

01

VIE CACHÉE

Phase	Introduction
Méthode	Exploration d'objet
Âge	6 – 10

LES BESOINS

Un bocal transparent rempli d'environ 100 g de sol sain.

ACTIVITÉ

Placez le bocal au centre du groupe et invitez les participants à deviner combien d'organismes vivants s'y trouvent. Recueillez toutes les idées avant de révéler que des millions, voire des milliards, d'organismes peuvent habiter une si petite quantité de sol.

02

RÉSEAU VIVANT

Phase	Introduction
Méthode	Création de réseau
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Cartes des espèces et une pelote de laine.

ACTIVITÉ

Donnez à chaque participant une plante, un animal ou un champignon. En partant d'une espèce, reliez les participants avec la laine chaque fois que deux organismes dépendent l'un de l'autre. Continuez jusqu'à ce qu'une toile vivante remplisse la salle, puis invitez tout le monde à observer les connexions qu'ils ont créées.

03

PARCOURS DU MIEL

Phase	Introduction
Méthode	Jeu d'estimation
Âge	6 – 10

LES BESOINS

Un bocal de miel.

ACTIVITÉ

Montrez le bocal et demandez aux participants combien de fleurs les abeilles ont dû visiter pour le produire. Encouragez des suppositions audacieuses avant de révéler le nombre approximatif. Discutez ensuite du fait que d'innombrables interactions invisibles sont nécessaires pour créer quelque chose d'aussi ordinaire qu'une simple cuillerée de miel.

04

CANDIDAT À LA SURVIE

Phase	Partie principale
Méthode	Enquête de groupe
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Une image ou une affiche représentant une plante, un animal, un champignon ou un habitat pour chaque groupe.

ACTIVITÉ

Chaque groupe enquête sur un candidat en répondant à quatre questions : Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce qui le menace ? Pourquoi est-ce important ? Que peuvent faire les gens pour le protéger ? Présentez ensuite les résultats au reste des participants.



05

INTERNET DE LA FORÊT

Phase	Introduction
Méthode	Objet d'histoire
Âge	10 – 14

LES BESOINS

Un morceau de bois pourri, un champignon ou un autre objet montrant la décomposition.

ACTIVITÉ

Placez l'objet au centre du groupe et invitez les participants à l'observer attentivement. Présentez les champignons comme le système de recyclage de la nature et expliquez comment les réseaux fongiques souterrains relient les arbres et transportent les nutriments à travers la forêt.

06

JEU DE RÔLE SUR LA BIODIVERSITÉ

Phase	Partie principale
Méthode	Jeu de rôle
Âge	10 – 14

LES BESOINS

Des cartes d'espèces ou d'habitats pour chaque participant ou chaque groupe.

ACTIVITÉ

Chaque participant ou groupe endosse le rôle d'une espèce dans un écosystème. Jouez comment votre espèce satisfait ses besoins, interagit avec les autres et réagit aux changements. Explorez ce qui se passe lorsqu'une espèce disparaît ou quand l'écosystème est déséquilibré. Discutez de ce que cela révèle sur la dépendance et la résilience dans la nature.

07

SOL VIVANT – SABLE MORT

Phase	Conclusion
Méthode	Comparaison
Âge	6 – 10

LES BESOINS

Un bocal avec de la terre saine et un bocal avec du sable propre.

ACTIVITÉ

Placez les deux bocaux l'un à côté de l'autre et demandez aux participants lequel peut soutenir la vie et pourquoi. Comparez-les et découvrez ensemble ce qui rend un écosystème vivant.

08

PROMENADE BIODIVERSITÉ

Phase	Conclusion
Méthode	Promenade d'observation
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Accès à un espace extérieur.

ACTIVITÉ

Passez cinq minutes à explorer silencieusement les environs. Chaque participant essaie de remarquer autant de formes de vie différentes que possible. Revenez ensuite dans le groupe et partagez vos observations.



09

AVOCAT DE LA NATURE

Phase	Partie principale
Méthode	Jeu de rôle
Âge	6 – 10

LES BESOINS

Une carte d'espèce ou d'habitat pour chaque participant ou chaque groupe.

ACTIVITÉ

Chaque participant ou groupe devient la voix d'une espèce ou d'un habitat. Ils préparent un discours d'une minute expliquant pourquoi leur candidat mérite d'être protégé et le présentent au groupe.

10

UNE PROMESSE POUR LA NATURE

Phase	Partie principale
Méthode	Jeu de rôle
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Du papier et des stylos pour chaque participant.

ACTIVITÉ

Chaque participant réfléchit à une petite action significative qu'il peut entreprendre pour protéger la biodiversité. Cela peut être quelque chose qu'il fait déjà ou une nouvelle initiative qu'il souhaite commencer. Chacun écrit sa promesse sur une feuille de papier, puis la partage avec le groupe. Ensemble, créez un « Mur des promesses » et prenez une photo comme rappel de vos engagements envers la nature.

11

CLIMAT OU MÉTÉO?

Phase	Introduction
Méthode	Tri humain
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Deux pancartes : Climat et Météo.

ACTIVITÉ

Lisez différentes affirmations à voix haute, telles que « Il a plu hier » ou « Les étés dans mon pays sont généralement chauds ». Les participants se déplacent vers la pancarte qu'ils pensent correcte. Après chaque tour, discutez de la différence entre la météo et le climat.

12

LA SERRE

Phase	Introduction
Méthode	Théâtre
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

Un participant devient le Soleil, plusieurs deviennent la Terre et quelques-uns deviennent des gaz à effet de serre. Le Soleil envoie une chaleur imaginaire vers la Terre. À mesure que davantage de gaz à effet de serre entourent la planète, ils empêchent la chaleur de s'échapper. Fixez l'image et discutez de ce qui s'est passé.



13

JEU DU CARBONE

Phase	Introduction
Méthode	Jeu de mouvement
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Rubans verts et rouges.

ACTIVITÉ

Certains participants deviennent des molécules de CO₂ qui essaient de toucher tous les autres. Les arbres peuvent sauver un joueur à la fois en le touchant. Après un tour, retirez quelques arbres et ajoutez davantage de joueurs CO₂. Comparez les deux expériences.

14

MÉTÉO EXTRÊME

Phase	Partie principale
Méthode	Jeu de mouvement
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Cartes avec différents phénomènes météorologiques.

ACTIVITÉ

Les participants se déplacent librement dans la salle. Lorsque l'animateur annonce « canicule », « tempête », « sécheresse » ou « inondation », chacun doit rapidement créer une posture corporelle ou une petite sculpture de groupe représentant cet événement. Après chaque tour, discutez de la façon dont les phénomènes météorologiques extrêmes affectent les personnes, les animaux et les écosystèmes.

15

CHRONOLOGIE DU CLIMAT

Phase	Partie principale
Méthode	Chronologie humaine
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Cartes d'événements et une corde.

ACTIVITÉ

Étirez une corde à travers la salle pour représenter une frise chronologique. Les participants reçoivent des cartes montrant des événements climatiques naturels et des activités humaines, puis se placent là où ils pensent appartenir. Ensemble, explorez comment le climat a toujours changé et pourquoi les changements actuels sont différents.

16

L'ATMOSPHÈRE INVISIBLE

Phase	Partie principale
Méthode	Jeu de rôle
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

Un participant devient la Terre tandis que les autres représentent la lumière du soleil, les gaz à effet de serre et la chaleur réfléchi. En changeant leurs positions, le groupe crée différentes images figées montrant comment l'atmosphère retient la chaleur. Invitez les participants à expliquer ce qu'ils observent avant de discuter de l'effet de serre.



17

EMPREINTE HYDRIQUE

Phase	Partie principale
Méthode	Jeu d'estimation
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Cartes montrant des produits du quotidien.

ACTIVITÉ

Les groupes estiment la quantité d'eau nécessaire pour produire différents produits tels que des jeans, des pommes ou des smartphones. Disposez les objets du plus faible au plus élevé et révélez ensemble les réponses surprenantes.

19

STATUES DE L'ACTION CLIMATIQUE

Phase	Conclusion
Méthode	Théâtre figé
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

De petits groupes créent des statues silencieuses représentant soit un monde affecté par le changement climatique, soit un monde où les gens agissent positivement. Le public interprète l'image et identifie une action porteuse d'espoir qu'il peut entreprendre lui-même.

18

FONTE DES GLACES

Phase	Conclusion
Méthode	Sculpture corporelle
Âge	6 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

Les participants se tiennent serrés les uns contre les autres pour former un grand glacier. L'animateur annonce la hausse des températures et, peu à peu, un participant s'éloigne, puis un autre. Observez comment le glacier se transforme et réfléchissez à ce que la fonte des glaces signifie pour notre planète.

20

CHOISIS TON AVENIR

Phase	Partie principale
Méthode	Chemin de décision
Âge	10 – 14

LES BESOINS

Quatre coins ou panneaux marqués.

ACTIVITÉ

Lisez des choix quotidiens tels que vélo ou voiture, réparer ou acheter neuf, ou douche courte ou longue. Les participants se déplacent vers l'option qu'ils choisiraient et expliquent leur décision. Les autres peuvent changer de position s'ils sont convaincus.



21

VAGUE DE PLASTIQUE

Phase	Partie principale
Méthode	Simulation physique
Âge	8 – 14

LES BESOINS

Sacs plastiques, bandes de papier ou de tissu (facultatif).

ACTIVITÉ

Les participants s'étalent dans l'espace et deviennent des « vagues ». Des déchets plastiques sont introduits dans l'environnement. Au fur et à mesure que les vagues se déplacent, le plastique s'emmêle avec les participants représentant des animaux marins. Ensuite, discutez de la manière dont la pollution plastique se propage et affecte les écosystèmes.

22

DÉFILÉ DE LA FAST FASHION

Phase	Partie principale
Méthode	Théâtre / Improvisation
Âge	10 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

Les participants créent des publicités de mode et des défilés exagérés pour la « fast fashion ». Ensuite, ils révèlent les coûts environnementaux et sociaux cachés derrière les vêtements et discutent de la manière dont les choix de consommation influencent la durabilité.

23

CHASSEURS DE MICROPLASTIQUES

Phase	Partie principale
Méthode	Sculpture corporelle
Âge	8 – 14

LES BESOINS

Produits du quotidien ou cartes illustrées.

ACTIVITÉ

Les participants examinent différents produits et essaient d'identifier les sources possibles de microplastiques ou les emballages plastiques superflus. Ils classent les objets, discutent des alternatives et explorent comment de petits choix quotidiens peuvent réduire la pollution plastique.

24

MINISTÈRE DU FUTUR

Phase	Partie principale
Méthode	Jeu de rôle
Âge	10 – 14

LES BESOINS

Cartes thématiques sur les *Objectifs de développement durable* ou thèmes rédigés soi-même.

ACTIVITÉ

Les participants deviennent des ministres responsables d'un thème lié à la durabilité. Ils préparent un court argument expliquant pourquoi leur sujet mérite de l'attention et un financement avant de le présenter au « Ministère du futur ». Ensuite, le groupe discute des liens entre les différents thèmes.



25

UN MOT NOUS RELIE

Phase	Conclusion
Méthode	Réflexion en cercle
Âge	8 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

Après avoir exploré différents thèmes liés à la durabilité, les participants se placent en cercle. L'un après l'autre, ils partagent un mot qui relie tous les sujets. L'exercice continue jusqu'à ce qu'un message commun émerge.

26

LIGNE DE VALEURS HUMAINES

Phase	Introduction
Méthode	Positionnement physique
Âge	10 – 14

LES BESOINS

Ruban adhésif ou ligne imaginaire.

ACTIVITÉ

Lis des affirmations telles que « La technologie résoudra les problèmes environnementaux » ou « Tout le monde est responsable du changement ». Les participants se placent le long d'une ligne allant de « tout à fait d'accord » à « pas du tout d'accord » et expliquent brièvement leur choix.

27

CERCLE DE SOIN

Phase	Conclusion
Méthode	Cercle de réflexion
Âge	8 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

Les participants complètent la phrase : « Prendre soin signifie... ». Chaque participant construit sa réponse à partir de celle du précédent. À la fin, on relie les réponses à la durabilité en tant qu'attitude de soin.

28

CONNEXIONS VIVANTES

Phase	Partie principale
Méthode	Réseau humain
Âge	8 – 14

LES BESOINS

Pelote de ficelle.

ACTIVITÉ

Les participants représentent chacun un thème de durabilité (eau, éducation, forêts, santé, égalité, alimentation...). À l'aide d'une pelote de ficelle, ils relient les thèmes qui s'influencent mutuellement, créant progressivement une toile. Ensuite, le groupe discute de ce qui se passe lorsqu'une partie du réseau s'affaiblit.



29

LETTRE DE 2050

Phase	Conclusion
Méthode	Écriture créative
Âge	10 – 14

LES BESOINS

Papier et crayons.

ACTIVITÉ

Les participants écrivent une courte carte postale depuis l'année 2050. Ils décrivent soit un futur qu'ils espèrent, soit un futur qu'ils souhaitent éviter, et partagent une action concrète qui a contribué à créer ce futur.

30

SCULPTURE VIVANTE

Phase	Partie principale
Méthode	Théâtre d'images
Âge	8 – 14

LES BESOINS

Rien.

ACTIVITÉ

Les participants, en petits groupes, créent des sculptures figées représentant des idées telles que « déchets », « coopération », « soin », « consommation » ou « avenir ». Les autres groupes interprètent l'image avant que les créateurs n'expliquent leur intention. Ensuite, la sculpture est transformée en une alternative durable.

