires

> Comprendre les effets sur la santé et l'environnement de la consommation d'un bien du quotidien

> Appréhender les interdépendances entre santé et environnement en lien avec un système de production

CONTENU

Cet outil vise à rendre plus visible le concept d'Une seule santé (ou One Health) par l'illustration du parcours d'une tablette de chocolat, depuis sa production jusqu'à sa consommation. Il a pour objectif de mieux appréhender les effets de la consommation d'un aliment de la vie courante sur l'environnement, la santé humaine et la santé des autres êtres vivants.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

7 à 20 personnes

Durée

2h

Prérequis

Être à l'aise avec le concept d'Une seule santé.

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/le_parcours_du_chocolat



GUIDE D'ANIMATIONS

ET SI ON MANGEAIT AUTREMENT ?

PROMOTION SANTÉ AUVERGNE-RHÔNE-ALPES - 2024

OBJECTIFS

> Promouvoir une alimentation équilibrée et durable
> Sensibiliser aux différentes thématiques de l'alimentation durable
> Aborder des notions concrètes afin que les publics puissent faire des choix libres et éclairés sur l'alimentation durable
> Mobiliser et favoriser le partage de savoirs, de pratiques et d'expériences entre les personnes participantes

CONTENU

Cet outil s'organise autour de 4 thèmes : la santé dans l'assiette pour aborder le lien entre la santé et la nutrition, le bio et le circuit court pour préciser l'impact de l'alimentation sur l'environnement, les labels et l'étiquetage pour décrypter les emballages alimentaires et enfin la cuisine pour réfléchir à la composition de nos assiettes. Pour chacun des thèmes sont proposées 3 activités ainsi que des ressources pour aller plus loin. De nombreuses annexes (images à classer, cartes quiz et défis...) sont fournies.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

30 min à 1h pour chaque activité

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Hérouville-Saint-Clair, Argentan et Cherbourg .**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/et_si_on_mangeait_autrement*



JEU

NOURRIR LE MONDE EN 2030

COMPRENDRE POUR AGIR.ORG, POOL PARTENAIRES MOODD, 2019

OBJECTIFS

> Identifier les enjeux liés à l'accès à l'alimentation pour toutes et tous

> Présenter le lien entre les choix individuels et collectifs pour l'accès à l'alimentation

> Identifier les incidences des choix alimentaires à l'échelle mondiale

CONTENU

Cet outil pédagogique aborde la question de l'alimentation par plusieurs prismes : les questions de productions, ainsi que les conséquences sur l'environnement et sur les êtres humains, le tout dans un contexte de changement climatique. Si les situations proposées dans l'outil sont inspirées de la réalité, les actions des joueurs et joueuses ont des impacts positifs et négatifs sur le jeu. Ainsi, « Nourrir le monde en 2030 » permet d'aborder les questions des choix individuels et collectifs, et leurs incidences. Dans ce jeu de plateau semi-coopératif, le but est commun : développer une agriculture qui permet à toutes et tous de manger à sa faim.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

3 à 12 personnes

Durée

1h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/nourrir_le_monde_en_2030*



GUIDE D'ANIMATIONS

TROIS ATELIERS POUR UNE ALIMENTATION DURABLE

ADEME - 2022

OBJECTIFS

> Différencier le gaspillage alimentaire de ce qui n'en est pas
> Montrer qu'il est possible de manger de façon plus saine et plus durable sans augmenter ses dépenses
> Apprendre à reconnaître les légumes secs
> Faire découvrir ou redécouvrir les principales sources de protéines végétales et leurs vertus

CONTENU

Ce guide d'animations propose 3 ateliers autour du gaspillage alimentaire. Vous y trouverez une présentation de deux paniers de produits de consommation courante en grande surface impliquant la santé environnementale et l'équilibre alimentaire ainsi qu'un focus sur les légumes secs. Pour plus d'efficacité et d'échanges constructifs, il est conseillé de réaliser ces ateliers amusants et participatifs avec un petit groupe.

À vous de jouer !

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil support pour de la création d'animation

6 à 8 personnes

Durée

15 min par atelier

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie d'**Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/3_ateliers_alimentation_durable*



GUIDE D'ANIMATIONS

DÉFI ALIMENTATION DURABLE

INTER-ENVIRONNEMENT WALLONIE, ESPACE ENVIRONNEMENT - 2017

OBJECTIFS

> Informer sur les notions clés liées à l'alimentation saine, durable, équilibrée et respectueuse des êtres humains et de l'environnement

> Donner des ressources et éléments méthodologiques pour réaliser des animations

> Présenter une série d'activités, d'animations et d'outils existants en éducation à l'environnement

CONTENU

Ce guide propose des ressources et éléments méthodologiques aux animateurs et animatrices afin de pouvoir lancer un « Défi Alimentation Durable » avec leur public. Il présente des notions clés liées à l'alimentation durable ainsi que des fiches de méthodologie de projet. Une série d'activités est proposée pour organiser des ateliers cuisine, de conservation des aliments, pour décrypter les étiquettes, déjouer les pièges du marketing, etc. Des références bibliographiques complètent l'outil.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil support pour de la création d'animation

10 personnes

Durée

3 à 6 mois

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/défi_alimentation_durable*



GUIDE D'ANIMATIONS

METTRE LA TABLE POUR L'AVENIR

Une alimentation plus saine, locale et durable chez les jeunes

CENTRE DE TRANSFERT POUR LA RÉUSSITE ÉDUCATIVE DU QUÉBEC - 2023

OBJECTIFS

> Sensibiliser à l'alimentation saine, locale et durable

> Comprendre les incidences des choix alimentaires sur la santé globale et sur l'environnement

> Entreprendre des activités en matière de littératie alimentaire*

CONTENU

« Mettre la table pour l'avenir » est un projet pour sensibiliser les jeunes adultes en matière de littératie alimentaire*. Ce document pédagogique a pour but de permettre aux personnes de faire des choix éclairés en alimentation et ce, par le biais d'un transfert de connaissances sous divers angles d'approches, et au travers de plusieurs propositions d'activités.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

* *« La littératie alimentaire désigne l'ensemble des connaissances, compétences, expériences et comportements qui permettent à une personne de faire des choix alimentaires éclairés, sains et durables (Cullen, 2015) » - Agence pour la Recherche et l'Information en Fruits et Légumes.*

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/mettre_la_table_pour_l-avenir*

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE DE RESSOURCES



ALIMENTATION SAINE ET DURABLE, repères pour la pratique et mises en œuvre inspirantes

CREAI-ORS OCCITANIE - 2024

Cette bibliographie commentée propose une sélection de ressources sur l'alimentation saine et durable. Elle fournit des repères pour la pratique et aborde la réglementation, les politiques alimentaires mises en place en France. Elle propose des pistes méthodologiques et des outils d'intervention pour mettre en œuvre des projets. Y sont aussi présentées des initiatives inspirantes issues de l'ensemble du territoire.

bit.ly/bibliographie_alimentation_saine_et_durable

GUIDE DE RESSOURCES



FAIRE LE TOUR DE LA NUTRITION EN PROMOTION DE LA SANTÉ EN 180 MINUTES (OU PRESQUE)

PROMOTION SANTÉ BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ - 2024

Ce dossier documentaire présente des définitions sourcées de concepts importants dans la problématique de la nutrition, ainsi qu'en promotion de la santé. Une partie du document est dédiée aux données contextuelles et à des recommandations concernant la nutrition. Enfin, le dernier chapitre propose des référentiels de bonnes pratiques, des outils d'intervention en ligne ou empruntables ainsi qu'une sitographie et quelques documents de communication.

bit.ly/faire_le_tour_de_la_nutrition_en_promotion_de_la_santé

SITE DE RESSOURCES



MANGER BOUGER

QUESTION SANTÉ

Cette plateforme en ligne recense de nombreux outils et ressources accessibles gratuitement sur l'alimentation durable, l'accès à l'alimentation et le gaspillage alimentaire ainsi que sur l'activité physique. Vous y trouverez des recommandations, conseils pratiques, articles de fond et des ressources pédagogiques variées : jeux, guides, infographies pour des publics de tous âges.

bit.ly/_manger_bouger

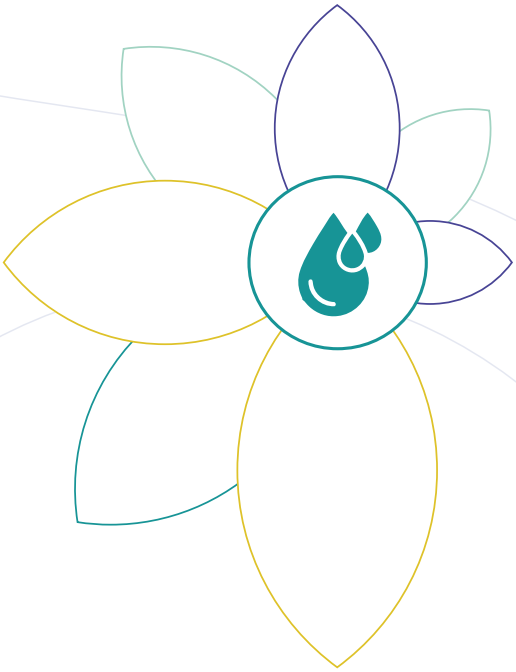
SITE DE RESSOURCES

ALIMENTATION ET AGRICULTURE

AGIR ESE

Vous trouverez dans la thématique « alimentation et agriculture », les concepts et définitions qui y sont liés, des articles sur les enjeux pour la santé et l'environnement, des informations sur les réglementations et les politiques publiques, des recommandations pour agir ainsi que des pistes pour éduquer et accompagner les changements. Vous y trouverez une approche panoramique de cette thématique avec trois entrées : production, transformation et consommation.

bit.ly/alimentation_et_agriculture



Eau

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
LÉO ET L'EAU	Malle pédagogique	✓			42
L'EAU DE A À Z	Guide d'animations	✓	✓		43
L'AQUAMALLE	Malle pédagogique	✓	✓	✓	44
L'EAU ET LA SANTÉ	Jeu	✓	✓	✓	45
AQUASTELLAR	Jeu		✓	✓	46
GARE À L'EAU !	Jeu		✓	✓	47



MALLE PÉDAGOGIQUE

LÉO ET L'EAU

COMITÉ FRANÇAIS D'ÉDUCATION POUR LA SANTÉ - 1997

Léo et ses camarades sont partis en classe de montagne et découvrent à cette occasion l'importance de l'eau pour leur vie et pour la nature, les plaisirs et les dangers qui s'y rapportent, mais aussi les joies et les contraintes de la vie collective.

OBJECTIFS

> Développer le respect de soi-même et l'autonomie

> Promouvoir le respect d'autrui et la solidarité

> Sensibiliser au respect et à la protection de l'environnement

CONTENU

La malle « Léo et l'eau » est construit autour d'une histoire en cinq chapitres : de l'eau pour la soif, de l'eau pour s'amuser, de l'eau pour la terre, de l'eau pour se laver, et de l'eau pour vivre. Plusieurs activités sont proposées à l'issue de chaque chapitre : affichages, débats, jeux, tests, expériences, ou encore sorties et enquêtes. Un livret d'accompagnement est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Hérouville-Saint-Clair et Cherbourg**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil: *bit.ly/Léo_et_l-eau* et *bit.ly/Léo_et_l-eau_livret_enfant*



GUIDE D'ANIMATIONS

L'EAU DE A À Z

S'engager pour l'eau et le vivant

WATER FAMILY DU FLOCON À LA VAGUE

OBJECTIFS

> Comprendre l'importance vitale de l'eau

> Identifier les menaces qui pèsent sur elle : surconsommation, pollution, aménagement, changement climatique...

> Explorer des solutions concrètes, individuelles et collectives, pour agir en faveur de l'eau et du vivant

CONTENU

Ce guide est composé de nombreuses infographies, données scientifiques et quizz pour comprendre l'importance de l'eau et identifier tous les impacts que nos modes de vie peuvent entraîner sur sa qualité. En complément, la Water Family met à disposition sur son site internet 36 outils pédagogiques variés ainsi que des programmes pédagogiques permettant d'évoquer l'eau sous le prisme de la santé. Vous y trouverez des supports pour évoquer l'eau dans tous les milieux et dans tous les états (l'eau dans le corps, l'eau domestique, l'eau des jardins mais aussi l'eau des montagnes, des fleuves et des océans,...).

Water Family met à diposition de nombreux outils pédagogiques sur leur site: *bit.ly/water_responsable_archive_des_outils*

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/l-eau_de_A_à_Z



MALLE PÉDAGOGIQUE

L'AQUAMALLE

CESEAU - 2023

OBJECTIFS

> Sensibiliser et informer les publics sur les polluants et leurs impacts sur l'eau, l'environnement et la santé

> Outiller et accompagner les publics dans leurs changements de pratiques

CONTENU

L'Aquamalle est une malle pédagogique pour sensibiliser tous les publics à la pollution de l'eau et ses impacts sur l'environnement et la santé. Le sujet des micropolluants y est particulièrement abordé, notamment ceux de la sphère domestique. Des solutions sont également proposées afin de limiter la pollution au quotidien. Cette malle a également été conçue pour outiller et accompagner les publics dans leurs changements de pratiques. Plusieurs supports composent cette malle (photo expression, jeu de cartes vrai/faux, fiches d'activités, etc). Afin d'aider au mieux dans la prise en main de l'Aquamalle, un livret méthodologique d'accompagnement et des notices explicatives sont fournis.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

1 à 20 personnes

Durée

15 min à 1h30 selon les activités

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/aquamalle*



JEU

L'EAU ET LA SANTÉ

CESEAU - 2021

OBJECTIFS

> Exprimer ses représentations autour de l'eau et la santé
> Confronter ses représentations avec celles d'autres personnes
> Identifier les différentes dimensions de l'eau en lien avec la santé
> Prendre conscience des enjeux sous-jacents

CONTENU

Ce photo-expression permet d'aborder la question de l'eau sous l'angle de la santé et selon différents enjeux : économiques, sociétaux, écologiques et culturels. La technique du photo-expression permet de faciliter les échanges entre les individus, de favoriser l'expression d'opinions, de valeurs, d'engagements ou de ressentis. Cet outil est composé de 40 photos et d'un livret d'accompagnement pour animer.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

12 personnes

Durée

40 min à 1h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/l-eau_et_la_santé*



JEU

AQUASTELLAR

CESEAU - 2020

La terre telle que vous l'avez connue autrefois n'existe plus. Les êtres humains ont repensé leur mode de vie et sont désormais contraints à vivre sous l'eau. Étant dans un sous-marin aux capacités limitées, votre objectif sera d'atteindre Asteria, la ville sanctuaire, seul endroit durablement habitable. Mais parviendrez-vous à survivre jusque-là ?

OBJECTIF

> Interroger les habitudes quotidiennes et l'impact qu'elles peuvent avoir sur l'eau, l'air, les écosystèmes aquatiques et sur la santé

> Favoriser l'adoption de gestes quotidiens favorables à la santé ainsi qu'à l'environnement

CONTENU

Ce jeu nous emporte dans un environnement fictif clos, qui se veut comme un miroir de nos vies quotidiennes mettant en lumière des activités domestiques comme le ménage, les soins hygiéniques, l'alimentation, le bricolage, le jardinage... Le but du jeu ? Parvenir à atteindre la ville sanctuaire tout en maintenant l'équilibre des jauges entre environnement, santé, bien-être, et argent.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/aquastellar



JEU

GARE À L'EAU !

POOL PARTENAIRES MOODD - 2019

OBJECTIFS

> Comprendre les inégalités d'accès à l'eau potable et aux structures d'assainissement et illustrer les conséquences de ces inégalités

> Explorer le champ des solutions pour un meilleur accès à une eau propre et des infrastructures d'assainissement de qualité

CONTENU

L'outil pédagogique « Gare à l'eau ! » s'inspire du mécanisme du célèbre jeu de rôle « Le loup-Garou de Thiercelieux ». Là où dans sa version originale, les joueurs et joueuses doivent débusquer un ou des loups-garous qui frappent la nuit, « Gare à l'eau ! » aborde la question des maladies hydriques. Ce jeu alterne des phases de nuit où les membres du village peuvent être touchés par des maladies liées au manque d'accès à l'eau ou aux infrastructures d'assainissement, et des phases de jour où le village cherche à débusquer les maladies et à améliorer les infrastructures afin de ne plus tomber malade !
Des évènements extérieurs viennent dynamiser le jeu afin de pouvoir aborder plusieurs thématiques liées à l'accès à l'eau et à l'assainissement. Il s'agit au travers de ce jeu de faire comprendre que l'eau est un bien commun et d'identifier le rôle des politiques publiques dans la bonne gestion de l'eau et de l'assainissement.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Minimum 8 personnes

Durée

1h30 à 2h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/gare_à_l-eau

POUR ALLER PLUS LOIN

SITE DE RESSOURCES

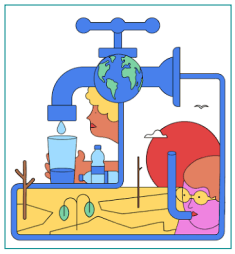
WATER FAMILY DU FLOCON À LA VAGUE

WATER FAMILY

L'association Water Family propose une plateforme pédagogique avec des outils pédagogiques d'éducation à l'écologie scientifique et positive. Vous y trouverez de nombreux jeux, programmes, fiches activités, kits, infographies, guides et posters autour de la protection de l'eau, de notre santé et de l'ensemble du vivant pour un public de tout âge. L'eau y est abordée dans tous ses aspects et dans tous ses milieux !

bit.ly/plateforme_water_family

GUIDE DE RESSOURCES



EAU SECOURS ! DEMAIN, TOUS À SEC ?

ADEME - QU'EST-CE QU'ON FAIT ?! - 2024

Ce document est une infographie animée sur la ressource en eau. Elle fait le point sur l'utilisation de l'eau, les raisons de la pénurie et propose des solutions à tous les niveaux pour l'éviter. D'autres infographies sur l'eau et sur diverses thématiques sont disponibles. Très complètes et avec de magnifiques animations et graphiques, ces infographies sont des outils de sensibilisation efficaces et pertinents pour tout public !

bit.ly/eau_secours

SITE DE RESSOURCES

RICOCHETS

FRENE

Ricochets est un dispositif éducatif surl'eau,nédutravail de multiples acteurs et actrices de l'éducation à la nature et à l'environnement depuis presque 30 ans. Il propose une méthode pédagogique reposant sur une alternance entre pédagogie de projet et pédagogie de l'imaginaire ainsi qu'une ouverture à la connaissance de l'eau dans tous les domaines : art, biologie, chimie, écologie, économie, loisirs, poésie, physique, santé,... Ce dispositif propose pas moins de 111 fiches d'activités pédagogiques, ainsi que des formations et met à disposition une cartographie des acteurs et actrices qui peuvent vous aider dans la mise en place de vos projets.

Site bientôt disponible

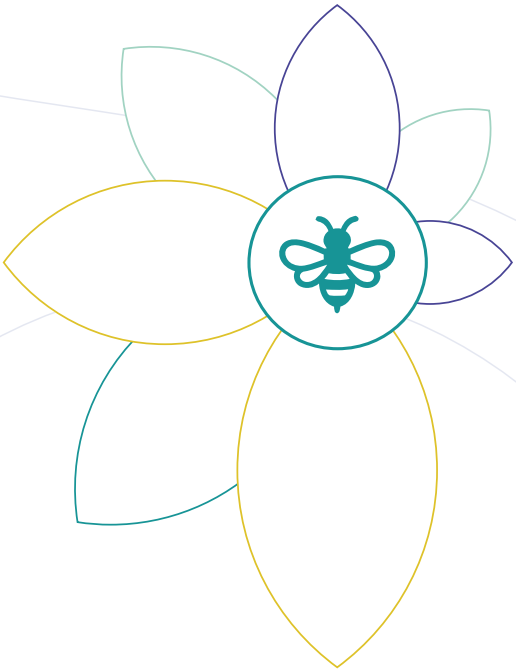
SITE DE RESSOURCES

EAU

AGIR - ESE

Vous trouverez dans la thématique « eau », les concepts et définitions qui y sont liés, des articles sur les enjeux pour la santé et l'environnement, des informations sur les réglementations et les politiques publiques, des recommandations pour agir ainsi que des pistes pour éduquer et accompagner les changements. L'eau est une ressource naturelle essentielle à la vie. C'est le principal constituant du corps humain. Les milieux aquatiques renferment aussi de précieux écosystèmes. Mais c'est également une ressource fragile et épuisable. Abordons cette thématique essentielle à la vie sur Terre.

bit.ly/_eau



Nature & biodiversité

Protection des écosystèmes et contact à la nature
Espèces nuisibles à la santé et zoonoses

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
NOWATERA	Jeu		✓	✓	50
ALLONS DEHORS	Malle pédagogique		✓	✓	51
COMMENT LA NATURE NOUS FAIT DU BIEN	Guide d'animations	✓	✓	✓	52
LE QUIZ BIODIV	Jeu	✓	✓	✓	53
LE RALLYE MOUSKIT	Malle pédagogique	✓			54
DANS LA PEAU D'UN MOUSTIQUE	Jeu	✓	✓		55
TRAQUE TES LARVES DE MOUSTIQUE TIGRE	Jeu	✓	✓	✓	56
CAP'TAIN ALLERGO	Malle pédagogique	✓	✓		57
GUIDE PÉDAGO'TIQUE	Guide d'animations	✓	✓	✓	58
SANTÉ-VOUS BIEN EN NATURE	Guide de ressources	✓	✓	✓	59



JEU

NOWATERA

Une planète entre tes mains

NATAGORA - 2016

Dans un futur pas si lointain, des personnes débarquent sur une planète éloignée : Nowatera. En intervenant sur le paysage (construction d'un barrage, utilisation de pesticides,...), elles modifient imperceptiblement l'écosystème de la planète.

OBJECTIFS

> Sensibiliser à la protection de la biodiversité et comprendre les interactions entre les activités humaines et les écosystèmes

> Développer une pensée critique et une capacité à prendre des décisions durables

CONTENU

Ce jeu propose plusieurs scénarios qui aboutissent à des problèmes écologiques sur une planète imaginaire aux écosystèmes similaires à ceux de la Terre : Nowatera. Pour chaque partie du jeu, il faut faire des choix pour enrayer un problème environnemental. L'analyse de la situation, grâce aux propos de scientifiques et aux documents fournis, conduit à se poser des questions et à aborder de nombreux concepts écologiques. Un dossier pédagogique est fourni pour accompagner l'animation. Ce jeu est accessible en ligne gratuitement.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/nowatera

Cet outil est aussi disponible en jeu de plateau :
bit.ly/nowatera_jeu_de_plateau

Nature & biodiversité

Protection des écosystèmes et contact à la nature



MALLE PÉDAGOGIQUE

ALLONS DEHORS

Les enjeux pour la santé et l'environnement de l'éducation dehors

IREPS AUVERGNE-RHÔNE-ALPES - 2022

OBJECTIFS

> Découvrir les enjeux pour la santé et l'environnement du temps passé dehors
> Favoriser une culture commune sur l'éducation dehors
> Initier une réflexion sur les inégalités sociales et environnementales
> Réfléchir à ses pratiques (professionnelles ou personnelles) pour favoriser l'éducation dehors

CONTENU

Cette malle est un support pour sensibiliser aux enjeux de l'éducation dehors pour la santé et l'environnement. La malle contient une exposition de photos, un photo langage ainsi qu'une exposition d'argumentaires pour défendre les bienfaits de la nature sur la santé. L'exposition propose 25 panneaux répartis en 4 grands thèmes : enjeux de santé, enjeux environnementaux, enjeux de justice sociale et enjeux éducatifs. Pour chacun des thèmes, les informations apportées mêlent savoirs scientifiques et savoirs expérientiels. Un livret d'accompagnement à la mise en œuvre et à l'animation de l'outil est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

10 personnes

Durée

1h30

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/allons_dehors*



GUIDE D'ANIMATIONS

COMMENT LA NATURE NOUS FAIT DU BIEN

Renforcer les compétences psychosociales des jeunes par des activités en lien avec la nature

PROMOTION SANTÉ BRETAGNE - 2025

De 2022 à 2024, en Bretagne, a été réalisé un projet expérimental visant le renforcement des compétences psychosociales des jeunes par des actions pédagogiques en lien avec la nature et la biodiversité.

CONTENU

Ce guide présente les éléments contextuels du projet, les modalités de sa mise en œuvre, les résultats des actions menées ainsi que les activités pédagogiques réalisées et des ressources complémentaires mobilisables. 24 fiches d'activités ont été conçues pour favoriser le développement des compétences psychosociales des jeunes à travers des actions en lien avec la nature et la biodiversité. Ce guide renvoie aussi vers de courtes vidéos où les jeunes et les personnes qui les ont accompagnés partagent leurs expériences. La capitalisation de ces expériences a pour objectif de donner envie de réaliser des activités pédagogiques dans la nature pour renforcer les compétences psychosociales des jeunes et les accompagner vers une meilleure santé humaine et planétaire.

Public

6 / 10 ans **11 / 15 ans** **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen** et **Hérouville-Saint-Clair.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/comment_la_nature_nous_fait_du_bien*



JEU

LE QUIZ BIODIV

RAGNAR WEISSMANN, OBJECTIF SANTÉ ENVIRONNEMENT

OBJECTIFS

> Sensibiliser aux enjeux de biodiversité et de santé environnementale

> Aborder la notion d'interdépendance entre les espèces vivantes

CONTENU

Que signifient les termes « biodiversité, biophilie, îlot de chaleur » ? De quoi se nourrit la chenille du « paon-du-jour » ? À quoi peut-on être exposé en se promenant dans la nature ? Qu'est-ce qu'un auxiliaire du jardin, un insecte recycleur ou l'ambroisie ? Les réponses de cette leçon interactive sont fournies. Le Quiz Biodiv est un quiz ludique sur la biodiversité. De façon simple et accessible, il permet de mieux comprendre le vivant qui nous entoure. Libre ensuite à la personne qui anime d'enrichir les contenus selon l'orientation choisie et d'approfondir les liens entre biodiversité, environnement et santé.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/quiz_biodiv



MALLE PÉDAGOGIQUE

LE RALLYE MOUSKIT

CRES PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR - CODES 83 - FRANCAS DU VAR - 2025

Acquérir, de manière ludique, des connaissances sur le moustique tigre et adopter des gestes de prévention pour s'en protéger, grâce à ce grand jeu coopératif.

OBJECTIFS

> Améliorer les connaissances sur le moustique tigre
> Favoriser l'adoption de nouveaux comportements dans la lutte contre sa prolifération
> Limiter le risque d'apparition d'épidémie

CONTENU

Le Rallye Mouskit est un grand jeu coopératif qui permet de sensibiliser un jeune public à la lutte contre le moustique tigre, facteur de nuisance et vecteur de maladies, dans le cadre d'activités ludiques. La malle se compose de différents contenus imprimables, permettant d'être déployé en intérieur et en extérieur. À travers 6 épreuves : d'enquêtes, de poursuites, d'expériences et de manipulations suivez le cyle de vie de Madame Albopictus.

Public
6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

15 à 30 personnes

Durée
2h30

Prérequis
Aucun prérequis

Il existe aussi une version de ce jeu adapté pour un public plus âgé « Le mouskit ». Pour plus d'informations : *bit.ly/le_mouskit*

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/le_rallye_mouskit*

DANS la peau d'un

JEU

DANS LA PEAU D'UN MOUSTIQUE

ENTENTE INTERDÉPARTEMENTALE RHÔNE-ALPES POUR LA DÉMOUSTICATION

Partez à la recherche du moustique tigre dans une chasse au trésor pour apprendre à limiter sa prolifération tout en s'amusant !

OBJECTIFS

> Améliorer les connaissances sur les moustiques

> Connaître les bons gestes à adopter pour limiter le développement des moustiques

CONTENU

En autonomie et à leur rythme, les joueurs et joueuses vont pouvoir améliorer leurs connaissances à travers les différents modules de ce jeu interactif en ligne qui utilise des ressources et outils pédagogiques variés. L'outil permet de passer d'un module à un autre alternant des quiz, des présentations, des fiches d'espèces et des vidéos explicatives. Ce jeu facilite un apprentissage en douceur et plus ludique.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/dans_la_peau_d-un_moustique



JEU

TRAQUE TES LARVES DE MOUSTIQUE TIGRE

WATER FAMILY - 2023

Apprenez les dangers actuels liés à l'installation du moustique tigre en France grâce à ce jeu collaboratif.

OBJECTIF

› Identifier les lieux de pontes du moustique tigre afin de limiter sa prolifération

CONTENU

Individuellement ou en équipe, à travers les cartes actions de l'outil, les différents publics apprennent les gestes à réaliser pour limiter la prolifération du moustique tigre, stopper les nuisances associées et ainsi limiter les risques de propagation de maladies.

À vous de jouer !

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

2 à 10 personnes

Durée

10 min à 1h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/traque_tes_larves_de_moustique_tigre



MALLE PÉDAGOGIQUE

CAP'TAIN ALLERGO

Halte à l'ambroisie !

OBSERVATOIRE DES AMBROISIES - 2014

Arrivé de l'autre bout de la galaxie, Cap'tain Allergo vient sur Terre pour aider la population à lutter contre une plante maléfique qui a enviahi sa planète : l'ambroisie à feuilles d'armoise !

OBJECTIF

> Comprendre pourquoi l'ambroisie est devenue un problème
> Reconnaître l'ambroisie et connaître son écologie et sa biologie
> Connaître les solutions pour lutter contre l'ambroisie, savoir mettre en place les bonnes pratiques et les bons gestes à adopter en présence de la plante

CONTENU

Suivez le Cap'tain Allergo au travers d'un parcours pour apprendre à connaître l'ambroisie, une plante envahissante à l'origine de troubles allergiques multiples et graves, pour la débusquer et l'empêcher de proliférer ! Cette malle pédagogique est composée de multiples outils permettant de développer des activités autour de la santé-environnement ou des sciences du vivant. Vous y trouverez des jeux de cartes, plateau, ou des jeux de plein air ainsi que des énigmes et carnet de missions pour aborder l'ambroisie de manière ludique !

Public
6 / 10 ans **11 / 15 ans** **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

4 à 20 personnes

Durée
1h à 4h

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/cap-tain_allergo



GUIDE D'ANIMATIONS

GUIDE PÉDAGO'TIQUE

URCPIE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES - 2022

Ce guide, réalisé par l'URCPIE et ses partenaires dans le cadre du projet « Prévention des piqûres de tiques en Auvergne-Rhône-Alpes » est un recueil d'outils à destination des animateurs et animatrices.

OBJECTIF

> Faciliter l'accès à des outils de sensibilisation et de pédagogie relatifs aux tiques, existant au niveau national

> Sensibiliser et prévenir les piqûres de tiques

CONTENU

Ce guide permet de sensibiliser sur la reconnaissance des tiques, leur mode de vie, et la protection individuelle à l'égard des risques liés aux piqûres de tiques. De nombreux supports sont mis à disposition, ponctués de jeux de mots pédago'tiques ! Vous y trouverez des outils de sensibilisation tels que des expositions, affiches, vidéos ou audios mais aussi des outils de recherche participative « CiTIQUE » ainsi que des outils pédagogiques dont des jeux, animations, quiz ou escape game. Un guide pour faire vivre des animations de sensibilisation variées !

Public

6 / 10 ans **11 / 15 ans** **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseigné

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/guide_pedagotique



GUIDE DE RESSOURCES

SANTÉ-VOUS BIEN EN NATURE

GRAINE NORMANDIE - 2024

OBJECTIFS

> Permettre aux animateurs et animatrices d'accéder aux informations sur les espèces à enjeux sanitaires en Normandie

> Donner des éléments scientifiques et vérifiés sur la réalité des risques sanitaires

> Faire connaître les principaux moyens d'action accessibles aux publics (gestes quotidiens, plateformes de signalement, ...)

CONTENU

Ce livret pédagogique a été réalisé pour informer toutes personnes accompagnant des groupes en nature sur les espèces à enjeux sanitaires de Normandie. Chaque espèce est présentée de manière à pouvoir être identifiée et pour chacune d'entre elles, y sont présentées les maladies potentiellement transmises ainsi que les actions de prévention ou gestes à adopter. Parmi les espèces recensées, vous trouverez les tiques, les chenilles processionnaires, les moustiques, les frelons mais aussi des végétaux, des mammifères et des oiseaux.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil support pour la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/santé-vous_bien_en_nature

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE DE RESSOURCES



LE POUVOIR DE NOS JARDINS

WATER FAMILY

Cet outil, tourné vers la reconnexion à la nature, est enrichi par la pédagogie de l'écologie scientifique. Il contient des apports pédagogiques, des témoignages d'experts scientifiques, des visites de différents jardins, des bonnes pratiques ainsi que des activités en pleine nature. Suivez Flaggy pour découvrir les pouvoirs des jardins ! L'objectif est de découvrir le pouvoir de préservation et de régénération des jardins pour protéger l'eau, le vivant et notre santé. Nos jardins regorgent de bienfaits pour nous et l'ensemble du vivant lorsqu'ils sont gérés de manière durable.

bit.ly/le_pouvoir_de_nos_jardins

SITE DE RESSOURCES

NATURE ET SANTÉ

PÔLE ESE

Cette plateforme dédiée à la santé-environnement présente les liens entre nature et santé sous différents angles. Vous y trouverez des concepts et définitions, des articles, des informations sur les réglementations et les politiques publiques, des recommandations pour agir ainsi que des pistes pour éduquer et accompagner les changements. Nous dépendons de la nature et elle est en nous. La nature nous fait peur, nous impressionne, autant qu'elle nous fait rêver et nous soigne. Elle nous offre de l'air frais comme elle nous pique, nous gratte et nous fait éternuer. Explorez avec nous cette relation tissée entre nature et santé.

bit.ly/nature_et_santé

GUIDE D'ANIMATIONS ET DE RESSOURCES

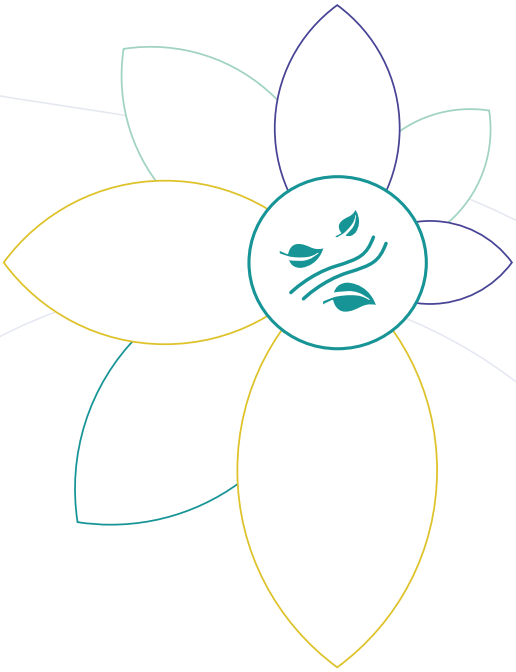


DEHORS ET SANTÉ

PROMOTION SANTÉ OCCITANIE - 2024

Cette bibliographie est une sélection de ressources documentaires de natures variées (ouvrages, rapports, articles, outils pédagogiques, sites internet, ...) qui apportent des éléments d'informations autour de la thématique de la santé-environnement. Elle rassemble des documents regroupant des informations variées comme des données statistiques, des évaluations, de la méthodologie, etc. Cet outil permet de mettre en évidence les liens étroits entre nature et santé, aborde l'éducation en plein air, propose des techniques d'animation et des outils d'intervention mais aussi des ressources complémentaires sur des concepts associés tels qu'Une seule santé ou l'éco-anxiété et présente des organismes et sites de ressources pour aller plus loin.

bit.ly/dehors_et_santé



Qualité de l'air extérieur

Qualité de l'air extérieur

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
LÉA ET L'AIR	Malle pédagogique	✓			62
L'AIR ET MOI	Malle pédagogique	✓	✓	✓	63



MALLE PÉDAGOGIQUE

LÉA ET L'AIR

COMITÉ FRANÇAIS D'ÉDUCATION POUR LA SANTÉ - 1999

OBJECTIFS

> Acquérir des connaissances sur l'air en général (pollution sonore, pollution industrielle, question du tabac, les maladies chroniques, ...)

> Mieux vivre avec les autres

> Assumer des responsabilités

CONTENU

Cette malle pédagogique est construite autour d'une histoire intitulée « Léa et l'air » qui comporte cinq chapitres se rapportant chacun à un thème : de l'air sur la terre, de l'air pour vivre, de l'air pour s'amuser, de l'air pour voyager, de l'air à partager. À l'issue de chaque chapitre, plusieurs activités sont proposées comme des débats, des jeux, des tests, des petites expériences, des sorties, des enquêtes mais aussi des productions écrites afin d'aborder la santé à travers des situations quotidiennes, notamment la prévention du tabagisme. Vous trouverez dans cette malle un livret d'accompagnement à l'animation.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

30 personnes

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Hérouville-Saint-Clair et Cherbourg**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*



MALLE PÉDAGOGIQUE

L'AIR ET MOI

ATMO SUD, LA MAISON DE L'ÉCOLOGIE - 2009

L'Air et Moi s'inscrit dans une démarche de développement durable où chacun et chacune réfléchit aux gestes participant à une réduction de la pollution de l'air.

OBJECTIFS

> Sensibiliser à l'importance de la qualité de l'air

> Accompagner les acteurs et actrices de l'éducation à sensibiliser les jeunes à la qualité de l'air

CONTENU

L'Air et Moi est un outil sur la pollution de l'air construit tel un programme pédagogique. Cette malle propose des activités et des outils pédagogiques ludiques et créatifs tels que des jeux de rôles, quiz, vidéos, guides, expériences sur la pollution de l'air. Vous y trouverez aussi des ressources compilant des informations, chiffres clefs, définitions, travaux pratiques et conseils pédagogiques afin d'accompagner la sensibilisation d'un jeune public à la qualité de l'air.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :

bit.ly/l-air_et_moi

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE DE RESSOURCES



PLATEFORME D'OUTILS PÉDAGOGIQUES

ATMO FRANCE

À destination des intervenant·es des 6 à 25 ans

La Fédération des Associations agréées de surveillance de la qualité de l'air propose une palette d'outils pédagogiques sur la qualité de l'air, disponible en ligne ou dans les centres Atmo de plusieurs régions. Vous y trouverez différents types de ressources : jeu, escape game, expériences, fresque, livrets pédagogiques, articles, bande dessinée, mini-série, vidéos, ouvrages, etc. De quoi faire le plein d'idées et proposer des animations variées !

bit.ly/outils_Atmo_France

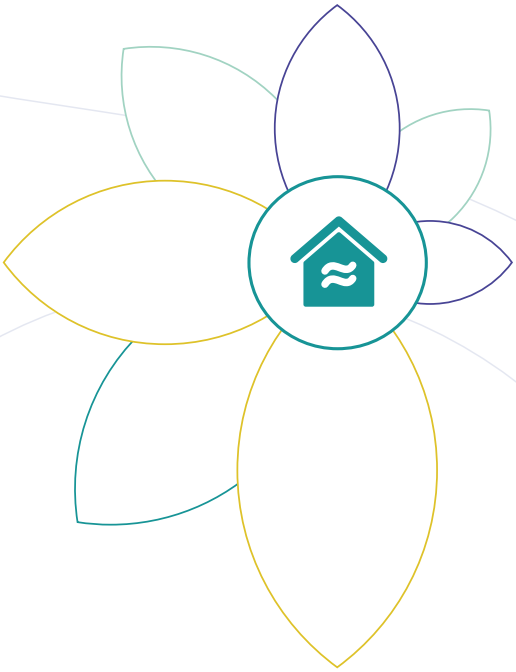
SITE DE RESSOURCES

AIR EXTÉRIEUR

PÔLE ESE

Cette plateforme présente ici les liens entre santé et environnement sous l'angle de l'air extérieur. Vous y trouverez des concepts et définitions, des articles, des informations sur les réglementations et les politiques publiques, des recommandations pour agir ainsi que des pistes pour éduquer et accompagner les changements. L'air ambiant constitue pour les êtres vivants un environnement vital. Passer du temps à l'extérieur est bénéfique pour la santé.Ces bénéfices sont mis en question par la qualité de l'air dégradée par divers polluants. L'air qui nous entoure est le résultat de nos activités. Mais aussi de notre environnement, comme les pollens. Abordons cette thématique essentielle associant santé et environnement.

bit.ly/air_extérieur



Environnement intérieur

Perturbateurs endocriniens et produits du quotidien
Qualité de l'air intérieur
Logement

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
MALLETTE COSMÉTIQUES RESPONSABLES	Malle pédagogique	✓	✓	✓	66
MISSION SANTÉ ENVIRONNEMENT	Malle pédagogique			✓	67
LES PERTURBATEURS ENDOCRINIENS SOUS LA LOUPE	Malle pédagogique			✓	68
LA QUALITÉ DE L'AIR INTÉRIEUR	Malle pédagogique	✓	✓		70
L'AIR MALIN	Jeu	✓	✓		71
JUSTIN UN PEU D'AIR	Jeu	✓	✓	✓	72
DÉPOLLUL'AIR	Jeu	✓	✓	✓	73
AIR(E) DE JEUX	Malle pédagogique		✓	✓	74
MON LOGEMENT, MA SANTÉ !	Jeu		✓	✓	76
L'ÉCO-APPART'	Malle pédagogique		✓	✓	77
KIT ÉCO-LOGEMENT	Exposition		✓	✓	78
ENVI'SANTÉ	Jeu		✓	✓	79
APPARTEMENT VIRTUEL, SANTÉ RÉELLE	Jeu			✓	80
ÉCO'N'HOME	Jeu			✓	81



MALLE PÉDAGOGIQUE

MALLETTE COSMÉTIQUES RESPONSABLES

WATER FAMILY

OBJECTIFS

> Informer sur l'impact qu'ont les cosmétiques utilisés dans la vie quotidienne sur la qualité de l'eau et sur l'environnement

> Savoir choisir ou fabriquer des cosmétiques biodégradables et respectueux de la santé

CONTENU

Par un aspect très ludique, cette malle permet d'aborder les problèmes d'impact qu'ont nos cosmétiques sur la qualité de l'eau, tout en proposant des solutions simples pour éviter cette pollution. En plus de fiches explicatives, la malle contient 5 jeux qui pourront être utilisés avec différents publics. Vous y trouverez un puzzle qui permet de retracer le cycle de l'eau domestique, un jeu des cosmétiques pour découvrir la composition d'une crème solaire et apprendre à en fabriquer, un memory des labels pour les apprendre ainsi qu'un jeu des 7 familles qui donne à voir les recettes de divers produits du quotidien à faire soi-même.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

2 à 20 personnes

Durée

20 min à 2h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/mallette_cosmétiques_responsables

Environnement intérieur

Perturbateurs endocriniens et produits du quotidien



MALLE PÉDAGOGIQUE

MISSION SANTÉ ENVIRONNEMENT

Vers une chambre plus saine ou comment s'éloigner des perturbateurs endocriniens

ASSOCIATION AVRIL - 2025

OBJECTIFS

> Sensibiliser à la qualité de l'air et aux perturbateurs endocriniens

> Proposer des solutions alternatives autour des thématiques « dormir », « se laver », « s'habiller », « manger »

CONTENU

Cette malle pédagogique est une chambre reconstituée à partir de vrais éléments. Vous y trouverez un lit, une chaise, du linge, de la vaisselle, des jeux ainsi qu'une valise. Ce support permet de scruter en détail les objets de nos environnements quotidiens et de se prémunir le plus possible de leurs polluants grâce à la présentation d'alternatives. Cette chambre a d'abord été conçue pour sensibiliser les jeunes parents. Si elle contient les éléments d'une chambre pour bébé, elle est totalement adaptée pour sensibiliser différents publics.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

15 à 20 personnes

Durée

Non renseignée

Prérequis

Pour animer cet outil, il est nécessaire d'avoir des connaissances sur la qualité de l'air et les perturbateurs endocriniens.

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible à **Coutances**, auprès de l'association **AVRIL**.

Plus d'informations :

Association AVRIL - 1 rue du Viquet 50200 Saint-Pierre de Coutances - 02 33 19 00 35 - contact@associationavril.org

Pour avoir plus d'informations sur l'outil :
www.associationavril.org/



MALLE PÉDAGOGIQUE

LES PERTURBATEURS ENDOCRINIENS SOUS LA LOUPE

ESPACE ENVIRONNEMENT - 2022

OBJECTIFS

> Identifier les perturbateurs endocriniens, les substances polluantes ainsi que les sources d'émissions
> Comprendre les effets de ces polluants sur la santé
> Identifier des solutions pour limiter les impacts

CONTENU

Cet outil pédagogique est une maison virtuelle qui prend la forme d'un plateau de jeu. À travers les différentes pièces de la maison et les divers objets du quotidien, identifiez la présence de perturbateurs endocriniens et découvrez les alternatives à mettre en place pour limiter l'exposition à ces polluants. Cette malle contient des explications sur les perturbateurs endocriniens, elle permet de passer à la loupe ces polluants pour comprendre la manière dont ils influencent notre santé, et surtout identifier des solutions pour s'en protéger. Cet outil donne accès à des ressources complémentaires ainsi qu'à un guide d'animation.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

15 personnes

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie d'**Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil :
bit.ly/perturbateurs_endocriniens_sous_la_loupe

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE D'ANIMATIONS ET DE RESSOURCES



PERTURBATEURS ENDOCRINIENS

GRAINE OCCITANIE - 2022

Ce guide recense des documents de référence (ouvrages, vidéos, documents numériques, sites web, etc) pour mieux comprendre les perturbateurs endocriniens et les substances toxiques. Ce guide présente aussi de nombreux outils pédagogiques directement utilisables comme support lors d'une action éducative.

*bit.ly/perturbateurs_endocriniens_*

GUIDE DE RESSOURCES

LES PERTURBATEURS ENDOCRINIENS

AGIR-ESE - 2026

Dans le plastique des biberons, les emballages alimentaires, le rouge à lèvres, le dentifrice, dans nos vêtements... Les perturbateurs endocriniens se trouvent partout. Ce focus permet de comprendre ce que sont les perturbateurs endocriniens, où les trouver mais aussi comment ils agissent sur notre santé et sur la biodiversité, et surtout, comment nous pouvons agir pour nous en prémunir. Cet article est une porte d'entrée sur un sujet vaste. Vous trouverez des liens vers de multiples ressources pour mieux comprendre et agir sur les perturbateurs endocriniens.

bit.ly/focus_perturbateurs_endocriniens



MALLE PÉDAGOGIQUE

LA QUALITÉ DE L'AIR INTÉRIEUR

ASSOCIATION CARDERE - 2024

OBJECTIFS

> Sensibiliser à l'importance d'une bonne qualité de l'air en milieu intérieur
> Comprendre que l'air que nous respirons peut contenir des polluants
> Découvrir et partager des gestes simples pour améliorer l'air dans nos cadres de vie

CONTENU

Cette malle pédagogique est composée de diverses activités collectives faites d'expériences pour constater ce qu'un être humain inspire et expire au quotidien en fonction de son cadre de vie. En sous-groupes, les joueurs et joueuses tournent sur plusieurs ateliers aux thèmes différents : la composition de l'air , ta maison en questions, les polluants intérieurs ne manquent pas d'air, dépollul'air. Enfin, en guise de synthèse partagée, le quiz « De quoi j'ai l'air » est proposé.

Public
6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

jusqu'à 30 personnes

Durée
4h

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :
Cet outil est disponible à **Rouen**, auprès de l'association **CARDERE**.

Plus d'informations :
Association CARDERE - Atrium 115 Boulevard de l'Europe 76100 Rouen - 02 35 07 44 54 - contact@cardere.org

Pour avoir plus d'informations sur l'outil :
www.cardere.org/



TYPE DE RESSOURCE

L'AIR MALIN

IREPS LORRAINE, ARS LORRAINE - 2012

OBJECTIFS

> Acquérir des connaissances concernant la qualité de l'air intérieur
> S'interroger sur les comportements ou produits susceptibles de détériorer l'air intérieur
> Identifier les gestes de prévention pour améliorer la qualité de l'air
> Sensibiliser et mobiliser les personnes sur leurs possibilités d'actions
> Être acteur et actrice de sa santé en lien avec l'air intérieur

CONTENU

Cet outil permet de mener un travail éducatif sur l'importance de la qualité l'air intérieur, en adoptant une démarche globale et positive de la santé des personnes. Avec son aspect ludique, cette malle permet d'aborder l'air à travers ses diverses dimensions : la qualité de l'air, la respiration, le souffle ou encore le lien entre habitat et santé. La malle se compose d'un jeu de plateau « les défis d'Hermann », de 24 fiches d'activités ludiques pour réaliser des expériences et animations en groupe ainsi que d'un CD qui comprend de multiples activités interactives individuelles et collectives.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*



JEU

JUSTIN UN PEU D'AIR

RADIANCE NORD-PAS DE CALAIS - 2009

OBJECTIFS

> Identifier les sources d'allergènes et de pollution
> Trouver les solutions pour supprimer et/ou limiter les sources pollutions
> Adopter des gestes favorables à l'amélioration de la qualité de l'air à l'intérieur du logement

CONTENU

Visitez les pièces d'une maison pour débusquer les sources d'exposition aux polluants et aux allergènes du logement : produits d'entretien et de bricolage, aménagement, animaux domestiques... et découvrez des conseils pour limiter ces expositions ! Cet outil aborde l'impact de la qualité de l'air intérieur sur la santé : humidité, monoxyde de carbone, intoxication, produits chimiques, acariens, asthme, allergies ... Plutôt fait pour les groupes, la personne en charge de l'animation pourra choisir de travailler uniquement sur une pièce ou un thème. Cet outil peut être associé à d'autres activités telles que la fabrication de produits ménagers, jeu et puzzle sur les pictogrammes, aménagement du logement, énergie, expériences sur l'air, etc.

Public
6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

10 personnes

Durée
30 min à 1h

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :
Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :
Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/Justin_peu_d-air*



JEU

DÉPOLLUL'AIR

OÏKOS, ADES DU RHÔNE, ATMO AUVERGNE-RHÔNE-ALPES - 2016

OBJECTIFS

> Comprendre et d'identifier les sources de pollution de l'air, intérieures et extérieures

> Interroger les habitudes quotidiennes et trouver des solutions pour limiter ou supprimer les sources de pollution

> Favoriser l'adoption des gestes quotidiens favorables à sa santé ainsi qu'à l'environnement

> Coopérer dans une activité d'équipe, être acteur de son apprentissage et être à l'écoute du monde

CONTENU

Dépollul'Air est un outil pédagogique autour de la qualité de l'air. L'outil se veut ludique, interactif et adaptable selon le niveau du public. L'objectif du jeu est d'assainir l'air de la maison et du jardin en retirant les sources de pollution présentes sur le plateau. Chaque partie est rythmée par des activités : question, mime, dessine et vrai/faux. À chaque activité réussie, l'équipe choisit une source de pollution à retirer du plateau de jeu. Une discussion est lancée autour de cette pollution pour en limiter les impacts. Un guide d'accompagnement à l'animation est fourni.

Public

6 / 10 ans **11 / 15 ans** **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

4 à 30 personnes

Durée

45 min à 1h30

Prérequis

Aucun prérequis

Des sessions de formation et de prise en main de l'outil peuvent être organisées.

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Évreux, Hérouville-Saint-Clair, Argentan et Cherbourg**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/dépollul-air*



MALLE PÉDAGOGIQUE

AIR(E) DE JEUX

CODES DU TERRITOIRE DE BELFORT - 2021

OBJECTIFS

> Sensibiliser à l'importance de la qualité de l'air intérieur

> Développer les gestes appropriés pour une qualité de l'air favorable à la santé

CONTENU

Cette malle pédagogique propose plusieurs outils de sensibilisation et d'animation autour de la qualité de l'air intérieur des logements, tout en privilégiant une approche ludique et interactive. Trois axes de prévention y sont développés : éviter les sources de pollution, aérer régulièrement et entretenir des dispositifs de ventilation. Cette malle est dotée de supports d'animation variables et adaptables en fonction du public, de la durée de l'activité et du nombre de personnes. Vous y trouverez un plateau de jeu dont le but est de réussir à éliminer le maximum de polluants de la maison, d'un jeu de cartes des polluants de type « 1000 bornes », d'un jeu des 7 erreurs, d'un quiz, de fiches d'informations, et d'un questionnaire d'autoévaluation de sa qualité de l'air intérieur, d'un fichier numérique relatif à la méthodologie de l'animation, et d'une vidéo présentant différentes situations domestiques.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Évreux, Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE D'ANIMATIONS



GÉNÉRATION AIR PUR

GRAINE AUVERGNE-RHÔNE-ALPES

Découvrez le tableau interactif : « Inventaire des outils pour éduquer à la qualité de l'air ». Ce tableau interactif sert à accompagner les professionnel·les de l'éducation, de la santé et de l'environnement dans la mise en œuvre d'actions de sensibilisation autour de la qualité de l'air, notamment auprès des jeunes. Ce tableau donne la possibilité d'ajouter des filtres et de trier les outils pour trouver celui qui correspond le mieux à votre besoin, votre public et à la sous-thématique envisagée.

bit.ly/génération_air_pur

GUIDE D'ANIMATIONS



OUTILS DE SENSIBILISATION SUR LA POLLUTION DE L'AIR

UNICEF FRANCE

Découvrez des fiches d'activités pour sensibiliser à la pollution de l'air. À l'occasion de la campagne «Pour chaque enfant, un air pur», lancée par UNICEF France et ses partenaires, trois fiches d'activités sont proposées pour sensibiliser les enfants aux risques liés à la pollution de l'air. Ces fiches sont destinées aux 6-10 ans ainsi qu'aux 11-15 ans en milieu scolaire et périscolaire.

bit.ly/outils_sensibilisation_qualité_de_l-air

GUIDE D'ANIMATIONS ET DE RESSOURCES



QUALITÉ DE L'AIR, VEILLE DES OUTILS PÉDAGOGIQUES

OÏKOS, ARS AUVERGNE-RHÔNE-ALPES - 2016

Ce guide de ressources recense un grand nombre de jeux, malles pédagogiques, outils numériques, et expositions sur la thématique de la qualité de l'air en intérieur comme en extérieur. Vous y trouverez aussi des publications, ressources scientifiques ainsi que des propositions d'animations variées.

bit.ly/qualité_de_l-air



JEU

MON LOGEMENT, MA SANTÉ !

ASSOCIATION CARDERE - 2025

OBJECTIFS

> Comprendre les enjeux de la qualité de l'air sur la santé
> Identifier les principales sources de pollution dans son logement en fonction des types d'habitats et des pièces de vie
> Identifier des alternatives à l'utilisation de produits quotidiens altérant la santé

CONTENU

Ce jeu composé de 4 plateaux représente différents types de lieux de vie. Vous y trouverez un appartement moderne, un logement ancien ou encore un espace extérieur. En sous-groupes, les personnes sont invitées à repérer les problèmes rencontrés dans chacun des lieux et à identifier leurs impacts sur la santé. Ensuite, il s'agit d'identifier des solutions ou alternatives pour supprimer ou atténuer les effets des pollutions sur la santé. Ce jeu collaboratif peut être animé sous la forme d'ateliers tournants et de synthèses partagées.

Public
6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

8 à 30 personnes

Durée
1h30 à 2h

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :
Cet outil est disponible à **Rouen**, auprès de l'association **CARDERE**.

Plus d'informations :
Association CARDERE - Atrium 115 Boulevard de l'Europe 76100 Rouen - 02 35 07 44 54 - contact@cardere.org

Pour avoir plus d'informations sur l'outil :
www.cardere.org/



MALLE PÉDAGOGIQUE

L'ÉCO-APPART'

CPIE VALLÉE DE L'ORNE - 2011

L'Éco appart', c'est une foule d'idées et astuces pour faire le tour de la question de la santé, de l'écologie et des économies à la maison !

OBJECTIFS

> Être acteur ou actrice de son logement

> Prendre conscience que l'on peut agir favorablement sur notre environnement et notre santé, tout en faisant des économies

CONTENU

L'Eco appart' situé dans le quartier de la Grâce de Dieu à Caen est un appartement pédagogique fait pour accueillir des groupes ; véritable lieu de vie où chaque élément a été choisi pour refléter des pratiques durables. Chaque pièce est conçue pour démontrer qu'il est possible d'améliorer sa santé, de réduire son empreinte écologique, tout en limitant ses dépenses, sans pour autant sacrifier son confort. Plusieurs thèmes y sont abordés : l'écorénovation pour se meubler sans polluer ; les économies d'eau et d'énergies avec des astuces pour consommer moins ; la santé en évitant les substances toxiques des produits quotidiens ; l'alimentation pour manger sainement, etc. Vous pouvez visiter l'Éco-appart' mais surtout apprendre à en devenir l'animateur ou l'animatrice pour le faire découvrir à vos publics en autonomie !

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

2h à 2h30

Prérequis

Une formation gratuite est proposée pour pouvoir animer l'Éco-appart' et transmettre les messages clés à vos publics.

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible à **Caen** auprès du **CPIE Vallée de l'Orne**.

Plus d'informations :

CPIE Vallée de l'Orne - Enceinte de l'Abbaye aux Hommes 14000 Caen - 02 31 30 43 27 - accueil@cpievdo.fr

Pour avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/eco-appart_CPIE_14



EXPOSITION

KIT ÉCO-LOGEMENT

CPIE VALLÉE DE L'ORNE - 2015

« Vivre écolo c'est PAS cher ! »

OBJECTIFS

> Proposer une amélioration de l'habitat (environnement, santé et budget) par des astuces pratiques, simples et peu coûteuses

CONTENU

Cet outil est une exposition nomade qui reconstitue les pièces et le décor d'un logement en présentant les trucs et astuces pour vivre dans un lieu de vie écologique et économique. De nombreux thèmes y sont abordés : travaux d'intérieur, écorénovation, économies d'énergie, tri des déchets, consommation responsable, entretien, jardinage, alimentation, santé, hygiène, prévention des accidents domestiques. Dans cette exposition, l'attention est portée sur le pratique et le ludique. Grâce à des messages clés, trucs, astuces, fiches recettes,etc.. chaque problème identifié trouve une alternative à moindre coût. Cet outil est aussi un support pour réaliser des animations . Vous pouvez apprendre à animer cet outil pour l'accueillir dans votre structure !

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

2h à 2h30

Prérequis

Pour animer cet outil, un temps de formation d'une demi-journée est nécessaire.

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible à **Caen** auprès du **CPIE Vallée de l'Orne**.

Plus d'informations :

CPIE Vallée de l'Orne - Enceinte de l'Abbaye aux Hommes 14000 Caen - 02 31 30 43 27 - accueil@cpievdo.fr

Pour avoir plus d'informations sur l'outil :
www.cpievdo.fr/



JEU

ENVI'SANTÉ

ADES RHÔNE, PROSOM, ABC DIÉTÉTIQUE - 2013

OBJECTIFS

> Sensibiliser aux liens entre santé et environnement

> Apprendre à faire des choix favorables à la santé et à l'environnement

CONTENU

Ce jeu de plateau permet d'aborder de manière ludique les liens entre l'environnement et la santé et d'apporter des solutions permettant de faire des choix favorables à la fois à la santé et à l'environnement. Cet outil apporte des connaissances théoriques, permet de travailler sur les représentations et propose une réflexion sur les effets de nos pratiques au quotidien. Il aborde la santé environnementale de façon transversale et traite aussi bien de l'air, du bruit, de l'eau que de l'alimentation. Plusieurs activités sont proposées en rapport avec le jeu de plateau : des questions/réponses, du mime, des propositions à classer, la reconnaissance des pictogrammes signalant les dangers physiques, pour la santé et pour l'environnement, etc.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

6 à 24 personnes

Durée

1h à 1h30

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*



JEU

APPARTEMENT VIRTUEL, SANTÉ RÉELLE

ECOCENE- 2024

OBJECTIFS

> Sensibiliser aux problématiques de santé environnementale

> Découvrir des alternatives à mettre en place pour être en meilleure santé dans son logement

CONTENU

« Appartement virtuel, santé réelle » est un outil éducatif conçu sous la forme d'un jeu vidéo disponible sur ordinateur ou tablette. Ce jeu permet une immersion dans un appartement en 2D similaire à ceux des jeunes adultes, les incitant à adopter des gestes simples et logiques pour leur santé et l'environnement. Quatre scénarios différents permettent de se confronter à diverses thématiques liées à cette problématique : pollution de l'air, alimentation, perturbateurs endocriniens, ondes électromagnétiques, produits cosmétiques, etc. En entrant dans le quotidien d'un personnage, cet outil invite à faire à prendre conscience des impacts qu'ont sur la santé des habitudes quotidiennes et à faire de nouveaux choix.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour accéder et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/appartement_virtuel_santé_réelle

Environnement intérieur

Logement



JEU

ÉCO'N'HOME

DÉPARTEMENT DU TARN - 2021

OBJECTIFS

> Informer, sensibiliser et maîtriser sa consommation d'énergie

CONTENU

Cet outil pédagogique et ludique a été conçu pour aborder la consommation d'énergie et d'eau dans leur logement. Il permet de se familiariser avec la réglementation, la gestion des factures d'énergies (gaz, électricité, chauffage, eau), d'agir au quotidien avec des éco-gestes simples et peu coûteux permettant de réaliser des économies et de s'informer pour préserver sa santé et son environnement. Le plateau de jeu représente une maison familiale meublée entourée d'un jardin. Par équipe, les personnes sont invitées à se déplacer dans les différentes pièces de cette maison pour répondre à des questions à choix multiples, inscrites sur des cartes. Ces questions sont organisées autour de différents thèmes permettant les échanges d'idées et d'astuces entre les personnes participantes. Cet outil s'adresse à tous les publics : locataires, personnes hébergées, propriétaires...

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

2 à 18 personnes

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Évreux, Hérouville-Saint-Clair, Argentan et Cherbourg.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE DE RESSOURCES



COMMENT PRÉSERVER SA SANTÉ ET LA PLANÈTE ?

ADEME - HARMONIE MUTUELLE - 2025

Pensé comme un outil pédagogique, ce guide dresse un panorama des bonnes pratiques à adopter au quotidien pour renforcer son impact positif sur l'environnement, tout en améliorant sa santé et sa qualité de vie. Le guide permet de faire un tour d'horizon des liens entre santé et environnement puis et de se concentrer sur différentes pratiques quotidiennes: l'alimentation, les cosmétiques et produits d'hygiène, l'aménagement, la mobilité, la mobilité, le jardin, etc.

bit.ly/comment_préserver_sa_santé_et_la_planète

GUIDE DE RESSOURCES



SANTÉ ET HABITAT

ESPACE-ENVIRONNEMENT

Pesticides, humidité, allergènes, produits d'entretien, ondes, fumées, radon, amiante, plomb, perturbateurs endocriniens, aération, rénovation... Retrouvez plus de 15 fiches d'information sur les polluants intérieurs et les comportements plus respectueux de la santé et de l'environnement. Chaque fiche fournit informations, conseils et adresses utiles sur un polluant, en en visualisant les sources sur un dessin d'habitation.

bit.ly/santé-habitat

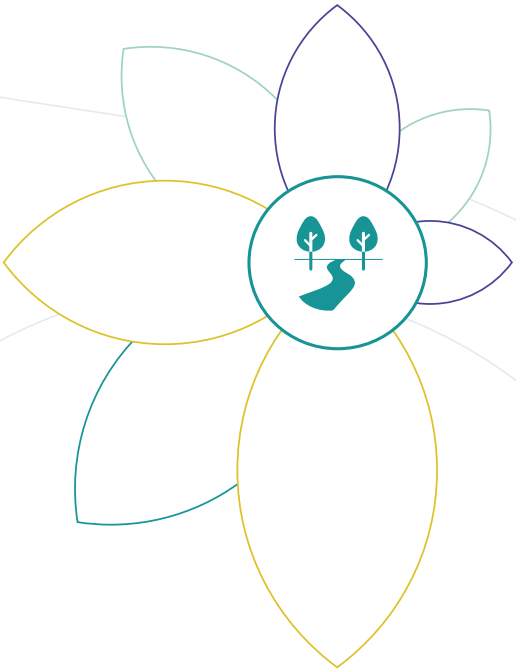
SITE DE RESSOURCES

ENVIRONNEMENT INTÉRIEUR

PÔLE ESE - 2026

Dans la thématique « environnement intérieur », retrouvez des articles sur les enjeux pour la santé et l'environnement de nos environnements quotidiens, des informations sur les réglementations et les politiques publiques, des recommandations pour agir ainsi que des pistes pour éduquer ou encore des séries d'articles "focus" pour aller plus loin.

bit.ly/environnement_intérieur



Aménagements favorables à la santé

Mobilités et activités physiques
Urbanisme

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
MOUV&CO	Malle pédagogique	✓	✓		84
MARCHEZ, PÉDALEZ C'EST GAGNER POUR VOTRE SANTÉ !	Exposition	✓	✓	✓	85
GUIDE PÉDAGOGIQUE DE LA MOBILITÉ DURABLE	Guide d'animations		✓		86
OPTIMOVE	Jeu		✓	✓	87
TERRABILIS	Jeu		✓	✓	89
URBAQUOI ?	Jeu			✓	90
SANTÉ-CITÉ	Jeu			✓	91
ÉCOQUARTIER	Jeu			✓	92



MALLE PÉDAGOGIQUE

MOUV&CO

GROUPEMENT D'INTÉRÊT PUBLIC FORMATION TOUT AU LONG DE LA VIE - ACADÉMIE DE BOURGOGNE - 2016

OBJECTIFS

> Promouvoir l'activité physique et les mobilités actives
> Sensibiliser à l'intérêt pour la santé de pratiquer une activité physique quotidienne
> Faire comprendre les bénéfices directs de l'utilisation des mobilités actives dans ses trajets quotidiens sur sa santé et sur l'environnement

CONTENU

Cette malle pédagogique a été conçue comme un dispositif afin de promouvoir l'activité physique, les mobilités actives mais aussi pour sensibiliser aux rejets polluants des transports et à la sécurité routière. Les jeunes sont invités à regarder un dessin animé permettant d'alimenter un temps d'échanges à partir d'un dessin panoramique et de cartes qui leur sont distribués. Le but est d'identifier les situations qui posent problème et être force de propositions pour trouver des alternatives. Une application est à télécharger pour répondre à des quiz, y noter les actions de mobilités actives réalisées tel un défi collectif. Des guides d'aide à l'animation ainsi que des fiches et des quiz sont fournis.

Public
6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée
Non renseignée

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :
Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :
Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/mouv-co*



EXPOSITION

MARCHEZ, PÉDALEZ C'EST GAGNER POUR VOTRE SANTÉ !

ASSOCIATION DROIT AU VÉLO, CENTRE DE RESSOURCE ÉCOMOBILITÉ - 2026

Une nouvelle exposition sur les liens entre la santé et la pratique des modes actifs !

OBJECTIFS

> Inciter les personnes à utiliser le vélo pour leurs déplacements

> Sensibiliser aux bienfaits du vélo sur la santé et sur l'environnement

CONTENU

Cette exposition pédagogique met en lumière les liens entre mobilité active (marche et vélo), santé, qualité de l'air et sécurité des déplacements, à destination d'un public large. Composée de 7 panneaux, elle s'appuie sur des données scientifiques nationales et internationales, des chiffres clés et des messages de prévention accessibles à toutes et tous. Cette exposition aborde les bénéfices pour la santé, les enjeux de sécurité routière, les impacts environnementaux et les leviers pour encourager des déplacements plus actifs et plus sûrs au quotidien.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/marchez_pédalez_c-est_gagner_pour_votre_santé



GUIDE D'ANIMATIONS

GUIDE PÉDAGOGIQUE DE LA MOBILITÉ DURABLE

FRANCE NATURE ENVIRONNEMENT - 2021

OBJECTIFS

> Faire prendre conscience de l'impact de notre mobilité sur notre environnement et notre santé
> Promouvoir et faire connaître l'écomobilité et les mobilités actives
> Faire émerger la conscience citoyenne des publics et favoriser l'adoption de nouveaux comportements en matière de mobilité

CONTENU

Ce guide pédagogique permet de préparer de multiples activités sur les enjeux de la mobilité durable. L'outil se compose de deux parties, l'une théorique et l'autre pratique. La partie théorique présente les problématiques liées à la mobilité en 10 chapitres thématiques (modes de déplacements, histoire de l'évolution des transports, mobilités dans le monde, santé et qualité de vie, qualité de l'air, aménagement des territoires,...) tout en précisant les approches pédagogiques et éducatives associées, ainsi que des liens utiles et des pistes de réflexion. La partie pratique propose quant à elle de nombreuses activités sous forme de fiches pratiques (expériences, activités sensorielles, jeux...).

Public
6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée
Non renseignée

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :
Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :
Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil :
bit.ly/guide_mobilité_durable



JEU

OPTIMOVE

EMPREINTES ASBL - 2009

OBJECTIFS

> Sensibiliser et débattre en matière d'environnement, de sécurité routière, de santé et d'aménagement du territoire

CONTENU

Optimove est un jeu de stratégie coopératif qui vise à encourager les personnes à se déplacer autrement de manières ludique et conviviale. Son plateau de jeu géant qui représente un tissu urbain, est tout d'abord aménagé à l'aide de blocs représentant les services d'une ville (police, maison de jeunes, magasins, poste...). Chaque équipe reçoit sa mission : se rendre au cinéma, acheter des timbres, aller à l'hôpital... Mais attention : les émissions de CO2 générées par les déplacements sont rassemblées dans un pot commun que l'on ne peut pas faire déborder ! Il faut donc coopérer pour respecter cette limite... Quelle combinaison de transport choisir ? En empruntant quel itinéraire ? Les joueurs et joueuses doivent répondre à des questions sur la mobilité, l'environnement ou la sécurité routière, permettant d'avancer et suscitant le débat. Un livret d'accompagnement à l'animation et au contenu est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

4 à 20 personnes

Durée

1h

Prérequis

Aucun prérequis

Il existe aussi une version de ce jeu adapté aux plus jeunes « Optimove Junior » à emprunter au centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**. Pour plus d'informations : *bit.ly/optimove_junior*

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/optimove_*

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE DE RESSOURCES



PARTICIPATION DES JEUNES DANS LES PROJETS DE MOBILITÉS ACTIVES

PORTAIL NATIONAL DE L'ÉCOMOBILITÉ SCOLAIRE - 2024

Cette boîte à outils sur la participation des jeunes dans les projets de mobilités actives est un document méthodologique et une base de données présentant des outils, méthodes et retours d'expériences, permettant de faire participer les jeunes dans des projets d'écomobilité scolaire. Cette ressource a vocation à évoluer et à intégrer de nouveaux outils et retours d'expériences au fil du temps.

bit.ly/projets_mobilités_actives

SITE DE RESSOURCES

LES MODES DOUX

PÔLE ESE - 2026

Les modes doux sont de véritables stars du champ santé-environnement, car leur usage est bénéfique pour les êtres humains comme pour son environnement. Pourtant, l'usage des modes doux reste à la marge, notamment par rapport à celui de la voiture. Ce focus sur les mobilités permet de prendre conscience du rapport bénéfices-risques de l'usage de modes de déplacement doux pour la santé (mortalité réduite, bon pour le moral) et pour l'environnement (non polluants). Vous y trouverez aussi des liens vers d'autres ressources.

bit.ly/focus_modes_doux

GUIDE DE RESSOURCES



MOBILITÉS ACTIVES ET SANTÉ ENVIRONNEMENT, fil de connaissances

CYPRES, ARS PROVENCE-ALPES-CÔTE D'AZUR - 2024

Ce dossier présente sous une forme synthétique un état des lieux des mobilités actives et leur impact en santé environnement en France. Vous y trouverez les définitions des notions clés, des schémas explicatifs notamment sur les atouts d'une pratique d'activité physique régulière, les stratégies et politiques mises en œuvre pour favoriser les mobilités actives, les freins et les leviers de ces outils de planification territoriale ainsi que d'autres sites ressources.

bit.ly/mobilités_actives_et_santé-environnement



JEU

TERRABILIS

HATESSE SYLVAIN, SLY FROG GAMES - 2010

Le monde de demain se joue avec vous.

OBJECTIFS

› Comprendre les liens entre les notions d'économie, d'empreinte écologique, de qualité de vie, d'énergie, de responsabilité individuelle et collective

CONTENU

Terrabilis est un jeu de gestion et de stratégie semi-coopératif sur le développement durable. Vous serez à la tête d'un pays, et vous devrez le développer en échangeant et en faisant preuve de solidarité et d'ingéniosité pour construire, avec les autres un monde écolo responsable où la pollution est limitée. Port, agriculture, hôpitaux, écoles, tourisme, multinationale, centre de tri, énergie fossile ou renouvelable, il faut choisir parmi de nombreuses infrastructures pour procéder aux aménagements qui permettront de développer le pays. Si argent et énergie sont indispensables pour l'aménagement, il faut aussi tenir compte des impacts environnementaux et sociaux liés au développement ! Catastrophes naturelles, quiz, conflits armés... de nombreux aléas viendront pimenter votre parcours. Un livret d'accompagnement à l'animation est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

2 à 4 personnes

Durée

45 min à 1h

Prérequis

Aucun prérequis

Dans une même logique et pour un public plus jeune, il existe le jeu « Ecopolis » à emprunter au centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**. Pour plus d'informations : *bit.ly/_ecopolis*

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*



JEU

URBAQUOI ?

VILLE ET AMÉNAGEMENT DURABLE

OBJECTIFS

> Sensibiliser aux concepts autour de l'aménagement favorable à la santé et à la diversité des formes d'implication

CONTENU

Un jeu de cartes pour tester son vocabulaire sur l'urbanisme favorable à la santé. L'UrbaQuoi ? est un jeu qui permet d'initier des échanges sur le thème de l'urbanisme favorable à la santé. Le principe est de faire deviner des mots du champ de l'urbanisme favorable à la santé (qualité de vie, pistes cyclables, pollution, santé mentale...) en 3 manches : avec des mots puis avec un seul mot puis en mimes. Pour gagner, les joueurs et joueuses devront faire deviner un maximum de mots à leur équipe en un temps limité. Ce jeu peut être aussi bien utilisé comme un brise-glace en amont de réunions ou d'ateliers participatifs, que comme un outil pédagogique.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

4 à 6 personnes

Durée

30 min à 1h30

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/urbaquoi



JEU

SANTÉ-CITÉ

CEREMA - 2022

OBJECTIFS

> Sensibiliser aux enjeux de santé-aménagement

> Faire monter en compétences les personnes en manipulant les leviers d'aménagement sur des enjeux de santé environnementale à partir de situations concrètes.

CONTENU

Cet outil porte sur les enjeux de santé en aménagement. Découvrez comment aménager un territoire pour améliorer la santé générale de la population et de l'environnement. À chaque tour, vous vous concentrez sur une échelle de territoire (communale, intercommunale, quartier). Trois scénarios d'aménagement vous sont proposés. En groupe, choisissez celui qui semble le plus pertinent en termes de santé ou dessinez votre propre scénario. Argumentez ce choix sur des critères de santé, tout en prenant en compte les enjeux économiques et sociaux qui en découlent. Le jeu est fourni avec un guide d'animation.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

4 à 8 personnes

Durée

1h et 3h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie d'**Hérouville-Saint-Clair.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/santé-cité*



JEU

ÉCOQUARTIER

MINISTÈRE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE, COMPAGNIE DES RÊVES URBAINS - 2023

OBJECTIFS

> Sensibiliser à la démarche ÉcoQuartier

> Découvrir qu'il est possible d'aménager un ÉcoQuartier dans des territoires très différents

CONTENU

Ce jeu de plateau a été créé pour aborder la thématique du développement durable dans l'aménagement urbain. Il se décline sur 4 jeux différents représentants 4 territoires : rural, ville moyenne avec des grandes friches, entrée d'agglomération et commune d'outre-mer. Après s'être fixé des ambitions d'aménagement, les joueurs et joueuses doivent réaliser des opérations concrètes en respectant un budget déterminé, en prenant en compte les risques environnementaux majeurs ainsi que les risques humains et sanitaires puis évaluent leur projet à la fin de la partie. Si les critères de gouvernance, méthode, cadre de vie, usages , développement territorial, environnement et climat sont remplis, le label ÉcoQuartier est gagné !

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

1h30

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

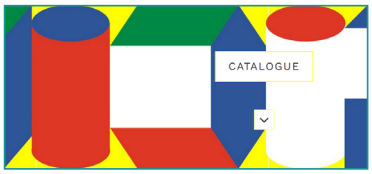
Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil : *bit.ly/écoquartier*

POUR ALLER PLUS LOIN

SITE DE RESSOURCES



LA VILLE EN JEU

LA COMPAGNIE DES RÊVES URBAINS - 2018

« La ville en jeu » est un catalogue en ligne d'outils pédagogiques qui valorise des jeux pédagogiques sur les thèmes de l'architecture, de la ville et de l'aménagement des territoires. Ces outils pédagogiques permettent aux personnes de tout âge, d'appréhender leur environnement et d'explorer de manière ludique les transformations de leur cadre de vie, qu'il soit urbain ou rural. Plongez dans le monde de l'architecture et de l'aménagement des territoires, avec des jeux de cartes, de plateau, d'enquête, de construction, qu'ils soient coopératifs, compétitifs, éducatifs ou prospectifs.

bit.ly/la_ville_en_jeux

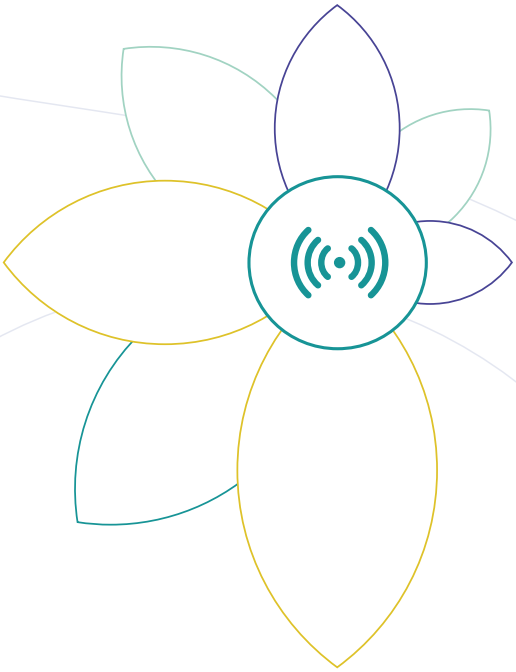
SITE DE RESSOURCES

AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE

PÔLE ESE

Vous trouverez dans la thématique « aménagement du territoire », les concepts et définitions qui y sont liés, des articles sur les enjeux pour la santé et l'environnement, des informations sur les réglementations et les politiques publiques, des recommandations pour agir ainsi que des pistes pour éduquer et accompagner les changements.

bit.ly/aménagement_du_territoire



Bruits et ondes

Risques auditifs
Risques solaires

Bruits et ondes

Risques auditifs
Risques solaires

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
D'SYBEL	Malle pédagogique	✓			95
L'OREILLE FÛTÉE	Jeu	✓	✓		96
VOYAGE AU PAYS DES SONS	Guide d'animations	✓			97
L'ENVIRONNEMENT SONORE À L'ÉCOLE : AGIS-SONS !	Guide d'animations	✓			98
LE PÉDAGOSON	Malle pédagogique		✓	✓	99
ENCORE PLUS FORT ?	Exposition			✓	100
CACHE-CACHE SOLEIL	Jeu	✓			101
POURQUOI SE PROTÉGER DU SOLEIL ?	Jeu	✓			102
SOLAIRE ATTITUDE	Malle pédagogique	✓	✓	✓	103
JEU DU SOLEIL	Jeu	✓	✓	✓	104



MALLE PÉDAGOGIQUE

D'SYBEL

FONDATION POUR L'AUDITION - 2020

OBJECTIFS

> Comprendre la notion de « capital auditif » et sensibiliser à l'importance de le préserver
> Comprendre le fonctionnement de l'oreille
> Prendre conscience des bruits environnants et du silence et prendre conscience des causes de troubles de l'audition.

CONTENU

Cette malle propose différents outils pédagogiques, ludiques et simples d'utilisation. Les supports proposés peuvent être utilisés dans le cadre du parcours de santé éducatif. Vous y trouverez un quiz, une échelle des décibels, une infographie sur l'ouïe ou encore une vidéo. Des dossiers pédagogiques composés de notions clés et d'activités ludiques enrichissent cette malle pour vous emparer du sujet et mettre en pratique les connaissances.

Public

6 / 10 ans 11 / 15 ans 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

20 min à 1h45 selon les activités

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :

bit.ly/d-sybel



JEU

L'OREILLE FÛTÉE

MILLE FEUILLES APIEU - 2000

OBJECTIFS

> Informer sur les effets causés par les expositions au bruit sur l'acuité auditive

> Faire émerger une prise de conscience collective sur la responsabilité de chacun vis-à-vis du bruit

> Prendre connaissance des bons comportements à adopter

CONTENU

Cet outil pédagogique de prévention contre le bruit se présente sous la forme d'un jeu de l'oie dont le parcours représente la vie de la naissance à 75 ans. Chaque équipe possède 20 petits cubes symbolisant les 20 000 cellules ciliées de l'ouïe. Comme dans la vie, les cellules ciliées meurent naturellement avec l'âge. Cependant, elles sont aussi détruites par des bruits trop forts et trop longs lors de conduites à risques répétées. Le but du jeu est de vivre sa vie en perdant le minimum des cellules ciliées que l'on possède à la naissance. Tout au long du jeu, les équipes doivent répondre à des questions de connaissances, des devinettes sonores et adopter des comportements pour conserver leur capital auditif et respecter celui de leur entourage.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

45 min

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/



GUIDE D'ANIMATIONS

VOYAGE AU PAYS DES SONS

SABINE DARO, STÉPHANIE OLIVERI, CAROLINE VILLEVAL, ASBL HYPOTHÈSE - 2010

« C'est le bruit des abeilles », « c'est quand on parle à quelqu'un », « c'est de la musique »,« ça fait mal aux oreilles » sont autant de réponses d'enfants à la question : « qu'est-ce que le son ? ». Reste à savoir Comment fait-on pour produire du son ? Comment se propage-t-il ? Tous les objets font-ils du « bruit » ? Que se passe-t-il dans notre oreille lorsqu'on entend un son ? Comment protéger nos oreilles de bruits trop forts ?

CONTENU

Ce guide pédagogique recense des expériences qui permettent à un jeune public de découvrir le son à travers des approches sensibles et scientifiques. Les animations portent sur des notions physiques (telles que la propagation, la vibration, les ondes, les échos,...), permettent de prendre connaissance des technologies liées au son et de leur évolution (studio d'enregistrement, appareils auditifs, ...) et proposent de rencontrer des gens du métier. Au centre du processus d'apprentissage, les enfants se posent des questions, expérimentent, formulent des hypothèses, observent, construisent et structurent de nouveaux apprentissages qu'ils se partagent entre eux.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/voyage_au_pays_des_sons



GUIDE D'ANIMATIONS

L'ENVIRONNEMENT SONORE À L'ÉCOLE : AGIS-SONS !

BRUXELLES ENVIRONNEMENT - 2015

OBJECTIFS

> Être attentifs à la qualité de l'environnement sonore
> Stimuler la sensibilité auditive
> Explorer les manières de diminuer les nuisances sonores

CONTENU

Ce dossier a pour objectif de sensibiliser les enfants à leur environnement sonore et aux conséquences que peut avoir le bruit sur leur bien-être et leur santé, les apprentissages et la dynamique de groupe. Il propose une démarche en quatre étapes : sensibiliser, agir, communiquer, évaluer et pérenniser. Dans sa deuxième partie, 2 outils et 11 activités pédagogiques à mener en classe sont proposés.

Public
6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée
Non renseignée

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/l-environnement_sonore_à_l-école_agis-sons



MALLE PÉDAGOGIQUE

LE PÉDAGOSON

Pour dissiper les malentendus… et éviter les malentendants !

MUTUALITÉ FRANÇAISE RÉGION CENTRE, FÉDÉRATION RÉGIONALE DES ACTEURS CULTURELS ET ASSOCIATIFS DE LA MUSIQUE AMPLIFIÉE, AGENCE RÉGIONALE DE SANTÉ CENTRE - 2013

OBJECTIFS

> Sensibiliser au plaisir de l'écoute de musique et développer l'esprit critique afin de réaliser des choix en matière d'écoute musicale

> Apporter des connaissances sur le fonctionnement de l'appareil auditif et sur la législation en vigueur en matière de bruit

> Sensibiliser aux risques auditifs, développer le respect de soi-même et promouvoir le respect d'autrui

CONTENU

Cet outil est organisé en plusieurs chapitres et permet d'aborder les musiques amplifiées à travers l'histoire de la musique, des instruments, et courants musicaux. C'est aussi un outil qui présente un intérêt pour le monde des sons, leur histoire, leur physique mais le son d'un point de vue physiologique et de l'impact des sons sur la santé.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/



EXPOSITION

ENCORE PLUS FORT ?

MINISTÈRE DE LA SANTÉ ET DES SOLIDARITÉS, CENTRE D'INFORMATION ET DE DOCUMENTATION SUR LE BRUIT, AGI SON - 2006

Par leur durée et leur intensité, les sons de la nature ne constituent pas un danger pour notre audition. Mais les êtres humains ont créé des sources sonores capables de détruire l'oreille. Ainsi, la musique écoutée sans discernement peut constituer un réel danger.

CONTENU

Cet outil est une exposition qui permet d'informer sur le son, de sa création et ses origines à ses supports de diffusion avec les diverses inventions technologiques. L'exposition présente l'échelle du bruit, les effets du bruit sur les oreilles et sur les personnes de manière globale. Enfin les derniers panneaux donnent des conseils pratiques et de bons réflexes pour prévenir dans différentes situations les méfaits du bruit.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :

bit.ly/encore_plus_fort



JEU

CACHE-CACHE SOLEIL

LIGUE NATIONALE CONTRE LE CANCER - GAMES ON DEMAND - 2017

OBJECTIFS

> Apprendre de manière ludique à bien se protéger du soleil

> Encourager les enfants à prendre des précautions simples

CONTENU

Le soleil on l'aime mais à petites doses ! Bien qu'il fasse du bien à notre corps et à notre moral, une trop longue exposition peut faire beaucoup de dégâts. Cache-cache soleil est un jeu coopératif qui sensibilise les enfants dès le plus jeune âge et rappelle aux parents la nécessité d'être bien protégé face au soleil : heures d'expositions, zone ombragée, tenue adaptée, crème solaire, hydratation,... Maîtrisez les bons gestes pour vous protéger du soleil avec ce jeu inspiré du jeu du loup ! Couvrez-vous vite avant d'attraper des coups de soleil...

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

1 à 4 personnes

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Hérouville-Saint-Clair, Argentan et Cherbourg.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/



JEU

POURQUOI SE PROTÉGER DU SOLEIL ?

Institut national de prévention et d'éducation pour la santé - 2012

Nous profitons toutes et tous du soleil et connaissons ses bienfaits : il dope le moral, favorise la fabrication de vitamine D et nous donne un joli bronzage. Cependant, on oublie parfois, surtout en vacances, que les risques sont bien réels alors testez vos connaissances en matière de protection solaire !

OBJECTIFS

> Tester ses connaissances en matière de protection solaire

> Prévenir les coups de soleil

CONTENU

Ce quiz a été créé pour tester les connaissances et les réflexes des enfants mais aussi des parents pour se protéger du soleil. Les joueurs et joueuses doivent répondre par vrai ou faux à une série de 10 questions. Les réponses sont accompagnées d'explications.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/pourquoi_se_protéger_du_soleil



MALLE PÉDAGOGIQUE

SOLAIRE ATTITUDE

ASSOCIATION SANTÉ ÉDUCATION ET PRÉVENTION SUR LES TERRITOIRES DE FRANCHE-COMTÉ/BOURGOGNE

OBJECTIFS

> Se former aux risques solaires
> Construire une animation sur les risques solaires
> Choisir des outils d'animation adaptés
> Évaluer son intervention

CONTENU

Découvrez un guide pratique pour concevoir une animation sur la sensibilisation solaire, adaptée à tous les publics. Vous y trouverez des conseils concrets pour structurer des animations, une sélection de 15 outils variés pour les dynamiser, ainsi que des méthodes d'évaluation pour en mesurer les impacts.

Public

6 / 10 ans **11 / 15 ans** **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis
Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
bit.ly/solaire_attitude



JEU

JEU DU SOLEIL

LIGUE CONTRE LE CANCER - 2018

Découvrez le jeu géant, grandeur nature pour aborder la protection solaire !

OBJECTIFS

> Approfondir ou confirmer les connaissances sur les méfaits du soleil

> Favoriser la réduction des risques liés à l'exposition sans protection

CONTENU

Sous la forme d'un jeu de l'oie géant, le but du Jeu du soleil est de répondre correctement à plusieurs questions sur le thème du soleil afin de remporter les cartes « objets » pour compléter sa panoplie de protection et de profiter des bienfaits du soleil sans danger : chapeau, lunettes de soleil, t-shirt, crème solaire, parasol et bouteille d'eau. La première personne arrivée avec sa panoplie au complet a gagné ! Ce jeu de l'oie géant, imprimé sur une bâche de 2 mètres sur 2 mètres permet d'apprendre en s'amusant.

Public

6 / 10 ans **11 / 15 ans** **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

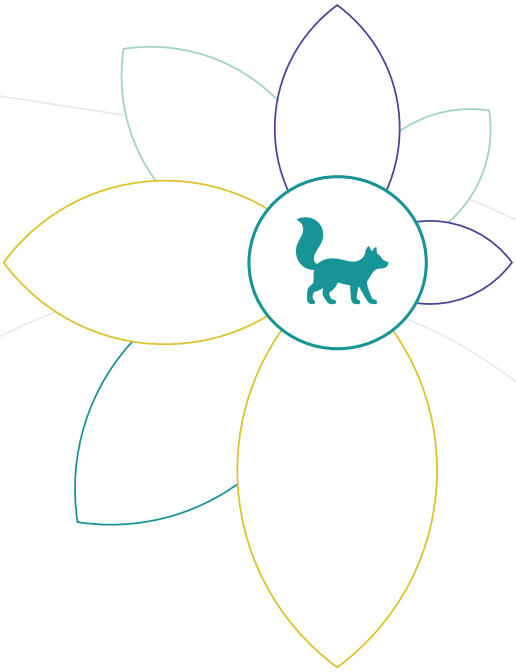
Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/



« Une Seule Santé » et multithématique

	Type d'outil	6 / 10 ans	11 / 15 ans	16 / 25 ans	Page
KOIPOLUKI N°1	Jeu	✓			106
CAPSULE SANTÉ : LA SANTÉ-ENVIRONNEMENT	Guide d'animations	✓	✓		107
OSER !	Guide d'animations	✓	✓	✓	108
À VOTRE SANTÉ	Malle pédagogique		✓	✓	109
UNE SEULE SANTÉ « ONE HEALTH »	Jeu		✓	✓	110
ITINÉRAIRE BIS.	Jeu		✓	✓	111
ÉCO-SANTÉ	Jeu			✓	112
WAGYL	Jeu			✓	113
- DE POLLUTION = + DE SANTÉ	Jeu			✓	114



TYPE DE RESSOURCE

KOIPOLUKI N°1

Les emballages en plastique et les défenses de l'organisme

FONDS DE DOTATION POUR L'ÉDUCATION ET LA PRÉVENTION EN SANTÉ - VALORÉMIS - 2021

OBJECTIFS

> Favoriser la coopération

> Encourager lacapacité de réflexion individuelle et collective

> Sensibiliser à la diversité des sources d'informations et stimuler l'esprit critique

> Sensibiliser aux liens entre santé et environnement

CONTENU

Koipoluki n°1 est un programme qui fait le lien entre la thématique de la pollution et le fonctionnement du corps. À travers une grande question liant un polluant à ses effets sur le corps et sur l'environnement, les enfants deviennent enquêteurs et enquêtrices. Ils sont invités à reconstituer une frise, répondre à des devinettes et agencer les connaissances collectées. Un jeu sur le corps accompagne chaque thématique et cible un organe ou un système spécifique en lien avec le polluant concerné (par exemple, les nuisances sonores et le système auditif ; les aliments transformés et le système digestif, etc.). Enfin, il est proposé un atelier de fabrication d'un objet de transmission en lien avec la thématique.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis mais l'outil n'est pas simple d'appropriation. Vous pouvez vous faire accompagner gratuitement par un ou une documentaliste de Promotion Santé Normandie pour prendre en main l'outil.

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie d'**Hérouville-Saint-Clair.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/



GUIDE D'ANIMATIONS

CAPSULE SANTÉ : LA SANTÉ-ENVIRONNEMENT

FRAPS-IREPS CENTRE-VAL DE LOIRE - 2020

La santé-environnement est un domaine de la promotion de la santé qui permet d'aborder des thématiques diverses. Agir sur ces facteurs environnementaux permet de prévenir, préserver et améliorer l'état de santé de la population, de la faune, de la flore et de notre planète.

OBJECTIFS

> Permettre le développement des compétences psychosociales

> Apporter des connaissances et compétences sur la thématique de la santé-environnement

CONTENU

Le CAPSule santé est un guide qui propose 16 fiches d'animations ludiques sur la santé-environnement permettant une progression dans les séances, réparties dans 3 grandes parties : "C'est quoi la santé-environnement ?" ; "La santé-environnement et moi" et "La santé-environnement, moi et les autres". Les thématiques des animations sont variées : pollution numérique, perturbateurs endocriniens, air intérieur et extérieur, alimentation, eau, bruit et déchets. Les supports sont eux aussi variés : photo langage, quiz, défi,...

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger l'outil : *bit.ly/capsule_santé_environnement*



GUIDE D'ANIMATIONS

OSER !

Outil pour éduquer en santé-environnement

GRAINE LANGUEDOC-ROUSSILLON - 2016

Ose, osons, osez l'éducation en santé-environnement ! Un outil pour faire le lien entre vos actions éducatives et le champ santé-environnement, pour enrichir vos pratiques, pour explorer de nouveaux champs thématiques, pour diversifier vos publics et pour vous décomplexer. Alors, oserez-vous OSER ?

OBJECTIFS

> Développer une culture pédagogique régionale commune en santé-environnement

> Proposer des moyens pour monter des actions pédagogiques en santé-environnement auprès de leurs publics et faciliter l'action commune

CONTENU

Cet outil fait le point sur l'état des connaissances du champ de la santé-environnement et zoome sur quelques thématiques, telles que l'agriculture, l'alimentation, le jardin et l'air. Il propose également des conseils méthodologiques ainsi qu'une vingtaine de fiches d'activités éducatives, issues du terrain. Une grille permet de visualiser comment aborder la santé environnementale en classe, par cycles, domaines d'apprentissage et objectifs visés.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Outil support pour de la création d'animation

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :
*bit.ly/oser_*



MALLE PÉDAGOGIQUE

À VOTRE SANTÉ

Stand de sensibilisation grand public

CPIE VALLÉE DE L'ORNE - 2018

OBJECTIFS

> Prendre connaissance de l'impact des facteurs environnementaux sur la santé

> Découvrir des solutions alternatives aux sources de pollution

> Rendre le public acteur de sa santé grâce à la mise en pratique pour amorcer le changement de comportements

CONTENU

Cet outil est une malle pédagogique qui prend la forme d'un stand mobilisable sur des événements variés. Vous y trouverez des panneaux explicatifs accompagnés d'ateliers qui permettent d'aborder ces contenus de manière ludique. Entre le « Loto du consommateur averti », « Polu stop » et « Les pros du marketing », vous pouvez aborder les thèmes de l'alimentation, de la qualité de l'air intérieur et des dessous de la beauté. Cet outil permet de sensibiliser aux liens entre santé et environnement et de donner des clés d'actions pour permettre aux personnes d'agir sur leur santé par leur alimentation, leur logement et les produits consommés. Ce stand peut être accompagné d'ateliers de fabrication de cosmétiques ou de produits d'hygiène.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

15 min à 3h

Prérequis

Un temps de formation est nécessaire pour s'approprier l'outil.

Autre

Cet outil n'est pas à disposition mais est duplicable.

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible à **Caen** auprès du **CPIE Vallée de l'Orne** et à **Rouen**, auprès de l'association **CARDERE**.

Plus d'informations :

CPIE Vallée de l'Orne - Enceinte de l'Abbaye aux Hommes 14000 Caen - 02 31 30 43 27 - accueil@cpievdo.fr

Pour avoir plus d'informations sur l'outil :
www.cpievdo.fr/



JEU

UNE SEULE SANTÉ « ONE HEALTH »

ACADÉMIE DE TOULOUSE - 2024

OBJECTIFS

> S'ouvrir à la complexité et définir le concept de « One Health »

> Repérer les interdépendances, les interactions qui interviennent dans le concept de « One Health »

> Faire preuve d'esprit critique pour appréhender ce concept

> Adopter un comportement éthique et responsable vis-à-vis de l'environnement et des sociétés humaines

CONTENU

Cet outil est un photo-expression pour aborder le concept « One Health » avec des jeunes. Ce concept vise à mettre en lumière les relations entre la santé humaine, la santé animale et les écosystèmes et à faire le lien entre l'écologie et la médecine humaine et vétérinaire. Ce jeu permet de faciliter la prise de parole en groupe et de faire émerger les représentations initiales personnelles et collectives à partir d'images. Il donne à chacun et chacune l'occasion de voir, entendre, réagir à ce qui fait écho en lui et d'évoluer dans sa réflexion personnelle. Un guide d'accompagnement à l'animation et à l'appropriation de la notion est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

1h à 4h

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressource de Promotion Santé Normandie de **Rouen.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/



TYPE DE RESSOURCE

ITINÉRAIRE BIS.

Le jeu pour faire baisser son empreinte écologique !

ELKA – 2013

OBJECTIFS

> Développer des connaissances sur les aspects et les enjeux de l'éco-citoyenneté

CONTENU

Ce jeu permet d'acquérir des connaissances sur les aspects et enjeux de la transition énergétique c'est-à-dire sur le changement climatique, la biodiversité, le commerce équitable, la consommation responsable, les transports, la santé environnementale, etc. Le hasard, en début de partie, va désigner les rôles de chacun et chacune. Vous serez consophage, éco-sceptique, éco-sensible, éco-débrouille, locavore ou minimaliste. Le but est d'obtenir en fin de partie l'empreinte écologique la plus basse possible. En 114 questions instructives, souvent étonnantes, tout le monde apprend sur les différents aspects et enjeux du développement durable et de la transition énergétique, ainsi que sur l'impact concret de tels ou tels choix du quotidien. Itinéraire bis est un jeu de réflexion et de stratégie, avec des moments où la coopération est aussi de mise. Ce jeu amusant constituera un bon outil pour lancer un débat ou une réflexion sur nos modes de consommation.

Public

6 / 10 ans | **11 / 15 ans** | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

2 à 6 personnes

Durée

30 min

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/



JEU

ÉCO-SANTÉ

Un outil sur les co-bénéfices santé environnement

CULTURES ET SANTÉ - 2025

OBJECTIFS

> Reconnaître les principales dimensions environnementales qui ont un impact sur la santé humaine

> Montrer les effets d'un environnement protégé ou dégradé sur la santé humaine

> Mettre en évidence des moyens collectifs qui peuvent être mis en place pour atteindre des co-bénéfices santé-environnement

> Mettre en lumière des inégalités sociales de santé liées à l'environnement

CONTENU

ÉCo-Santé est un outil de discussion et de réflexion de groupe de type photo expression pour mettre en évidence les liens entre santé humaine et santé environnementale. Il favorise l'identification d'actions qui atteignent des co-bénéfices santé-environnement, avec un regard sur les inégalités sociales de santé. L'angle d'approche de l'outil se veut le plus positif possible. L'outil se concentre sur les dimensions politiques et collectives plutôt que sur les comportements individuels. Un guide d'accompagnement à l'animation de l'outil est fourni, accompagné de repères théoriques.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

20 à 50 min

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen et Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :

bit.ly/éco-santé



JEU

WAGYL

One Health

ULIÈGE ESPRIST - 2024

OBJECTIFS

> Découvrir, comprendre et s'approprier l'approche One Health
> Prendre en compte la complexité de contextes institutionnels nécessitant une approche systémique
> Identifier les interactions entre les santés humaine, animale et végétale au sein d'environnements partagés
> Analyser les conditions qui favorisent la démarche One Health
> Évaluer les pouvoir d'action des personnes au regard de leur réalité

CONTENU

Ce jeu a pour but d'animer un groupe autour de la thématique One Health. À travers plusieurs séquences interactives, Wagyl invite les personnes participantes à incarner différents métiers et à définir des actions concrètes sur un territoire commun, où les santés végétale, animale et humaine interagissent constamment. Ce processus encourage une pensée systémique, amenant les personnes à explorer leur propre pouvoir d'action dans une démarche One Health. Un guide d'accompagnement à l'animation est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | **16 / 25 ans**

Outil directement utilisable

4 à 16 personnes

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans le centre de ressources de Promotion Santé Normandie d'**Hérouville-Saint-Clair**.

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur : *www.bib-bop.org/*

Pour télécharger et avoir plus d'informations sur l'outil :

*bit.ly/wagyl_*



JEU

- DE POLLUTION = + DE SANTÉ

MUTUALITÉ FRANÇAISE RHÔNE-ALPES - 2013

OBJECTIFS

> Sensibiliser les jeunes à la santé environnementale

> Apporter des connaissances sur les sources de pollution et de proposer des alternatives possibles permettant de les contourner ou de les éviter

CONTENU

Cet outil de photo-expression permet de repérer les différentes sources de pollution et d'échanger autour d'alternatives réalistes et réalisables. Il traite de 5 thématiques : l'air intérieur, les cosmétiques, l'environnement extérieur, les ondes électromagnétiques et l'alimentation. Ce jeu basé sur l'échange propose une première approche globale sur la santé environnementale. Les focus thématiques permettent ensuite de se focaliser sur des sujets plus spécifiques. Un guide d'accompagnement à l'animation est fourni.

Public

6 / 10 ans | 11 / 15 ans | 16 / 25 ans

Outil directement utilisable

Non renseigné

Durée

Non renseignée

Prérequis

Aucun prérequis

Où trouver l'outil ?

Lieu d'emprunt :

Cet outil est disponible en prêt dans les centres de ressources de Promotion Santé Normandie de **Rouen, Hérouville-Saint-Clair et Cherbourg.**

Plus d'informations :

Renseigner le nom de l'outil dans la base de données des outils pédagogiques sur :

www.bib-bop.org/

POUR ALLER PLUS LOIN

GUIDE D'ANIMATIONS



UNE SEULE SANTÉ, C'EST POSSIBLE !

AGIR-ESE - 2025

Cette page internet vous permet d'accéder à des séquences éducatives qui ont été élaborées pour sensibiliser aux enjeux liés à la notion d'une seule santé. Retrouvez des activités pour débattre à partir des représentations, des activités sensorielles, des activités artistiques, des activités pour acquérir des connaissances et les analyser, des activités pour expérimenter et des activités pour s'engager vers l'action. Faites le plein d'idées grâce à ces propositions d'activités variées et accompagnées de guides d'animation.

bit.ly/Une_seule_santé_c-est_possible

GUIDE DE RESSOURCES



CONSTRUIRE ENSEMBLE UNE BOÎTE À OUTILS POUR SENSIBILISER AU CONCEPT « UNE SEULE SANTÉ »

PROMOTION SANTÉ BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ - 2026

Ce document recense des références d'outils de sensibilisation au concept « Une seule santé ». Ces outils abordent « Une seule santé » soit de façon générale, ou soit à travers le prisme de l'alimentation ou de l'antibiorésistance. Ils ont été présélectionnés parce que pertinents, fiables et valides... mais aussi parce qu'ils sont gratuits et accessibles en ligne, et a priori faciles à mettre en œuvre. Ces critères sont des critères de documentalistes !

bit.ly/boîte_à_outils_une_seule_santé

GUIDE DE RESSOURCES



FAIRE LE TOUR DE L'APPROCHE UNE SEULE SANTÉ EN PROMOTION DE LA SANTÉ... EN 180 MINUTES (OU PRESQUE)

PROMOTION SANTÉ BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ - 2025

Ce dossier documentaire est structuré en 6 chapitres avec des définitions de concepts importants, des explications sur les enjeux et les impacts de la mise en œuvre de l'approche Une seule santé et des illustrations pour comprendre. Ce dossier propose des recommandations et des référentiels de bonnes pratiques ainsi que des outils pédagogiques pour passer à l'action. Vous y trouverez aussi des sites internet pour aller encore plus loin.

bit.ly/faire_le_tour_de_l-approche_une_seule_santé

GUIDE DE RESSOURCES



OUTILLONS-NOUS POUR DÉVELOPPER LA SANTÉ ENVIRONNEMENT : Ressources pour comprendre et supports pour intervenir

FRAPS CENTRE-VAL DE LOIRE - 2020

Ce guide vous propose des ressources pour animer vos actions : ouvrages pour la pratique, références de sites institutionnels et outils d'intervention sur le comportement relatif à la santé, le bruit, le développement durable, la qualité de l'air et l'eau. Cet outil propose également des techniques d'animations.

bit.ly/outillons_nous_pour_développer_la_santé-environnement

PARTICIPER À L'ACTUALISATION DE CE GUIDE !

Faites nous un retour sur la pertinence des outils, informez nous des difficultés rencontrées et dites nous si vous souhaitez ajouter d'autres ressources.

bit.ly/Formulaire_guide_ressources_santé-environnement