



CATALOGUE DES OUTILS

PÉDAGOGIQUES

disponibles
au centre de ressources





Ce catalogue présente des **outils pédagogiques** empruntables au Centre de ressources et de documentation de la Mce sur différents thèmes liés à la **consommation, l'éducation à l'environnement** et à la **transition écologique**.

Le Centre de ressources et de documentation est **gratuit et ouvert à tous**. Il s'adresse aussi bien aux acteurs éducatifs (enseignants, étudiants, éducateurs, animateurs de centre de loisirs) qu'aux bénévoles d'associations de quartiers, parents d'élèves, particuliers... et à toute personne désireuse de s'informer et d'agir.

Il met à la disposition de tous plus de 7 000 documents à consulter sur place et/ou à emprunter : des livres, des revues ou des jeux sur l'environnement, la consommation, l'alimentation, les déchets, le jardinage, l'habitat...

Le catalogue en ligne reprend les documents disponibles en prêt ou en consultation : doc.mce-info.org

En complément de ces outils pédagogiques : des livrets, fiches, expositions...

Pour vous informer, la Mce et ses associations publient des **livrets et des fiches**. Nous réalisons également des **expositions** en lien avec l'ensemble des thèmes d'actions de la Mce et des projets inter-associatifs : www.mce-info.org/publications/

Des outils pédagogiques de l'Ademe Bretagne

Depuis plusieurs années, la Mce est le **relais des outils pédagogiques de l'Ademe Bretagne** pour le département 35. Il existe un point relais sur chaque département breton. Il s'agit d'expositions, de jeux de société et jeux de cartes, de malles et maquettes sur l'éducation à la Transition énergétique et écologique, et à la citoyenneté.

Mise à disposition gratuite + chèque de caution.

Le [catalogue détaillé](#) des différents outils de l'Ademe disponibles à la Mce se trouve sur notre site Internet, partie Centre de ressources et de documentation : documentation.mce-info.org/

Alimentation > 5

Air/ santé > 16

Arbres > 19

Consommation > 22

Déchets > 24

Développement durable > 26

Eau > 28

Habitat > 31

Jardin > 32

Mobilité > 34

Nature/ biodiversité > 35

Outil d'animation > 39

ALIMENTATION

JEUX

Alim' réflex

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

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

Contenu : 1 notice + 2 abécédaires au format A3 + 55 cartes + 57 étiquettes noms des fruits et légumes.

Matériel supplémentaire à prévoir (facultatif) : pâte à fixer

Auteur : Pirouette cacahuète, 2020



Public : 5 ans à 17 ans

Durée : 30 minutes

PRET GRATUIT · caution 50€

Attrape-légumes

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

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

Contenu : 1 notice + 25 cartes légumes + 25 cartes énigmes.

Matériel supplémentaire à prévoir (facultatif) : 8 grosses boîtes de conserve remplies de sable, Velcros mâle et femelle ou pâte à fixer, 1 cerceau

Auteur : Pirouette cacahuète, 2018



Public : à partir de 6 ans

Durée : 5 à 20 minutes

PRET GRATUIT · caution 50€

Fruits et légumes de saison

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

Résumé : Quand récoltons-nous certains fruits et légumes qui se retrouvent dans nos assiettes ? Si nous ne consommons pas "de saison", d'où viennent les aliments ? Comment sont-ils produits et acheminés ? Et avec quelles conséquences ? Jeu d'association pour sensibiliser les participants à la saisonnalité des fruits et des légumes.

Contenu : 1 notice, 4 plateaux saison, 4 cartes saison, 20 cartes fruits et légumes, 1 carte épouvantail découpée en 6 morceaux

Matériel supplémentaire à prévoir (facultatif) : pâte à fixer.

Auteur : Pirouette cacahuète, 2019



Public : de 3 ans à 14 ans

Durée : 30 minutes

PRET GRATUIT · caution 50€

Fruits et légumes de saison pour les petits

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

Résumé : Bizarre de voir des fraises au supermarché en plein mois de janvier, non ? A chaque fruit et chaque légume sa saison ! Mais difficile de s'y retrouver lorsque les étals proposent toute l'année les mêmes produits. En faisant le choix de consommer des fruits et légumes de saison, on profite de toutes leurs qualités, gustatives et nutritionnelles. A travers un jeu d'association mêlant illustrations et jeux d'ombre, les participants sont sensibilisés à la saisonnalité des fruits et des légumes.

Contenu : 1 notice, 4 plateaux saisons, 12 illustrations fruits et légumes

Matériel supplémentaire à prévoir (facultatif) : pâte à fixer.

Auteur : Pirouette cacahuète, 2019



Public : à partir de 3 ans (cycle 1)

Durée : 30 minutes

PRET GRATUIT · caution 50€

Ludobio : des jeux pour en avoir dans la citrouille !

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

Résumé : Ce concept de jeu a été développé, en partenariat avec des nutritionnistes, pour sensibiliser les plus jeunes aux principes de l'agriculture biologique de façon ludique, en abordant les questions de biodiversité, les conditions d'élevage des animaux en bio, ainsi que des thématiques transversales comme l'équilibre alimentaire, l'éveil sensoriel, l'éveil au goût et la reconnaissance des familles d'aliments.

Contenu : 5 jeux et un guide d'utilisation

- le jeu des 5 sens
- le jeu des 4 saisons
- le jeu de la fraise
- le jeu des animaux
- le jeu de l'assiette

Auteur : Bio Consom'acteurs, 2017

Escape game "De l'équi-libre à table"

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

Résumé : Ce jeu reprend les principes et les codes d'un Escape game qui propose aux participants d'incarner des chefs d'Etats et des experts pour comprendre le système agricole dominant et ses problématiques en matière de mode de production et de consommation. Les participants sont invités à explorer les différentes alternatives possibles à chaque étape du système alimentaire, de l'utilisation des ressources à la gestion des déchets.

Contenu : 1 notice, 1 roue du système alimentaire, 1 assiette, 10 feuilles carnets de voyage, 10 cartes alternatives, 18 cartes mots, 12 cartes témoignages, 1 schéma vierge à compléter.

Auteur : KuriOz, 2020



Public : à partir de 6 ans

Durée : de 10 min à 1h30 selon le jeu

PRET GRATUIT · caution 50€



Public : collège et lycée

· 12 à 20 participants

Durée : 1h20 d'animation
(50 min de jeu + 30 min de debriefing)

PRET GRATUIT · caution 50€

Le jeu de la ficelle : un outil pour déjouer votre assiette

Faire prendre conscience des impacts de notre modèle alimentaire sur l'environnement, la sphère socio-économique et la santé ; favoriser la construction d'un regard critique sur le modèle de la société de consommation ; favoriser la mise en projet d'une école, d'une association, d'un groupe de consommateurs ou de citoyen·ne·s...

Résumé : Jeu interactif qui permet de représenter par une ficelle les liens, implications et impacts de nos choix de consommation. Il offre un éclairage sur les relations entre le contenu de l'assiette moyenne du Belge et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, la dette extérieure d'un pays du "Sud", la malnutrition, le réchauffement climatique ou les conditions de travail d'un ouvrier au Costa Rica. A partir de la thématique de l'alimentation, le jeu révèle des liens indissociables entre les sphères économique, sociale, environnementale et politique de notre société.

Contenu : 1 classeur (138 p.), 1 carnet pédagogique (52 p.)

Auteur : Quinoa asbl, 2007.



Public : à partir de 10 ans

Durée : 2 à 3 heures - 20 à 35 participants

PRET GRATUIT · caution 50€

Quand je mange, j'agis sur l'environnement

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

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

Contenu : 1 jeu de l'oie (1 plateau, 2 dés, 4 pions)

Auteur : FNE France nature environnement Midi-Pyrénées, 2012

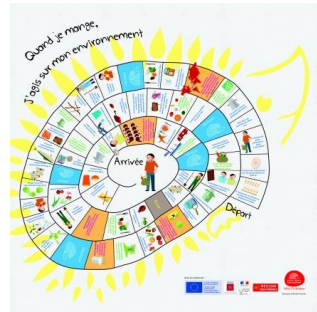
Pic-Assiette

Découvrir de façon ludique l'équilibre alimentaire

Résumé : Jeu de cartes basé sur la nutrition pour apprendre, en s'amusant, à manger de tout et de manière équilibrée. L'objectif est d'être le premier à composer son menu varié et équilibré en moins de 7 fourchettes : entrée, plat, accompagnement, dessert et verre d'eau. Mais en composant son menu, des cartes "spéciales" viennent pimenter la sauce : Pic-Assiette, Cola, Beurk, Anniversaire, Chantilly.

Contenu : 1 jeu de cartes (50 cartes) + 1 règle du jeu

Auteur : Les Jouets Libres, 2016



Public : à partir de 7 ans

PRET GRATUIT · caution 50€



Public : à partir de 4 ans, 2 à 4 joueurs

Durée : de 10 min à 1h30 selon le jeu

PRET GRATUIT · caution 50€

Reste à table !

Sensibiliser au gaspillage alimentaire

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

Contenu : 1 jeu de cartes (10 cartes "recette" + 60 cartes "ingrédient"), 1 règle du jeu.

Auteur : Les Anges jardins, 2015



Public : à partir de 7 ans
seul ou en équipe, 2 à 20 joueurs

PRET GRATUIT · caution 50€

Le monde fantastique des légumineuses !

Découvrir les légumineuses

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

Contenu : 1 plateau de jeu au format A3, 60 cartes Questions, 48 vignettes récompenses, 4 feuilles de questions/réponses pour l'animateur, 1 dé, 1 sablier, 6 pions (graines de légumineuses).

Auteur : Epicurium, 2016



Public : de 7 à 15 ans

PRET GRATUIT · caution 50€



MALLETES PEDAGOGIQUES

A table ! Dossier pédagogique cycle 3

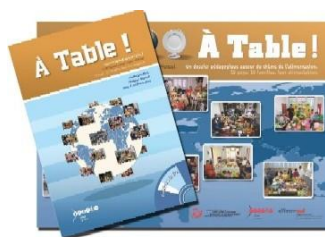
Découvrir les habitudes alimentaires dans le monde et parler alimentation autour de 4 thèmes : s'alimenter et savourer - manger ici et ailleurs - la faim dans le monde - l'alimentation dans l'économie mondiale

Résumé : Ce kit pédagogique permet d'étudier les habitudes alimentaires dans le monde à partir d'un set de photographies de Peter Menzel qui représente la consommation hebdomadaire de 16 familles de tous les continents. Le livret pédagogique, en lien avec les programmes du cycle 3, propose : 21 séances, autour de l'alimentation dans le monde ; une initiation à la lecture de l'image ; des données pour éclairer le contexte (cartes, tableaux de statistiques).

Le cédérom contient 23 fiches d'activité pour les élèves, les photographies de Peter Menzel et des documents complémentaires, à imprimer ou à projeter en classe.

Contenu : 16 photographies A3 + 1 livret pédagogique + 1 cédérom.

Auteur : CRDP de Lorraine ; Alliance sud, 2010



Public : à partir de 9 ans

PRET GRATUIT · caution 50€

Kit transfrontalier pour l'animation de défis Alimentation durable

Comprendre l'alimentation durable et ses enjeux

Résumé : Un défi Alimentation durable vise à accompagner un certain nombre de ménages vers une alimentation saine et équilibrée, respectueuse des hommes et de l'environnement. Les objectifs vont également varier en fonction des structures mobilisées dans la démarche et de leurs publics cibles. S'agit-il d'amener les participants à acquérir une plus grande autonomie alimentaire ? De favoriser l'apprentissage d'habitudes alimentaires meilleures pour la santé.

Contenu : 1 classeur.

Auteur : Les Anges jardins, 2019

Printemps bio : kit pédagogique

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

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

Contenu : 1 mallette comprenant des posters, un guide d'animation et 2 kits pédagogiques

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



Public : à partir de 10 ans, étudiants, adultes

Durée : 2 à 3 heures - 20 à 35 participants

PRET GRATUIT · caution 50€



Public : à partir de 9 ans.

Prêt gratuit · caution 50 €

Mon petit légumady

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

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

Contenu : 1 guide de l'animateur, des fiches activités, des cartes-photos, des jetons...

Auteur : Interfel Interprofession des fruits et légumes frais, 2014.



Public : de 6 ans à 11 ans

Durée : de 10 à 15 min selon l'activité

PRET GRATUIT · caution 50€

L'alimentation c'est aussi...

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

Résumé : Ce kit a été créé afin de soutenir des animations qui appréhendent l'alimentation sous ses multiples dimensions, dans une approche globale de promotion de la santé. Il est destiné aux professionnels, relais ou bénévoles qui souhaitent développer des projets ou des actions autour de l'alimentation dans un espace collectif. Il peut être utilisé avec tout type de personnes, y compris celles qui maîtrisent peu la langue écrite ou la langue française.

Contenu : 1 guide de l'animateur, des fiches activités, des cartes-photos, des jetons...

Auteur : Culture et Santé, 2015



Public : adulte

PRET GRATUIT · caution 50€

Les classes du goût : mallette pédagogique de l'enseignant

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

Résumé : Programme d'éducation au goût proposé dans les écoles élémentaires afin de développer les connaissances des enfants sur l'alimentation et de diminuer leur appréhension de certains aliments. Chaque session permet de (re)découvrir les alimentations par le goût mais aussi par le nez et la vue. Ce programme vise à engager une réflexion sur ce que manger signifie. Le guide méthodologique présente le programme des classes du goût, constitué de 8 séances : les 5 sens dans la dégustation, la ronde des saveurs dans le goût, l'olfaction et la mémoire des odeurs, la vue, le toucher et l'ouïe, le goût au sens large, le patrimoine alimentaire - les produits du terroir, l'étiquetage, les signes d'identification de la qualité et de l'origine.

Contenu : 1 guide méthodologique, 1 kit olfactif (6 fragrances, des touches à sentir, 1 livret explicatif), 6 sachets tactiles, 1 carte de France des produits.

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



Public : à partir de 9 ans

PRET GRATUIT · caution 50€

Quiz'Inn : l'auberge du savoir alimentaire

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



Résumé : Le plateau de jeu représente une table d'auberge dressée, autour de laquelle le groupe s'installe pour échanger sur l'alimentation. A l'image de l'aubergiste qui accueille ses hôtes et élabore le menu en fonction des attentes, l'animateur/trice invite les participants à échanger autour d'un parcours de questions / réponses avec de possibles approfondissements selon les demandes du groupe. Il organise la séance autour de questions sur l'un des 6 thèmes proposés afin de créer des débats. Le groupe "gagnant" est celui qui aura répondu le premier à 2 questions par thème et aura réalisé 2 défis. Les 6 thématiques abordées : sécurité alimentaire, aspects culturels, sciences et savoirs, équilibre nutritionnel, habitudes et comportements, goûts et saveurs.

Contenu : 1 plateau de jeu (9 pièces), 58 cartes questions réparties selon 6 thèmes, 8 cartes défis, 6 pions, 1 dé, 1 livret de l'animateur/trice

Auteur : ADIJ 22 Association départementale information jeunesse des Côtes d'Armor, 2014

Public : 13-20 ans, possibilité d'adapter à un public plus âgé - 10 à 15 jeunes maximum

Durée : de 1h30 à 2h

PRET GRATUIT · caution 50€



EXPOSITIONS

L'alimentation bio et locale

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

Résumé : Exposition grand public sur la thématique de l'alimentation biologique et locale créée par le réseau GAB-FRAB : · le Bio et local : c'est l'idéal Bio et local : une santé préservée, un budget maîtrisé Bio et local : la restauration collective Savoir lire une étiquette Les principes d'une ferme bio Du producteur au consommateur.

Contenu : 6 panneaux sur bâche 80 x 120 cm

Auteur : réseau GAB-FRAB, 2021

Du grain au pain

Objectifs : découvrir la culture du blé et la fabrication du pain

Résumé : Ensemble pédagogique ayant pour thème la culture du blé et sa récolte, l'agriculture biologique, la fabrication du pain. Le jeu de cartes aborde de manière illustrée les pratiques et principes liés à l'agriculture biologique et à l'agriculture intensive et hors-sol. Le jeu de cartes peut être utilisé de plusieurs manières : jeux des contraires, memory, jeu de mime, jeu de bataille, jeu des familles...

Contenu : 2 panneaux (en double) 75 x 110 cm, 1 jeu de 16 cartes, 1 livret pédagogique

Auteur : Ville de Rennes et FD Civam 35, 2005.



PRET GRATUIT · caution 100€



PRET GRATUIT · caution 50€



JEUX

Ecol'air : les outils pour une bonne gestion de la qualité de l'air dans les écoles

Sensibiliser à la qualité de l'air intérieur des écoles

Résumé : A l'usage des services techniques bâtiments et marchés des collectivités locales, des bureaux d'études, du service d'achat des collectivités locales, du personnel des établissements scolaires en charge de l'entretien, des enseignants, cette mallette contient :

- un guide de diagnostic simplifié des installations de ventilation dans les écoles
- un guide sur le choix des produits d'entretien pour une meilleure qualité de l'air intérieur
- une affiche à apposer dans le local de stockage des produits d'entretien : "Tout commence par une meilleure qualité de l'air intérieur !!!"
- 15 fiches d'informations pratiques.

Contenu : 2 guides, 1 affiche, 15 fiches.

Auteur : ADEME Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie, 2018



Public : cycles 2 et 3, enseignants, collectivités

PRET GRATUIT · caution 50€

Le pur jeu !

Sensibiliser à la qualité de l'air intérieur

Résumé : Jeu de cartes pour apprendre tous les gestes simples qui permettent d'améliorer la qualité de l'air intérieur.

Public : à partir du collège

Durée : 15 minutes

Contenu : 55 cartes + 1 notice.

Auteur : Capt'air Bretagne



PRET GRATUIT · caution 50€

ARBRES



JEUX

Kiquimank - Feuilles

Apprendre à reconnaître les feuilles des arbres

Résumé : Jeu éducatif, d'observation et de rapidité, permet à tous, petits comme grands, de s'exercer à reconnaître les feuilles de 15 arbres et arbustes courants. Il existe différentes façons d'y jouer :

- à plusieurs (de 2 à 5 joueurs) - le premier qui retrouve la feuille manquante sur la carte a gagné la manche.
- seul - prenez une carte "feuille" et, sans regarder le verso, comparez-la à la carte "modèle" pour deviner la feuille manquante. Puis, en retournant la carte, vérifiez son nom et apprenez une anecdote sur l'espèce.
- en sortie nature - cet outil d'animation permettra à tous d'apprendre à reconnaître les feuilles et à utiliser le vocabulaire relatif à la description des feuilles : à bord denté, composée, simple, palmée...

Contenu : 15 cartes "feuilles", 1 grande carte modèle, 1 règle du jeu

Auteur : Fédération nationale des clubs CPN, 2018



Public : à partir de 5 ans

PRET GRATUIT · caution 50€

Mémoverger

Découvrir le verger et sa biodiversité

Résumé : Jeu où l'on reconstitue des petites histoires sur le verger. Pour cela, il faut faire appel à son sens de l'observation et à sa mémoire. Le jeu aborde de manière humoristique et conviviale des connaissances relatives au verger : vie dans le verger, relations entre ses habitants, techniques arboricoles... Ce jeu contient 36 cartes illustrées (12 histoires en 3 cartes) et une règle du jeu. On peut y jouer seul ou jusqu'à quatre.

Contenu : 1 boîte de 36 cartes + une règle du jeu.

Auteur : Ariena Association régionale pour l'initiation à l'environnement et à la nature en Alsace, 2000



Public : à partir de 6 ans

Durée : 5 à 20 minutes

PRET GRATUIT · caution 50€



MALLE PEDAGOGIQUE

Remarquons les arbres

Donner envie de connaître les arbres, rendre sensible aux arbres, transmettre quelques informations essentielles relatives à l'arbre et ses liens avec l'humain

Résumé : Kit pédagogique à destination de toute personne souhaitant proposer des animations sur les arbres et la forêt.

C'est un outil de découverte de l'arbre adapté aux spécificités de la Bretagne. Il a pour but d'accompagner les animateurs et les enseignants dans la conception et la réalisation de projets pédagogiques et de faciliter la mise en place des animations près de son site d'accueil. Conçu pour alimenter un projet dans la durée comme pour répondre à une attente ponctuelle, le kit se présente sous la forme d'une valise « sac à dos » permettant d'aborder les questions telles que : le nom des arbres, la taille des arbres, ses origines, son rôle, sa symbolique, sous forme de jeux, de matériel d'observation....

Contenu : du matériel prêt à l'emploi et facilement reproductible par l'animateur, des ouvrages, 1 classeur rassemblant 10 fiches pédagogiques

Auteur : Mce, 2014



Public : à partir de 5 ans

20€/ SEMAINE · caution 200€



CONSOMMATION



JEUX

Budgetissimo

Accompagner les familles dans leur fonction d'éducation, de sensibiliser un large public sur la notion de gestion de budget, de renforcer le pouvoir d'achat en réalisant des économies simples au quotidien, de prévenir les risques liés à l'endettement et le surendettement

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

Contenu : 1 jeu de plateau avec des 40 cartes, 10 fiches "situation", 1 bloc "feuilles de compte", 1 règle de jeu, 1 livret "Animateur", 2 dés...

Auteur : Familles rurales, 2015



Public : à partir de 15 ans, particuliers, seniors, enseignants - formateurs - animateurs, travailleurs sociaux - professionnels de santé
Durée : 2h30 à 3h, installation comprise

PRET GRATUIT · caution 50€

Mes questions d'argent

Réussir le projet avec un budget défini

Résumé : Pour réussir son projet, il faut réunir la somme nécessaire en répondant correctement aux questions. Chaque joueur dispose d'une somme de départ prédéfinie et d'une feuille de budget pour tenir ses comptes à jour. Des cartes surprises et petits bonheurs pimentent le jeu qui se joue de 2 à 6 joueurs, en famille ou entre amis. Il peut également servir de support pour animer un atelier budget en classe avec des élèves ou avec des adultes.

Contenu : 1 plateau A3, les règles de jeu, 6 pions et 2 dés, 6 tableaux "Projets", 4 feuilles "coût du projet", une centaine de cartes de jeu qui correspondent aux tranches d'âge 8-11 ans/ 12-15 ans/ 16-25 ans/ 26-45 ans/ + 45 ans.

Auteur : Banque de France



Public : à partir de 8 ans

PRET GRATUIT · caution 50€

Réflexes seniors

S'informer sur ses droits et devoirs de consommateur

Résumé : Outil pédagogique sous la forme d'un jeu de dominos permettant de parcourir des thématiques "consommation et vie quotidienne" pour apprendre tout en s'amusant et s'informer sur ses droits et devoirs de consommateur. Cet outil pédagogique peut être l'occasion, au-delà de l'aspect ludique, d'échanges approfondis avec l'animateur du jeu formé au droit de la consommation et les participants. En effet, les thématiques développées font partie intégrante du quotidien et sont adaptées aux préoccupations et questionnements des seniors : acheter, se protéger, se loger, régler un litige...

Contenu : 30 dominos, 6 supports, 1 dé, 1 règle du jeu, 1 trame de suivi du jeu, 2 guides d'animation "Réflexes seniors"

Auteur : Mce, 2018



Public : Séniors · 3 à 6 joueurs

Durée : 45 minutes

PRET GRATUIT · caution 50€



DÉCHETS



MALLE PEDAGOGIQUE

Rouletaboule

Aborder la question de la gestion des déchets avec des enfants de 3 à 14 ans et les initier au respect de l'environnement et à la notion d'écocitoyenneté

Résumé : Rouletaboule est un programme pédagogique sur le thème des déchets et de la consommation. Les notions sont abordées au travers de 3 étapes : questionnement, sensibilisation, approfondissement et action.

La malle se décline en 5 ateliers qui peuvent être empruntés ensemble ou séparément :

- Atelier des branchés, dès 8 ans, propose de sensibiliser jeunes et adultes aux enjeux liés à la gestion des appareils électriques et électroniques (DEEE) usagés. En donnant du sens au recyclage et au réemploi, il vise à éveiller un changement de comportement des citoyens dans la prévention et la réduction des déchets.
- Ateliers des savoirs, dès 7 ans, proposent de rechercher, d'explorer et de comprendre les déchets, leurs filières, leur traitement et leur gestion. Conçus sous forme ludique, sept sous-ateliers complémentaires mais indépendants sont proposés : paysages, matières, collectes, valorisations, filières, trieurs et synthèse



Public : à partir de 3 ans

10 à 20€/ SEMAINE · caution 200€

.../...

... Rouletaboule

- Atelier des débats : Jeu de rôles "Démêlés à Trifouilly", dès 10 ans – convient aux adultes, offre un cadre ludique pour que chacun devienne acteur de la gestion des déchets dans la commune de Trifouilly. Les participants argumentent, défendent leurs points de vue, s'initient au débat démocratique.
- Ateliers des expériences, dès 9 ans, invitent à réaliser plusieurs expériences permettant d'introduire des notions techniques à travers l'expérimentation et la démarche scientifique.
- P'tiZateliers de Rouletaboule, de 3 à 6 ans, propose une démarche qui s'articule autour de l'utilisation de contes, d'ateliers sensoriels et d'activités

Contenu : 5 ateliers empruntables ensemble ou séparément comprenant du matériel pédagogique et des guides d'animation.

Auteur : Réseau école et nature

DÉVELOPPEMENT DURABLE



JEUX

Le Negocio, le jeu de société sur le commerce équitable

Apprendre à connaître les valeurs du commerce équitable

Résumé : Chaque joueur est dans la peau d'un torréfacteur de café. Le but est de développer son entreprise en acquérant les valeurs du commerce équitable. Pour cela, il va falloir acheter et revendre du café. Pour se développer et donc acheter plus de café, il faut ouvrir des filières de production dans d'autres pays. Pour cela il faut réunir une somme difficile à réunir seul. Arrive la diplomatie et la négociation entre les joueurs.

Contenu : 1 plateau composé de 4 morceaux, 1 règle du jeu, 60 cartes enfants (paquet orange), 60 cartes adultes (paquet rouge), 30 cartes aléas, 32 cartes café...

Auteur : ODDES, 2007



Public : à partir de 10 ans,
2 à 4 joueurs.

Durée : une partie dure 1 heure

PRET GRATUIT · caution 50€

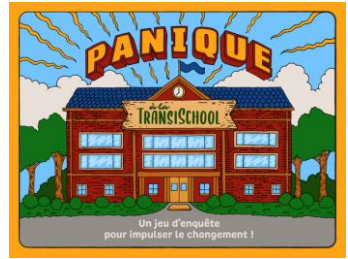
Panique à la transischool

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

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

Contenu : 1 guide d'animation, des cartes, 1 affiche en tissu.

Auteur : Mce, 2018



Public : 11-15 ans
5 à 30 joueurs.

Durée : environ 1h30

PRET GRATUIT · caution 50€



EAU



JEUX

Jeu de 7 familles Ecodo

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

Résumé : Durant l'année scolaire 2017-2018, un projet de réalisation d'un jeu de cartes de 7 familles a été initié et a impliqué 4 classes pilotes provenant des écoles suivantes : l'Ille à Rennes, le Vieux mur à Langan, St-Guérolé à Goven et de St-Joseph à Irodouër. C'est au cours d'un cycle de 4 animations, conduit par Eau et rivières de Bretagne, que 90 enfants ont contribué à créer ce jeu. Les élèves ont inventé les 7 familles, tantôt gaspi, tantôt Ecodo, ainsi que les différentes saynètes. Stan Silas, auteur brésilien de bandes dessinées, s'est fait un plaisir de donner vie aux dessins des enfants tout en restant fidèle à son style manga.

Contenu : 1 jeu de 7 familles (42 cartes).

Auteur : Eau du bassin rennais collectivité, 2018

Electr'Eau domino

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

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

Contenu : 1 jeu (30 dominos + 4 portants), 1 plaquette des consignes, 1 livret des réponses.

Auteur : Lycée Jeanne d'Arc, BTS ESF, 2016



Public : à partir de 10 ans

PRET GRATUIT · caution 50€



Public : à partir de 13 ans, 2 à 4 équipes de 3 joueurs maximum.

Durée : environ 20 minutes.

PRET GRATUIT · caution 50€



MALLES PEDAGOGIQUES

Gaspido

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

Résumé : GASPIDO se présente sous la forme d'un jeu de l'oie dont l'objet est de gérer au mieux sa ressource en eau malgré les aléas rencontrés par les joueurs ou les équipes. Au fur et à mesure de l'avancée des pions sur le circuit, les joueurs vont devoir répondre à des questions, résoudre des problèmes techniques (avec du véritable matériel de plomberie). En fonction de leurs attitudes et réponses, ils vont gagner ou perdre des quantités d'eau. L'équipe gagnante sera celle qui, à l'issue du jeu, aura su préserver au maximum sa ressource en eau.

Contenu : 1 pack de 50 dalles, 1 grand dé, 5 châteaux d'eau, 5 pions, 1 réservoir, 1 classeur ressources, matériel nécessaire aux ateliers de réflexions sur la distribution de l'eau.

Auteur : Eau et rivières de Bretagne, 2006



Public : Gaspido s'adresse prioritairement aux cycles III (CE2, CM1, CM2) mais peut s'adapter aux CP/CE1, aux les collégiens et lycéens. La malle peut également être utilisée en formation adultes avec des agents de collectivités et des élus...

20€/ SEMAINE · caution 200€

Ricochets : le pays de l'eau

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

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

Contenu : 1 maquette du pays de l'eau (à construire) + 1 guide

Auteur : Réseau école et nature



Public : 8 à 12 ans

10€/ SEMAINE · caution 200€

HABITAT



MALLE PEDAGOGIQUE

La boîte à bâtir

Support pédagogique complet de sensibilisation et de formation à l'écoconstruction et l'architecture écologique aussi bien un jeune public (collège/lycée) qu'un public adulte

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

Contenu : du matériel d'expérimentation, des échantillons de matériaux, des jeux de plateau, jeux de rôle, une exposition, un classeur pédagogique avec des fiches techniques et des fiches d'activités.

Auteur : Réseau Ecorce, 2012



Public : à destination des enseignants, éducateurs à l'environnement, formateurs et centres ressources. A partir de 10 ans

20€/ SEMAINE · caution 200€

JARDIN



MALLE PEDAGOGIQUE

Ensemble, jardinons au naturel

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

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

Elle est constituée de 3 modules distincts :

- Le sol vivant : appréhender la décomposition de la matière organique et la vie du sol, à travers le paillage, le compostage et la compréhension du milieu dans lequel vivent de nombreux êtres vivants.
- La biodiversité au jardin : découverte sur le milieu, les espèces végétales et animales qui le fréquentent, en considérant le jardin comme un écosystème. Apprenons à le connaître et le comprendre.
- Imaginer et concevoir le jardin : à partir des représentations propres à chacun-e, les activités favorisent l'échange et la réflexion pour imaginer et projeter les aménagements du jardin, en testant les connaissances en jardinage au naturel.



Malle pédagogique itinérante
ENSEMBLE, JARDINONS AU NATUREL

Public : à partir de 5 ans

40 à 80€/ SEMAINE
· caution 800 à 1 000€

.../...

... Ensemble, jardinons au naturel

- Les différents modules peuvent être empruntés ensemble ou séparément, le coût de la location variant en fonction du nombre de modules empruntés.

Contenu : 1 stand et 3 modules distincts, contenant des jeux, des outils de démonstration, des puzzles, des documents ressources et des informations techniques.

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

- [Fiche de présentation de la malle](#)
- [Fiche détaillant le contenu de la malle](#)



MOBILITÉ



JEU

Playmobilité : un jeu d'enfants

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

Résumé : A destination des séniors ainsi que de leurs proches et descendants, il vise à :

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

Les 18 cartes présentent deux faces illustrées de situations de déplacement, en zone urbaine ou rurale : un "bon" côté (comportement réglementaire ou recommandé) et un "mauvais" côté (attitude dangereuse ou interdite). L'objectif est d'identifier les différences entre les deux faces de chaque carte pour repérer les points de vigilance, les nouveautés réglementaires et finalement choisir la face de la carte présentant la "bonne" situation. Puis une correction collective est proposée à l'aide de la carte "réponses".

Contenu : 20 cartes.

Auteur : Mce, Rayons d'Action, 2022



Public : Séniors

Durée : 1h30 maximum de jeu, à adapter selon le nombre de joueurs.

PRET GRATUIT · caution 50€



NATURE · BIODIVERSITÉ



JEUX

Les 9 familles de la mare

Découvrir les êtres vivants des milieux aquatiques et leurs interactions

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

- Jeu des 9 familles : le but du jeu est de regrouper le plus grand nombre de familles possible.
- Le jeu du "Qui es-tu ?" : cette façon de jouer est idéale pour apprendre les critères d'identification et les principales caractéristiques des espèces !
- La chaîne alimentaire : il s'agit tout simplement du jeu "chat"
- La pyramide alimentaire : activité idéale pour comprendre visuellement le rôle de chaque espèce dans la chaîne alimentaire !
- La bataille : vous pouvez jouer à la bataille en vous basant sur les interactions entre les êtres vivants et leur place dans la pyramide alimentaire !

Contenu : 55 cartes + 1 notice

Auteur : Fédération nationale des clubs CPN, 2021



Public : à partir de 7 ans

PRET GRATUIT · caution 50€

Kiquéla ? : loto-bingo pour jouer dans la nature !

Explorer un milieu naturel, reconnaître une espèce à partir d'un critère caractéristique, réaliser un dessin d'observation naturaliste, identifier une espèce in situ, classer les êtres vivants, réinvestir ses savoir-faire et connaissances

Résumé : Grâce à son petit format, il se glissera dans la poche du sac à dos pour être utilisé sur le terrain. Utilisez les premiers petits cartons blancs et créez votre propre "loto de la nature" pour découvrir ou faire l'inventaire d'un milieu naturel avec les enfants. Préparez les crayons de couleurs, gomme, supports rigides et une multitude de petits cartons blancs et partez en prospection avec les enfants ! Deux utilisations du Kiquéla sont possibles : comme un "loto nature " ou comme un "bingo nature".

Contenu : 18 planches "critères", 24 petits cartons blancs (répartis sur 5 planches), 1 règle du jeu.

Auteur : Fédération nationale des clubs CPN, 2020

9m² de terre à inventer : la biodiversité en jeu

Sensibiliser sur les enjeux liés à la biodiversité, questionner son rapport à la biodiversité et son degré de tolérance aux espèces

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

Contenu : 81 cartes événement, 3 cartes vierges, 12 cartes personnage, 3 cartes vierges, 3 cartes objectif commun, 2 cartes vierges, 4 cartes mémo, 9 cartes plateau de jeu, 15 jetons espèce, 4 pions.

Auteur : La Bêta-Pi, 2016



Public : à partir de 10 ans

Durée : 5 à 20 minutes

PRET GRATUIT · caution 50€



Public : à partir de 8/10 ans

3 à 4 joueurs

Durée : 10 à 15 min

PRET GRATUIT · caution 50€



MALLES PEDAGOGIQUES

Sacs à dos Sortir pour découvrir

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

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

- [foret/bocage](#) pour découvrir landes, champs, haies...
- [mare/ruisseau](#) pour espionner les milieux humides les plus divers.
- [mer/littoral](#) pour explorer côtes rocheuses ou sableuses, marais et vasières.
- [environnement/tous](#) milieux avec les outils génériques.

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

Contenu : chaque sac à dos contient des ouvrages, du matériel de collecte et d'observation...

Auteur : Direction régionale de la Jeunesse et des Sports de Bretagne



Public : Outils destinés à être utilisés dans le cadre d'animation ou d'action éducative, pour les Accueils collectifs de mineurs (ACM), les mini-séjours en camp Marabout, les écoles ou le périscolaire

PRET GRATUIT · caution 200€



OUTILS D'OBSERVATION

Des outils pour observer les petites bêtes...

Plusieurs outils d'observation de la biodiversité sont disponibles au Centre de ressources :

- 4 filets fauchoir ou filets à papillons
outil destiné à la capture des insectes dans les zones herbeuses, mais aussi dans les arbres, arbustes, maquis...
- 4 filets troubleau
outil destiné à la capture des insectes aquatiques, amphibiens...
- 4 nappes montées
- 2 aqua-kit
permet d'observer un échantillon d'eau prélevé dans une mare ou dans une rivière.
- 1 lot de 12 boîtes loupe
- 1 lot de 11 loupes



5€/ OUTIL/ SEMAINE
· caution 200€



OUTIL D'ANIMATION



MALLETTE PEDAGOGIQUE

Motus, des images pour le dire

Faire circuler la parole au sein d'un groupe, améliorer la communication entre les membres d'un groupe grâce au langage symbolique, permettre de prendre connaissance de la pensée de chaque participant et de vérifier la compréhension du contenu d'un message

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

Ce jeu de langage symbolique permet de conduire une discussion sur un projet dans un groupe, il propose différentes variantes selon le but recherché. Grâce aux images symboliques, ce jeu organise le droit de parole de manière équitable, il tempère les bavards et aide les silencieux à s'exprimer.

Contenu : 280 dessins, 6 octogones blancs, 30 carrés sans image, 5 saute-motus, 1 règle du jeu, guide de l'animateur.

Auteur : Le Grain, Question Santé, 2016



Public : à partir de 12 ans

PRET GRATUIT · caution 50€



Infos pratiques

Centre de ressources et de documentation

Mce · 48 bd Magenta · Rennes

Horaires d'ouverture

Mardi au jeudi : 9h-12h30 et 13h30-17h30

Vendredi : 9h-17h

Base documentaire en ligne · doc.mce-info.org

Conditions de prêt

- **LIVRES, REVUES, DVDS**
prêt gratuit, chèque de caution de 50 €
4 documents pendant 4 semaines.
- **OUTILS PEDAGOGIQUES**
prêt gratuit ou location selon l'outil
chèque de caution dont le montant dépend de la valeur de l'outil

Accueil de groupes sur rendez-vous

- **Contact**
Guénaëlle Pinchedé
02 99 14 27 75 · documentation@mce-info.org