

Secteur : Seine-et-Marne

Public : maternelle/élémentaire  
collège / lycée

Effectif : 1 classe

Durée : 1 module de 2 heures

Lieu : en classe

## APPROCHE PEDAGOGIQUE

ludique  sensorielle  artistique  
 sportive  terrain

## En jeux écologiques

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Apprendre et permettre aux petits comme aux grands de s'approprier les enjeux liés à la protection de l'environnement pour qu'ils puissent ensuite agir. Intégrer les valeurs et les pratiques de l'écocitoyenneté.

### DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ

Cette activité propose d'aborder les thèmes de l'environnement, du développement durable, de la biodiversité à travers des jeux de société.

A chaque âge, son jeu !

En équipe, il est proposé aux participant.e.s de jouer à 2 ou 3 jeux de société pour apprendre tout s'amusant.

			3/5 ans	6/10 ans	10/14 ans	+14 ans	Durée
Le bon comportement : l'environnement	environnement	1 à 4 joueurs	X	X			30 min
Jeu de société triez et recyclez	développement durable	1 à 4 joueurs	X	X			15 min
Bioviva Junior	la biodiversité	2 à 4 joueurs		X			20 min
Secoury et la biodiversité	la biodiversité	2 à 6 joueurs		X			15 min
Secoury et le développement durable	développement durable	2 à 6 joueurs		X			15 min
Il Etait Une Fois... Notre Terre Société	environnement	2 à 4 joueurs		X			30 min
Bioviva	la biodiversité	2 à 6 joueurs			X	X	45 min
Enigmes ? Environnement	environnement	2 à 6 joueurs			X	X	20 min
Sauve Ta Planète	environnement	2 à 8 joueurs			X	X	30 min

Un temps est prévu en fin de jeu pour vérifier les connaissances apportées.

### CONNAISSANCES ET COMPETENCES DEVELOPPEES

J'écoute et prend en compte mes co-équipiers.

Je travaille en équipe.

Je mets en œuvre des capacités essentielles que sont l'attention, la mémorisation, la mobilisation de ressources, la concentration, l'aptitude à l'échange et au questionnement, le respect des consignes.

J'analyse et exploite les erreurs.

### Moyens - Prérequis :

Feuilles et stylos

La Ligue de l'enseignement de Seine-et-Marne se charge du matériel nécessaire au bon déroulement de l'activité.