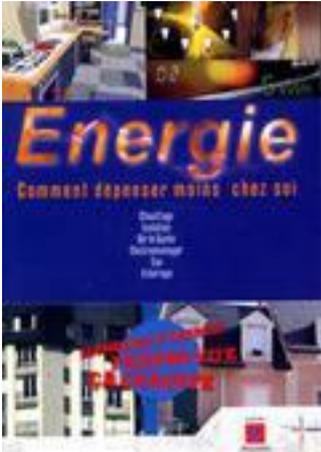


PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Énergie, comment dépenser moins chez soi
Format	DVD
Contenu	1 DVD
Temps	25 min
Nb joueurs	/
Public	collège, lycée
Conception	ADEME
Année	2004
Description	Des gestes simples aux décisions d'investissements, le film présente à partir de témoignages de particuliers et de professionnels, les différentes actions à entreprendre pour maîtriser l'énergie dans notre vie quotidienne et le rôle exercé par les conseillers info énergie.
Caution	20
Aperçu	 The image shows the cover of a DVD titled 'Energie' with the subtitle 'Comment dépenser moins chez soi'. The cover features a collage of images: a person sitting at a desk with a computer, a close-up of a light bulb, and a house. The text on the cover includes 'Energie' in large blue letters, 'Comment dépenser moins chez soi' in smaller red letters, and 'ADEME' at the bottom.

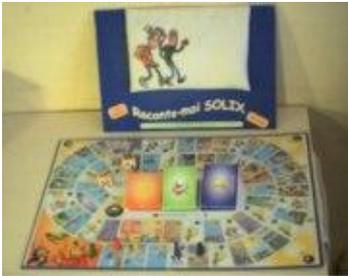
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Le chauffage au bois, on gagne !
Format	DVD
Contenu	1 DVD
Temps	5 ou 9 min
Nb joueurs	/
Public	collège, lycée
Conception	ADEME
Année	
Description	Redécouverte d'une source d'énergie ancestrale et renouvelable qui est en forte expansion en France et en Europe.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Famille Gaspitro
Format	Jeu de plateau
Contenu	un carnet de jeu un plateau de jeu un sachet contenant 2 dés, 6 quilles de couleurs différentes, 6*30 pastilles de couleurs différentes
Temps	
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	école primaire, collège
Conception	ADEME
Année	2002
Description	Comme leur nom l'indique, les membres de la famille Gaspitro ont une fâcheuse tendance à gaspiller l'énergie à toute heure du jour et de la nuit et dans toute la maison. Chaque joueur se voit donc investi d'un rôle de grand spécialiste des économies d'énergies pour aider la famille Gaspitro à réparer leurs multiples "gaffes" quotidiennes.
Caution	50
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Raconte-moi Solix
Format	Jeu de plateau
Contenu	un plateau de jeu 2 dés 6 quilles de couleurs différentes 3 carnets ("La question de Solix", "Tilt !!", "SOLEIL") une BD "Solix enquête sur les énergies renouvelables"
Temps	
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	dès 8 ans
Conception	Energies Solidaires Développement
Année	2004
Description	Comme un jeu de l'oie amélioré pour découvrir les énergies renouvelables
Caution	50
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Les Z'énergies
Format	Jeu de cartes
Contenu	un jeu de 7 familles (44 cartes)
Temps	15 min
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	dès 5 ans
Conception	
Année	
Description	Sensibilisation à l'énergie (énergies naturelles, renouvelables, vertes, domestiques, non renouvelables, futuristes, les catastrophes).
Caution	10
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Energie'eco
Format	Jeu de cartes
Contenu	un jeu de 7 familles (44 cartes)
Temps	
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	dès 6 ans
Conception	
Année	
Description	Sensibilisation à la maîtrise de l'énergie.
Caution	10
Aperçu	

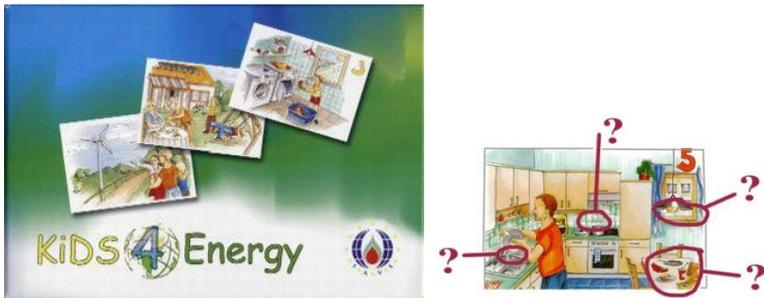
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Citénergie
Format	Jeu de plateau
Contenu	une mallette de jeu contenant : 4 posters villes, un livret d'accompagnement, 12 carnets villes + une affichette, 12 carnets écogestes + une affichette, 16 passeports Énergie + une affichette, 16 passeports Ecogestes + une affichette
Temps	2 heures, possible en plusieurs séquences
Nb joueurs	6 à 24 joueurs
Public	8 à 12 ans
Conception	ARENE et Vivacités IDF
Année	
Description	Un jeu d'équipe coopératif qui sensibilise le public sur les enjeux de la maîtrise des énergies et permet de découvrir les moyens de les économiser. Il amènera les participants à la découverte de différentes formes d'énergies dans la ville.
Caution	50
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	La boîte à énergies, énergies pour un développement durable
Format	Expérience
Contenu	Un jeu "60 minutes chrono" Un kit expérience (1 moteur, 2 diodes (1,5 volts), 5 fils électriques, 1 livret "l'énergie en pratique")
Temps	
Nb joueurs	3 équipes
Public	9 à 14 ans
Conception	WWF
Année	2005
Description	La sensibilisation des élèves aux énergies renouvelables et à l'utilisation rationnelle de l'énergie. Un jeu coopératif (accompagné d'un CD audio) : pour découvrir l'énergie qui se cache derrière nos consommations.
Caution	50
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Kids 4 energy
Format	Jeu de cartes
Contenu	une boîte contenant 20 cartes
Temps	
Nb joueurs	
Public	école primaire
Conception	SAVE
Année	2005
Description	Jeu de rôle sur l'efficacité énergétique. Les cartes représentent 4 familles, menant chacune un mode de vie différent. 13 variantes possibles.
Caution	20
Aperçu	

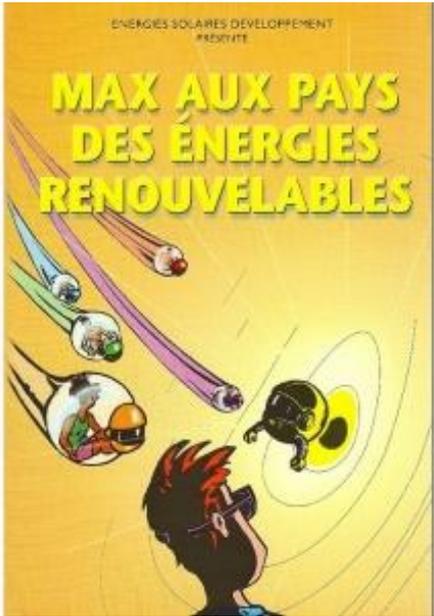
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	L'énergie
Format	Jeu de cartes
Contenu	jeu de question sur l'énergie.
Temps	
Nb joueurs	
Public	cycles 2 et 3, 6è, 5è
Conception	
Année	
Description	Sur le principe d'un quiz, les enfants doivent accumuler un maximum de points grâce à leurs bonnes réponses. Ce jeu permet de tester les connaissances, de diffuser des connaissances de manière ludique et d'échanger, de discuter.
Caution	20
Aperçu	

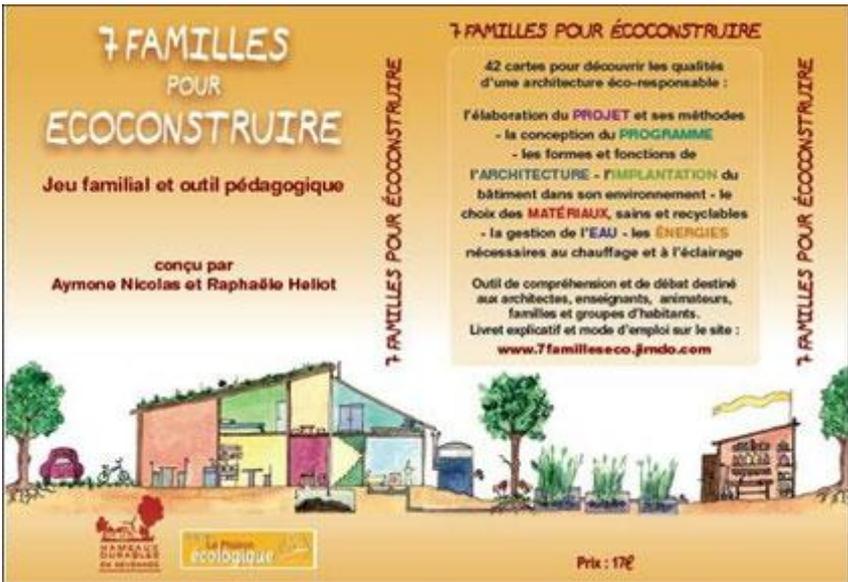
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Les incollables
Format	Jeu
Contenu	jeu incollables
Temps	/
Nb joueurs	/
Public	primaire, 6è, 5è
Conception	Qualitel
Année	2008
Description	Jeu de question/réponse sur le thème des écogestes dans l'habitat. Les participants peuvent jouer à deux en se posant les questions (les réponses sont sur les cartes).
Caution	20
Aperçu	 L'image présente deux affiches vertes et un jeu de cartes. Les affiches sont intitulées 'DÉCOUVRE AVEC CALY COMMENT BIEN VIVRE CHEZ TOI' et contiennent des informations sur le jeu 'Les incollables' de Qualitel. Le jeu de cartes est composé de plusieurs cartes colorées (bleu, orange, vert) avec des illustrations d'animaux et des questions/réponses sur les gestes écologiques.

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Max au pays des énergies renouvelables
Format	BD
Contenu	
Temps	64 pages
Nb joueurs	/
Public	Dès 11 ans
Conception	EDF et ADEME
Année	
Description	Quand le jeune Max rencontre Yélo et l'emmène en voyage à travers le ciel pour découvrir les énergies de la Terre, et contrecarrer les projets dangereux de Freddi, un industriel peu scrupuleux.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	7 familles pour écoconstruire
Format	Jeu de cartes
Contenu	un jeu de 7 familles (48 cartes)
Temps	
Nb joueurs	3 à 6 joueurs
Public	Dès 6 ans
Conception	ADEME et La Maison Ecologique
Année	
Description	Les cartes font découvrir à travers 7 thématiques les différentes caractéristiques de l'écoconstruction.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Energie
Titre	Ma Maison économe
Format	Jeu de plateau
Contenu	1 plateau de jeu, 2 réglettes, 2 pions et 1 dé, 72 cartes, 120 billets, 1 règles du jeu
Temps	
Nb joueurs	2 équipes de 2 à 5 joueurs
Public	Tout public
Conception	Héliose
Année	2015
Description	Conçu à la manière du monopoly, le jeu La Maison économe sensibilise tous les publics à la maîtrise de l'énergie et fait prendre conscience des conséquences financières de nos choix et comportements en matière d'énergie.
Caution	20
Aperçu	

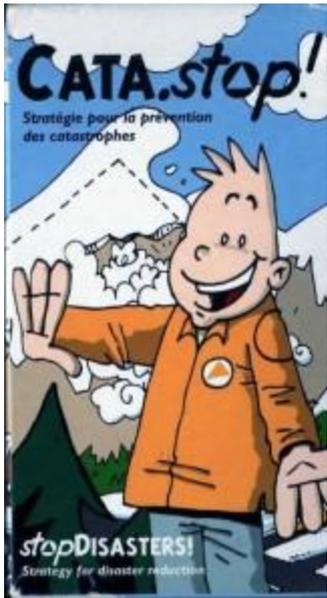
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Climat
Titre	Une vérité qui dérange
Format	DVD
Contenu	1 DVD
Temps	92 min
Nb joueurs	/
Public	lycée
Conception	réalisé par Davis Guggenheim avec Al Gore
Année	2006
Description	Une vérité qui dérange est un documentaire américain de Davis Guggenheim sorti en 2006. Traitant du changement climatique, il est basé en grande partie sur une présentation multimédia que Al Gore, ancien vice-président des États-Unis et prix Nobel de la paix en 2007 (partagé avec le GIEC) a préparé pour sa campagne de sensibilisation sur le réchauffement planétaire.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Climat
Titre	Le défi pour la Terre
Format	DVD
Contenu	
Temps	15 min
Nb joueurs	/
Public	collège, lycée
Conception	ADEME et Fondation Nicolas Hulot
Année	2005
Description	Un film pédagogique pour comprendre le changement climatique, l'engagement des états et comment chacun d'entre nous, individuel ou collectif, peut agir en faveur de l'environnement, avec de très belles images.
Caution	20
Aperçu	 The image shows the cover of a DVD titled 'Le Défi pour la Terre'. At the top left is the logo of the Fondation Nicolas Hulot, featuring a stylized eye. Below it is the website 'www.fnh.org'. The title 'Le Défi pour la Terre' is written in white on a dark background. The central image depicts several hands of different skin tones clasped together in a circle, symbolizing global unity. At the bottom, the slogan 'fabriquer vite, chaque geste compte !' is written in white.

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Climat
Titre	Catastop
Format	Jeu de cartes
Contenu	un jeu de 8 familles (74 cartes)
Temps	
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	tous publics
Conception	
Année	
Description	
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Climat
Titre	Tarot Cat.Nat
Format	Jeu de cartes
Contenu	1 jeu de 79 cartes
Temps	
Nb joueurs	4 joueurs et +
Public	tous publics
Conception	
Année	
Description	
Caution	20
Aperçu	

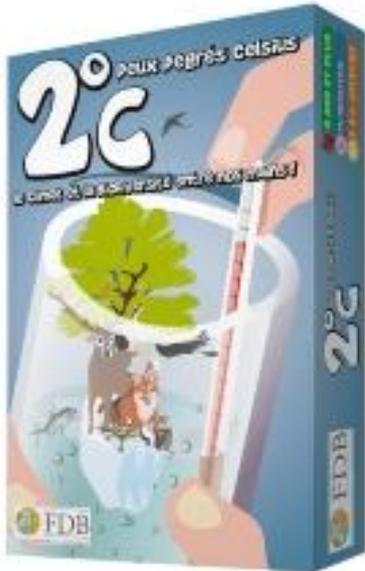
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Climat
Titre	A l'eau la Terre ! Sauvons Tuvalu, le pays qui disparaît.
Format	BD
Contenu	
Temps	/
Nb joueurs	/
Public	tous publics
Conception	ADEME
Année	2005
Description	Petite Bande dessinée racontant l'histoire de Hugo et Mamaua. L'un habite dans une grande ville européenne, l'autre à Tuvalu qui est un archipel à l'est de l'Australie et le plus petit pays du monde. Depuis quelques années, une menace plane sur Tuvalu... Les vagues sont plus hautes, les marées plus grandes et fréquentes. À cause du changement climatique, si nous ne faisons rien, les 11 000 Tuvaluens devront bientôt quitter leur pays. Ils seront les premiers réfugiés climatiques de la planète à l'échelle d'une nation.
Caution	20
Aperçu	

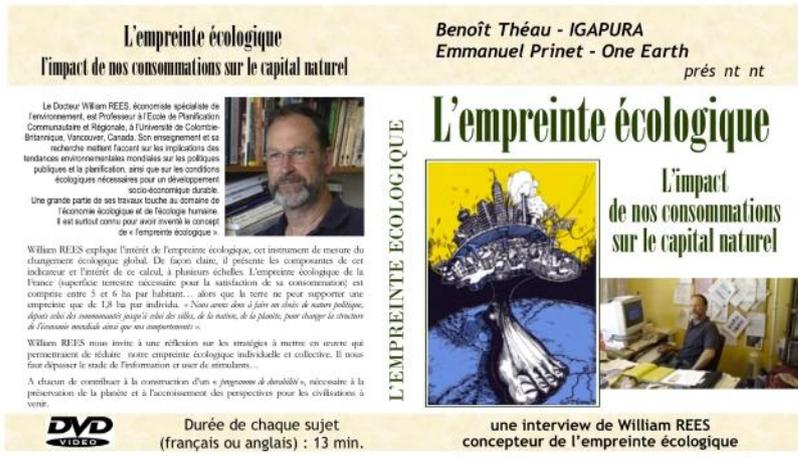
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Climat
Titre	L'expérience ôte le doute
Format	Jeu d'expérience
Contenu	Livrets : L'eau chaude solaire, L'habitat, Le biogaz, La concentration solaire, L'électricité renouvelable, L'efficacité énergétique
Temps	
Nb joueurs	
Public	cycles 2 et 3, 6ème, 5ème
Conception	ADEME et WWF
Année	
Description	Expériences, découvertes, jeux et quiz. Pour faire découvrir aux enfants, par l'expérience, les différentes énergies renouvelables et leurs applications
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Climat
Titre	2°C Le climat et la biodiversité entre nos mains!
Format	Jeu de cartes
Contenu	110 cartes
Temps	15min
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	Dès 8 ans
Conception	FDB
Année	2015
Description	Quels sont les effets du changement climatique sur notre Monde? Comment les animaux et végétaux subissent cet inquiétant phénomène? Et surtout, que pouvons-nous faire au quotidien pour arranger les choses? Il vous faudra jouer tactiquement pour que dans trois générations la T° globale de la Terre , 'augmente pas de plus de 2°C. Et pour être le vainqueur à ce jeu-là , il faudra que tout le monde gagne ensemble!
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Empreinte écologique
Titre	L'empreinte écologique : l'impact de nos consommations sur le capital naturel
Format	DVD
Contenu	
Temps	13 min
Nb joueurs	
Public	lycée
Conception	
Année	
Description	William Rees, concepteur de l'empreinte écologique, explique l'intérêt de celle-ci : instrument de mesure du changement écologique global. De façon claire, il représente les composantes de cet indicateur et l'intérêt de ce calcul.
Caution	20
Aperçu	 <p>L'empreinte écologique l'impact de nos consommations sur le capital naturel</p> <p>Benoît Théau - IGAPURA Emmanuel Prinot - One Earth</p> <p>prés nt nt</p> <p>Le Docteur William REES, économiste spécialiste de l'aménagement, est Professeur à l'École de Planification Communautaire et Régionale, à l'Université de Colombie-Britannique, Vancouver, Canada. Son enseignement et sa recherche mettent l'accent sur les implications des tendances environnementales mondiales sur les politiques publiques et la planification, ainsi que sur les conditions écologiques nécessaires pour un développement socio-économique durable.</p> <p>Une grande partie de ses travaux touche au domaine de l'économie écologique et de l'écologie humaine. Il est surtout connu pour avoir inventé le concept de « l'empreinte écologique ».</p> <p>William REES explique l'intérêt de l'empreinte écologique, cet instrument de mesure du changement écologique global. De façon claire, il présente les composantes de cet indicateur et l'intérêt de ce calcul, à plusieurs échelles. L'empreinte écologique de la France (superficie terrestre nécessaire pour la satisfaction de sa consommation) est comprise entre 5 et 6 ha par habitant... alors que la terre ne peut supporter une empreinte que de 1,8 ha par individu. « Nous avons donc à faire un choix de nature publique, alors que des économistes jusqu'à présent ont dit, de la nature, de la planète, pour changer la structure de l'économie mondiale ainsi que ses comportements ».</p> <p>William REES nous invite à une réflexion sur les stratégies à mettre en œuvre qui permettent de réduire notre empreinte écologique individuelle et collective. Il nous fait découvrir le stade de l'information et ceux de sensibilisation.</p> <p>A chacun de contribuer à la construction d'un « progrès de durabilité », nécessaire à la préservation de la planète et à l'aménagement des perspectives pour les civilisations à venir.</p> <p>DVD VIDEO Durée de chaque sujet (français ou anglais) : 13 min.</p> <p>une interview de William REES concepteur de l'empreinte écologique</p> <p>DVD vidéo en français et en anglais</p> <p>Liste des autres DVD vidéo disponibles : www.igapura.org</p> <p>Illustration de couverture : Phil Testemale. © Benoît Théau, 2008.</p> <p>One Earth IGAPURA</p>

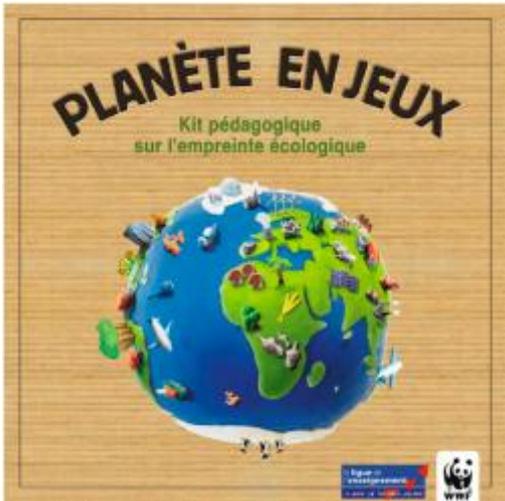
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Empreinte écologique
Titre	Coup de chaud sur la Terre
Format	Test
Contenu	1 test avec une réglette
Temps	
Nb joueurs	1 joueur ou plus
Public	jeunes
Conception	Défi pour la terre
Année	2007
Description	Ce petit test rapide permet aux enfants d'évaluer leur impact sur la planète à partir de leurs comportements. Il propose ensuite de diminuer cet impact en proposant des écogestes sur lesquels s'engager.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Empreinte écologique
Titre	Le test Clim'Act
Format	Test
Contenu	1 réglette climatique
Temps	
Nb joueurs	1 joueur ou plus
Public	adultes
Conception	ADEME
Année	2008
Description	Ce petit test rapide permet d'évaluer son impact sur la planète à partir de ses comportements. Il propose ensuite de diminuer cet impact en proposant des écogestes sur lesquels s'engager.
Caution	20
Aperçu	 <p>Le Test CLIMACT est un jeu pédagogique qui permet d'évaluer son impact sur la planète à partir de ses comportements. Il propose ensuite de diminuer cet impact en proposant des écogestes sur lesquels s'engager.</p> <p>Le jeu est composé de trois pages principales :</p> <ul style="list-style-type: none"> Page 1 (à gauche) : Présentation du jeu, intitulé "le Test CLIMACT". Elle mentionne "L'Association pour la Qualité de l'Environnement" et "ADEME". Page 2 (au milieu) : Règles du jeu, intitulé "Relevez le Défi pour la Terre". Elle explique l'objectif du jeu et propose des conseils pour réussir. Page 3 (à droite) : Calcul de l'impact sur le climat. Elle propose un questionnaire à choix multiples pour évaluer son impact, avec une échelle de température allant de 0°C à 40°C.

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Empreinte écologique
Titre	Planète en jeux
Format	Jeu de plateau
Contenu	1 jeu de plateau, 628 jetons, 1 réglette, 4 supports cartonnés, un petit plateau « Terre », 1 bloc notes, 3 affichettes cartonnées, un guide développement durable, un carnet pédagogique, une notice d'utilisation
Temps	
Nb joueurs	5 joueurs et plus
Public	dès 8 ans
Conception	WWF
Année	2008
Description	Planète En Jeux vise à sensibiliser les enfants à l'impact de notre mode de vie sur les ressources naturelles de la planète, leur permettre de comprendre et de calculer leur empreinte individuelle, celle de leur groupe et de leur établissement, les aider à trouver et mettre en œuvre des actions individuelles, collectives et citoyennes pour diminuer leur impact sur l'environnement.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Développement Durable
Titre	Le jeu du développement durable
Format	Jeu de cartes
Contenu	32 cartes
Temps	
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	Dès 7 ans
Conception	
Année	
Description	Découvrir et comprendre le développement durable : l'importance de concilier le respect de l'environnement, le progrès social et le développement économique. Chaque partie dure environ 10 min.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Développement Durable
Titre	Ecoville
Format	Jeu sur PC
Contenu	1 cd de jeu dans sa pochette, 1 guide d'utilisation
Temps	
Nb joueurs	1 joueur ou plus
Public	De 14 à 17 ans
Conception	ADEME
Année	210
Description	Le jeu « Ecoville » est un « jeu sérieux ». Il a pour objectif de développer la population d'une ville tout en maîtrisant ses consommations d'énergie, ses émissions de gaz à effet de serre et sa production de déchets
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Déchets
Titre	Un, Deux... Tri !
Format	DVD
Contenu	1 DVD
Temps	
Nb joueurs	/
Public	collège, lycée
Conception	ADLIS et DOMAXIS
Année	2006
Description	Afin de sensibiliser les habitants du quartier du "Bois de l'étang" à la Verrière au respect de leur environnement et de les impliquer dans le bon fonctionnement du tri sélectif, l'association ADLIS et le bailleur DOMAXIS ont mis en place le projet "Un, Deux, ...TRI", en partenariat avec la classe de 6ème4 du collège Philippe de Champagne, au Mesnil Saint Deni
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Déchets
Titre	Jeu du trier juste
Format	Jeu de cartes
Contenu	54 cartes
Temps	
Nb joueurs	
Public	dès 5 ans
Conception	
Année	
Description	Jeu de sensibilisation au tri des déchets ménagers.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Déchets
Titre	Je recycle
Format	Jeu
Contenu	44 cartes
Temps	
Nb joueurs	2 à 6 joueurs
Public	dès 5 ans
Conception	
Année	
Description	sensibilisation au tri des déchets (le verre, le papier, le métal, les piles, les plastiques, les organiques, le textile).
Caution	20
Aperçu	

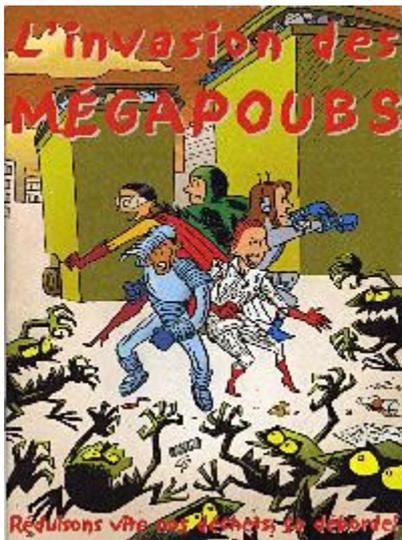
PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Déchets
Titre	Le tri des déchets, ça se joue en famille
Format	Jeu
Contenu	1 plateau de jeu, 1 règle du jeu, 1 brochure, 3 pions (cartonnette+support), 1 dé
Temps	
Nb joueurs	3 joueurs
Public	dès 5 ans
Conception	
Année	
Description	Sur le principe du jeu d'oie, les enfants doivent avancer sur un parcours semé d'embûches. Chaque partie dure environ un quart d'heure.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Déchets
Titre	Les déchets
Format	Quiz
Contenu	
Temps	
Nb joueurs	
Public	Cycle 2, cycle 3, 6è, 5è
Conception	
Année	
Description	Sur le principe d'un quiz, les enfants doivent accumuler un maximum de points grâce à leurs bonnes réponses. Ce jeu permet de tester les connaissances, de diffuser des connaissances de manière ludique et d'échanger, de discuter.
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Déchets
Titre	Les Mégapoubs
Format	BD
Contenu	
Temps	
Nb joueurs	
Public	tous publics
Conception	
Année	
Description	
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Mobilité
Titre	Déplacements, une affaire de choix
Format	DVD
Contenu	
Temps	13 min + 21 min
Nb joueurs	
Public	collège, lycée
Conception	
Année	
Description	Problématique du transport vis-à-vis de l'environnement. Ce film compare plusieurs exemples de modes de déplacements et aborde divers sujets : plan de déplacements, covoiturage et travail, déplacement vers l'école, ...
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Mobilité
Titre	La mobilité
Format	Jeu
Contenu	44 cartes
Temps	
Nb joueurs	2 a 6 joueurs
Public	dès 5 ans
Conception	
Année	
Description	sensibilisation à la mobilité (douce, collective, individuelle, publique, de loisirs, de marchandises, virtuelle). Jeu de 7 familles avec quiz (deux niveaux de jeu : avec ou sans le quiz)
Caution	20
Aperçu	

PRÊT OUTILS PEDAGOGIQUES

Thème	Mobilité
Titre	Le Rallye de l'écomobilité
Format	Jeu
Contenu	1 CD Rom
Temps	
Nb joueurs	
Public	
Conception	
Année	
Description	le joueur doit organiser au mieux les trajets de la famille Duchoix.
Caution	20
Aperçu	