ATELIER DES SOLS VIVANTS

Nombre de joueurs : 5 à 7 joueurs par plateau

Âge : à partir de 14 ans

Temps de jeu : 2h

Thème principal : Fonctionnement des sols et sur les enjeux liés à leur préservation

Matériel supplémentaire : De quoi écrire

Public visé : Scolaires, élus locaux, enseignants, particulier et entreprises

Accessibilité : Sessions avec animateur payantes (20 ou 7€) ou participation libre si organisée dans un cadre bénévole formé

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

Inspiré de la pédagogie de la Fresque du Climat, l'atelier des sols vivants est un outil ludique et collaboratif qui vise à diffuser un langage commun sur le fonctionnement des sols et sur les enjeux liés à leur préservation.

L'atelier des sols vivants, au travers de 30 cartes et en 2h, permet d'acquérir les connaissances fondamentales sur les sols - la vie qu'ils renferment & les cycles dont ils sont un élément clé - de comprendre les impacts des pratiques agricoles et d'ouvrir une discussion fertile sur les actions à mener pour engager la société vers une meilleure gestion de cette ressource finie.

INFOS UTILES

Réservations des sessions avec le lien suivant :
https://www.ateliersolsvivants.org/fr/accueil

l'atelier des Sols vivants

LOAM

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Âge : A partir de 10 ans

Temps de jeu : 30 à 45 minutes + prévoir un temps pour la l'installation et la compréhension des règles

Thème principal : Construction d'un sol le plus sain possible

Public visé : tout le monde

Accessibilité : Jeu payant (40$ + 15$ de frais de livraison pour la France) ou jeu en ligne sur Sreentop

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

L'objectif de Loam est de construire le sol le plus sain possible en créant l'écosystème le plus équilibré et le plus riche en biodiversité.

Pour ce faire, les joueurs utilisent des entrées (cartes actions) pour placer des créatures dans leur zone racine. Chaque créature ajoutée donne certaines statistiques à votre profil de sol.

INFOS UTILES

Le jeu est uniquement disponible en anglais. Il convient pour une activité en groupe classe ou une partie en club de jeu de société. Il existe des vidéos explicatives des règles du jeu sur leur site en ligne (Gamefound)

TERRA, SOLS D'AVENIR

Nombre de joueurs : A partir de 1 joueur

Âge : A partir de 10 ans

Temps de jeu : 30 minutes

Thème principal : Services rendus par les sols

Matériel supplémentaire : Un crayon

Public visé : Groupe scolaire

Accessibilité : Gratuit sous demande de l'enseignant auprès de l'organisme ou téléchargement en ligne (niveau 0)

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

Lors d'une partie tous les participants jouent en même temps pour aménager leur espace de la manière la plus respectueuse pour la planète.

À chaque lancer de dés, les joueurs créent un "Environnement" qui, combinés à d'autres, permet d'obtenir un "Service Rendu".

En plaçant leurs "Services Rendus" de la manière la plus efficace possible, les joueurs gagnent des points. Celui ayant récolté le plus de remporte la partie ! Il aura été le plus efficace et le plus respectueux de ses sols.

Le jeu se décompose en plusieurs niveaux de difficulté, allant de 0 pour l'initiation jusqu'à 5 pour l'expert.

INFOS UTILES

Le jeu contient un livret pédagogique pour l'enseignant. Il existe une vidéo explicative en ligne pour remettre en contexte le jeu et expliquer les règles (http://www.terrasolsdavenir.fr/#jeu)

LE JEU DU LOMBRIC

Nombre de joueurs : Pas de limite

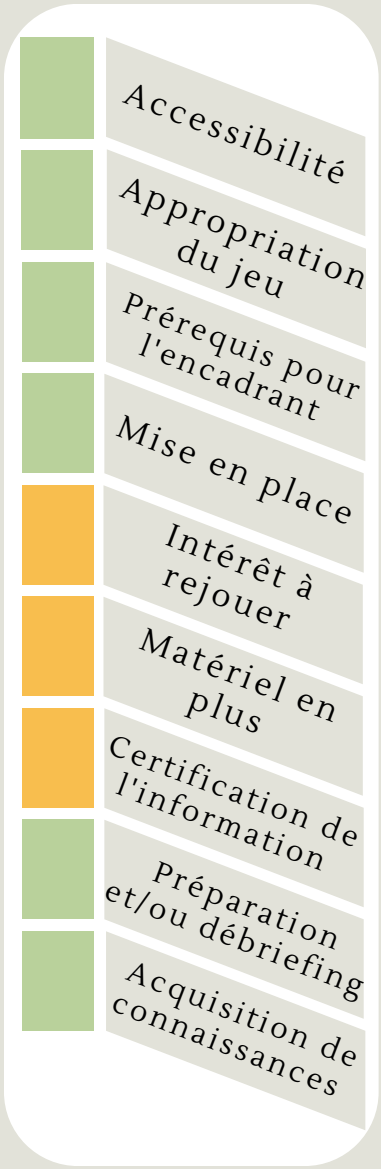
Âge : 3 à 6 ans

Temps de jeu : 45 minutes à 1 heure

Thème principal : Découverte du sol et ses habitants, faire comprendre que le sol est un milieu vivant aux maternelles

Public visé : Groupe scolaire tous petits

Accessibilité : Quelques exemplaires disponibles avec l'Agence Régionale de la Biodiversité en île de France



RÉSUMÉ DU JEU

Ce jeu permet aux maternelles d'appréhender les mystères de ce qui se cache sous leurs pieds et de se familiariser avec un animal courant et souvent méconnu, malgré son importance pour les sols qui nous portent et nous nourrissent.

Le jeu (plateau géant de 1mx1m20) se découpe en 3 étapes :

1. Découverte des différentes couches du sol en reconstruisant le fond du jeu découpé sous forme de puzzle aimanté.
2. Découverte de la faune et de la flore en replaçant les êtres vivants dans les différentes couches du sol.
3. Rencontre avec les espèces et leurs spécificités en parcourant la galerie du lombric, grâce aux fiches descriptives et aux fichiers audio.

INFOS UTILES

Le jeu est fourni avec des outils d'aide à l'animation : un livret animateur, des coloriages, les textes des histoires du CD, un lien avec les voix des animaux en format MP3.

Il existe uniquement en 2 exemplaires disponibles sous réservation uniquement en ÎLE-DE-FRANCE auprès de Nadine Benkemoun (nadine.benkemoun@institutparisregion.fr)

SOBBLE

Nombre de joueurs : 2 à 8 personnes

Âge : A partir de 10 ans

Public visé : Tout public

Temps de jeu : ~ 5 minutes

Thème principal : Reconnaissance de la biodiversité du sol sous la forme du Dobble

Accessibilité : Gratuit, téléchargeable en ligne (à imprimer) ou demander directement la version matérielle sur : https://ecoledusol.fr/

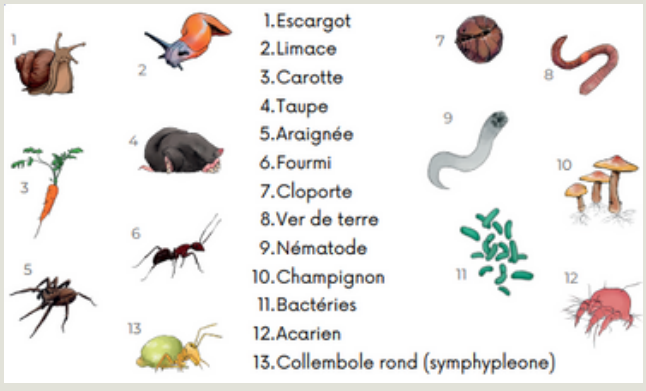
RÉSUMÉ DU JEU

Le Sobble est un jeu de cartes comportant chacune un nombre défini de symboles. Plus il y a de symboles sur les cartes, plus le jeu comporte de cartes. Chaque carte a un unique dessin commun avec n'importe quelle autre carte du paquet. Le but du jeu est de trouver le dessin en commun entre deux cartes données, et de l'annoncer avant les autres joueurs.

La biodiversité des sols représente tous les êtres vivants - aussi appelés organismes - qui passent au moins une partie de leur vie dans le sol. Cela comprend les plantes, les animaux, les champignons, les bactéries, et bien d'autres encore. Il est possible d'y observer une grande diversité de forme mais également de taille

INFOS UTILES

3 niveaux de jeu: 1 --> 13 espèces
2 --> 9 espèces en plus
3 --> 9 espèces en plus



LE MONDE DU SOL

Nombre de joueurs : 2 à 10 personnes

Âge : A partir de 8 ans

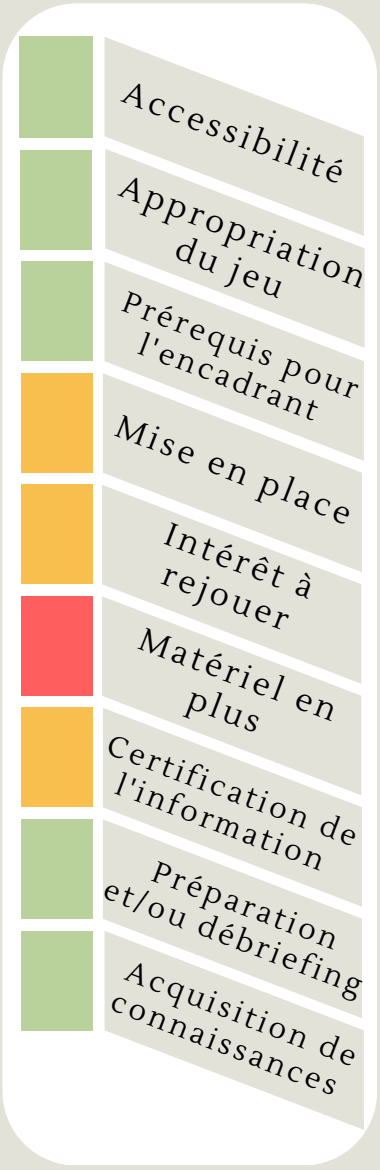
Public visé : Tout public

Temps de jeu : ~45 minutes

Thème principal : Biodiversité sous forme de jeu de l'oie

Matériel supplémentaire : 1 dé et des pions en fonction du nombre de joueurs

Accessibilité : Gratuit, téléchargeable en ligne (à imprimer) ou demander directement la version matérielle sur : https://ecoledusol.fr/

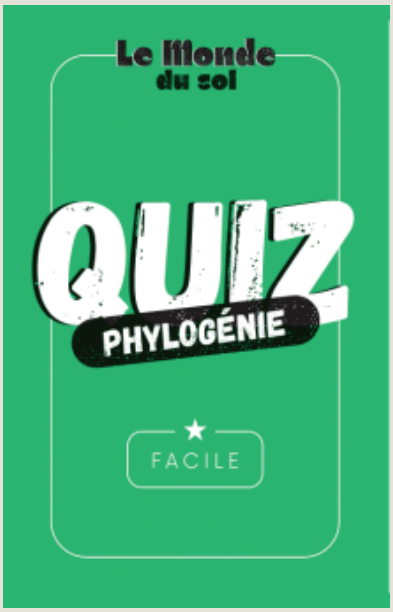


RÉSUMÉ DU JEU

Reprenant la mécanique d'un traditionnel jeu de l'oie, le monde du sol est un jeu de société de parcours où chaque joueur, à tour de rôle, déplace son pion selon le résultat d'un dé. Pour dynamiser le jeu, de nombreuses cartes comportent des effets : dès qu'un joueur arrive sur une case, il la retourne pour étudier l'effet qu'il applique immédiatement. Les autres cases amènent à des cartes QUIZZ.

INFOS UTILES

2 niveau de cartes QUIZZ répartie en 4 thématiques : reconnaissance, métier, phylogénie et fonctionnement.



YAM'S DU SOL

Nombre de joueurs : 2 à 5 personnes

Âge : A partir de 6 ans

Public visé : Enfants

Temps de jeu : ~30 minutes

Thème principal : Restaurer le sol dégradé

Matériel supplémentaire : 5 dés

Accessibilité : Gratuit, téléchargeable en ligne (à imprimer) ou demander directement la version matérielle sur : https://ecoledusol.fr/

RÉSUMÉ DU JEU

Le Yam's est un jeu de 5 dés présentant chacun 6 éléments de l'écosystème sol : un ver de terre, des bactéries, un champignon, un arbre, de la matière organique et de l'eau. Le joueur démarre le jeu avec un sol détérioré.
Pour le restaurer, il devra lancer les dés et collecter des ressources qu'il intègrera progressivement dans son sol. Le joueur restaurant le plus vite son sol gagne la partie

Restaurer un sol dégradé prend du temps et nécessite plusieurs étapes :
1. l'accumulation de matières organiques et la présence d'eau ;
2. la colonisation par des champignons et bactéries ;
3. l'installation des plantes ;
4. l'arrivée des animaux (ex : les vers de terre)

LA VIE CACHÉE DES SOLS

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : A partir de 8 ans

Temps de jeu : 15 minutes

Thème principal : Identification des différentes familles du sol

Public visé : Ecole élémentaire et collège

Accessibilité : Gratuit sous demande de l'enseignant

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

Le jeu se joue comme un jeu de 7 familles classique. Chaque joueur reçoit plusieurs cartes de familles différentes : sol, végétal, scientifiques, microfaune, mésofaune, macrofaune, mégafaune.

Chaque carte présente un organisme du sol, ainsi que quelques caractéristiques décrivant ce dernier.

INFOS UTILES

Pas besoin de connaissances solides sur le sujet mais possibilité d'approfondissement personnel via des recherches.

Les enseignants peuvent se le procurer sur la librairie de l'ADEME à l'adresse suivante : https://librairie.ademe.fr/sols-pollues/5107-jeu-de-7-familles-la-vie-cachee-des-sols.html#/43-type_de_produit-format_imprime

LE SOL M'A DIT

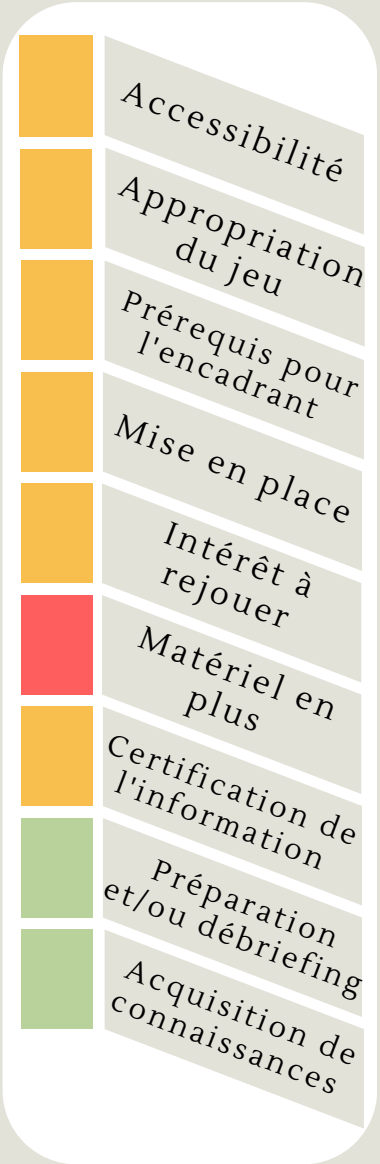
Nombre de joueurs : A partir de 1 joueur

Âge : A partir de 6 ans

Thème principal : Diversité des sols

Public visé : 6-12ans avec enseignant, éducateur ou animateur

Accessibilité : Jeu payant (20€ + frais d'expédition)

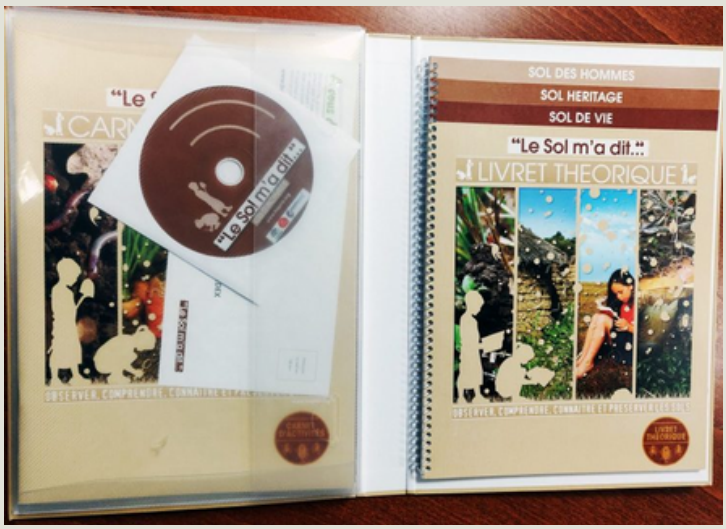


RÉSUMÉ DU JEU

Ce kit pédagogique propose aux jeunes de découvrir la diversité des sols de leur environnement proche. Le classeur comprend tout ce qui est utile pour se lancer dans le sujet. Le livret théorique aborde le sol de vie, le sol héritage et le sol des hommes. Les activités permettent d'observer et comprendre ces notions à travers une diversité d'approches (expériences, créativité, enquêtes, démarches scientifiques...)

INFOS UTILES

Le kit contient deux livrets, l'un théorique, l'autre proposant des activités à mener avec des 6-12 ans, des fiches d'identification plastifiées (plantes bio-indicatrices, petites bêtes), une carte géographique des sols dans le monde, un imagier du sol et un CD. Rom fournissant des documents à imprimer.



DIRTY MATTERS

Nombre de joueurs : 2 à 6 personnes

Âge : A partir de 8 ans

Public visé : Tout public

Temps de jeu : 40 à 60 min

Thème principal : Services écosystémiques du sol

Accessibilité : Gratuit sur internet

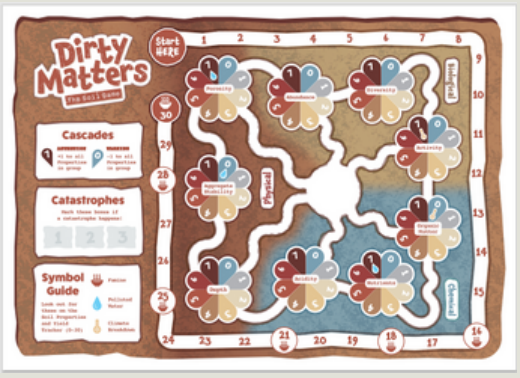
Langue : Anglais

RÉSUMÉ DU JEU

Le but du jeu est de restaurer un sol dégradé afin d'éviter des catastrophes comme la famine, la pollution de l'eau ou encore un changement climatique. Pour cela les joueurs participent en tant qu'organismes du sol (ver de terre, nématode, taupe…) comme protecteurs.
De cette manière ils découvrent les caractéristiques de chaque organisme, leur rôle dans le sol et les différentes propriétés d'un sol en bonne santé.
En traversant tous les espaces du sol et avec un travail d'équipe les joueurs doivent répondre aux challenges concernant la santé et la préservation des sols.

INFOS UTILES

Le jeu est uniquement disponible en anglais.
Tout le matériel (plateau, cartes) est disponible avec le lien:
https://soils.org.uk/dirtymatters/
Prévoir un temps de préparation et de lecture des règles



LA CLÉ DU SOL

Nombre de joueurs : 8 à 20 étudiants

Âge : Enseignement supérieur

Temps de jeu : 2h (+10 min de préparation et jusqu'à 2h d'apports théoriques optionnels)

Thème principal : Agroécologie

Matériel supplémentaire : Imprimante (optionnelle)

Public visé : Enseignants et élèves en agriculture, agronomie et environnement

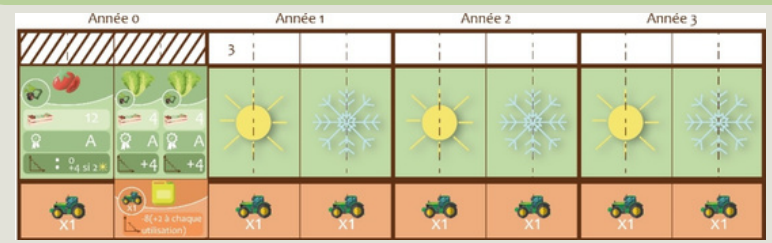
Accessibilité : Prêt gratuit ou téléchargement en ligne et impression, nécessité d'un animateur formé ou formation suivie par l'enseignant

RÉSUMÉ DU JEU

La clé du sol reproduit les freins auxquels sont confrontés les différents acteurs du maraîchage en transition vers des pratiques agroécologiques. Il s'appuie sur le cas de la gestion des bioagresseurs du sol. Par la simulation d'interactions complexes entre les acteurs du système sociotechnique (acteurs de la R&D, du conseil, de la production et de la commercialisation), il permet de comprendre les processus qui empêchent le développement de pratiques agroécologiques pour la gestion de la santé des sols maraichers. Ce jeu facilite l'assimilation de connaissances génériques sur la transition agroécologique. Il encourage également l'exploration d'innovations multi-acteurs pour répondre aux problèmes rencontrés lors de la partie de jeu.

INFOS UTILES

Le jeu contient un plateau et des cartes. Il est disponible gratuitement en prêt sur demande ou il peut être téléchargé et imprimé à lacledusol@inrae.fr. La mise en place du jeu est rapidé et un temps de débrief est compris avec l'animateur en fin de session.



Jeu Vidéo

NOWATERA

Nombre de joueurs : 1

Âge : Adolescent

Temps de jeu : Pas de limite

Thème principal : Aménagement du territoire

Matériel supplémentaire : Ordinateur

Public visé : Elèves

Accessibilité : Gratuit

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

Nowatera est une planète lointaine découverte et colonisée dans un futur pas si lointain. Une planète vierge de toute intervention humaine, et où les joueurs auront donc libre champ pour façonner son évolution, selon leurs volontés et choix. Leurs choix de construction modifieront peu à peu l'environnement, et ils devront faire face aux conséquences de leurs décisions, parfois désastreuses.

INFOS UTILES

Le jeu est un logiciel fourni avec un dossier pédagogique téléchargeable permettant de l'intégrer dans le programme scolaire.

Jeu Vidéo

SIM'AGRO

Nombre de joueurs : 1

Âge : Entre 12 et 18 ans

Temps de jeu : 30 min par partie

Thème principal : Les piliers du développement durable

Matériel supplémentaire : Ordinateur

Public visé : Tout élève de collège ou de lycée

Accessibilité : Gratuit

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

Sim'agro est un jeu vidéo sérieux dans lequel l'élève doit gérer un verger. Il devra franchir différents obstacles tels que des incendies, oiseaux, insectes, maladies, plantes sauvages ou même voisins. L'évaluation de sa gestion se fera en fonction des trois piliers du développement durable: social, économique et environnemental. Cependant, il sera difficile de concilier les trois.

INFOS UTILES

Le jeu est un logiciel développé par l'Académie de Nice. Il respecte le programme scolaire des Sciences de la vie et de la Terre et constitue donc un véritable outil pour les enseignants.

MACROFAUNE : LA VIE DES CHAMPS CULTIVÉS

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : A partir de 7 ans

Temps de jeu : 30 à 45 minutes

Thème principal : macrofaune du sol agricole

Matériel supplémentaire : Imprimante

Public visé : étudiants en agronomie ou personne intéressée par la connaissance des invertébrés des grandes cultures

Accessibilité : 35 euros

RÉSUMÉ DU JEU

Ce jeu de plateau, mis au point et testé par un enseignant, aide les apprenants en formation initiale ou continue à connaître et reconnaître les différents invertébrés des grandes cultures. Les joueurs doivent aussi déterminer la relation écologique que ceux-ci entretiennent avec le champ cultivé : auxiliaire des cultures, pollinisateur, décomposeur, laboureur ou, au contraire, ravageur

INFOS UTILES

Le jeu contient 80 cartes à jouer et 16 pions, le plateau est disponible sur internet pour l'imprimer.

LES BESTIOLES DU COMPOST- LES COMPOSTIOLES

Nombre de joueurs : Non défini

Âge : 4 à 17 ans

Temps de jeu : Variable selon l'activité

Thème principal : Les organismes du compost et du sol

Matériel : Mallette

Public visé : Tout type de public

Accessibilité : Commande auprès des Compostioles

RÉSUMÉ DU JEU

Cette mallette pédagogique est un support d'animation contenant 10 figurines d'animaux en 3D, 1 bestiaire(avec 10 fiches illustrées), et des protocoles d'animation. Les activités proposées permettent de découvrir les organismes du compost et du sol et leurs caractéristiques. Celles-ci peuvent prendre plusieurs formes selon le public.

INFOS UTILES

Besoin d'un animateur pour animer les activités.
Activité principalement à destination d'animateurs de communauté de communes.
Prix 1290 € prix fabrication Finistère

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

Jeu Vidéo

SEGAE

Nombre de joueurs : 1

Âge : A partir du lycée

Temps de jeu : Pas de limite

Thème principal : Agroécologie

Matériel supplémentaire : Ordinateur

Public visé : Personnes de la filière agronome

Accessibilité : Gratuit

Langue : Français et autres

SERIOUS GAME Segae AGRO ECOLOGY

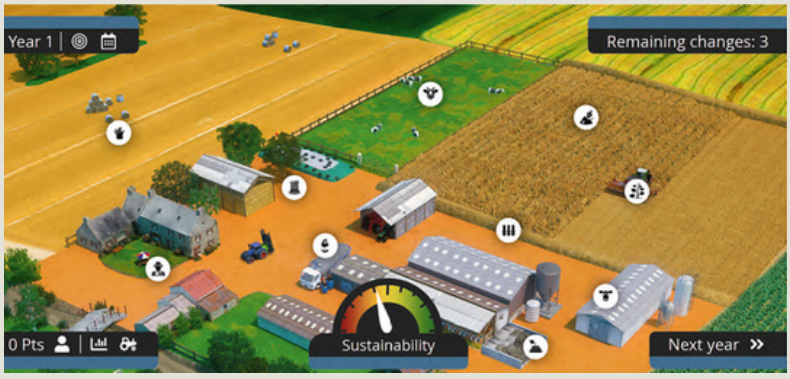
- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

Ce jeu de simulation a pour objectif de faire découvrir les pratiques agroécologiques. Le joueur doit gérer une une ferme de polyculture-élevage et agir sur un ensemble de facteurs afin d'améliorer la durabilité de l'exploitation. L'utilisateur doit alors prendre en compte les facteurs de protection des sols et de la biodiversité.

INFOS UTILES

Le jeu est libre d'accès via le lien: https://www.segae.org/game/
Disponible en 6 langues différentes: anglais, français, italien, espagnol, flamand et polonais



AEOLE- LE-JEU

Nombre de joueurs : 4 ou 8

Âge : A partir du lycée

Temps de jeu : Pas de limite

Thème principal : Agroécologie

Matériel supplémentaire : Imprimante

Public visé : Personnes de la filière agronome

Accessibilité : Gratuit

Langue : Français

Accessibilité
Appropriation du jeu
Prérequis pour l'encadrant
Mise en place
Intérêt à rejouer
Matériel en plus
Certification de l'information
Préparation et/ou débriefing
Acquisition de connaissances

RÉSUMÉ DU JEU

Aeole-le-Jeu est un jeu collaboratif destiné à se familiariser avec les propriétés des différents types de prairies que l'on rencontre sur les exploitations d'élevage du Massif central. Ces prairies ont été caractérisées sur le plan botanique, agronomique, écologique, et également en considérant leur impact sur la qualité des produits animaux, afin d'évaluer leur rôle dans les systèmes d'élevage de montagne

INFOS UTILES

Le jeu est libre d'accès via le lien : https://www.sidam-massifcentral.fr/developpement/aeole/

MYMYX

Nombre de joueurs : 1

Âge : A partir du lycée

Temps de jeu : Pas de limite

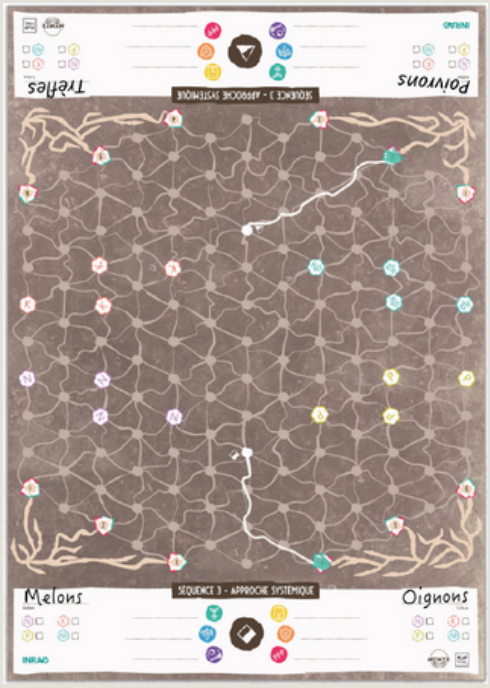
Thème principal : Agroécologie

Matériel supplémentaire : Ordinateur

Public visé : Personnes de la filière agronome

Accessibilité : Gratuit

Langue : Français



RÉSUMÉ DU JEU

MYMYX® (Mimic Mycorrhizal networks) est un dispositif d'apprentissage qui a pour objectif d'accompagner la transition agroécologique par le partage de connaissances autour de processus-clé de la vie du sol : les réseaux mycorhiziens. MYMYX® propose un ensemble de ressources qui permettent de passer des processus biologiques à la construction de systèmes de cultures agroécologiques. Une démarche ludique pour mieux comprendre et mieux agir !
MYMYX® permet aux joueurs non seulement de comprendre ce que sont les mycorhizes et les réseaux mycorhiziens, ainsi que leurs rôles, mais aussi de co-construire différentes stratégies (ensemble de pratiques agricoles) pour les valoriser.

INFOS UTILES

Le jeux ainsi que son carnet pédagogique est accessible gratuitement ici: https://www.inrae.fr/actualites/mymyxr-activons-vie-du-sol

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

FRESQUE DU SOL

Nombre de joueurs : 2 à 10 personnes

Âge : Tout âge

Temps de jeu : 3h

Thème principal : Comprendre le sol

Public visé : Tout public

Accessibilité : Gratuit

Langue : Français

RÉSUMÉ DU JEU

Au travers de 50 cartes et en 3h, la fresque du sol permet de comprendre ce qu'est un sol, comment celui-ci se forme et quelles fonctions écologiques découlent de ses propriétés pour ensuite découvrir l'ensemble des services que l'on en retire, les menaces qui rendent ces services limités dans le temps et l'espace et les actions que l'on peut engager pour préserver le fonctionnement des sols... Au moyen d'un jeu de rôle, reflétant la diversité des acteurs qui interagissent sur les sols, la fresque du sol ouvre sur une réflexion transversale sur les leviers pour mieux connaître et préserver les sols.

INFOS UTILES

Réservations des sessions avec le lien suivant : https://fresquedusol.com/

LES "LOCA-TERRES" DU SOL

Nombre de joueurs : Pas de limite

Âge : Tout âge

Temps de jeu : Pas de limite

Thème principal : Biodiversité du sol

Public visé : Tout public

Accessibilité : 9 euros

Langue : Français

RÉSUMÉ DU JEU

Les coulisses d'un sol vivant ! Dans le sol de nos prairies, jardins et forêts, des millions de petites bêtes discrètes s'agitent sous vos pieds pour faire disparaître feuilles, branches, fruits, crottes et cadavres… avec ce cahier technique, visitez les coulisses du spectacle fascinant qui se cache dans le sol.

INFOS UTILES

Le cahier se découpe en 4 parties alliant connaissances sur le sol et activités ludiques.

CPN
Connaître & Protéger la Nature

POSE... ÇA DÉCOMPOSE

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : A partir de 5ans

Temps de jeu : Pas de limite

Thème principal : Fonctionnement du sol

Public visé : Tout public

Accessibilité : 9 euros

Langue : Français

RÉSUMÉ DU JEU

Un jeu de cartes qui permet de comprendre le rôle des êtres vivants dans la décomposition de la matière organique. Jouer pour comprendre le rôle des êtres vivants dans la décomposition de la matière organique, tout un programme ! Les enfants découvrent que bon nombre de bestioles interviennent, décomposent, ont des interactions entre eux (prédateurs / proies) ... Et puis, c'est un jeu, alors les joueurs peuvent tomber dans des pièges...

INFOS UTILES

Pas évident à jouer, vu que les cartes sont tirées au hasard ce qui peut bloquer longtemps le joueur ou la joueuse, entraînant une succession des 3 phases de jeux ni fluide, ni ludique. A n'utiliser que comme accompagnement d'activité et nécessitera une préparation importante (voire une adaptation) de la part de l'animateur·trice.

CPN
Connaître & Protéger la Nature

Cahier d'activité pédagogique

LA VIE SECRÈTE DES VERS DE TERRE

Nombre de joueurs : Pas de limite

Âge : Tout âge

Temps de jeu : Pas de limite

Thème principal : Biodiversité du sol

Public visé : Tout public

Accessibilité : 7 euros

Langue : Français

RÉSUMÉ DU JEU

Avec plus de 7000 espèces réparties dans le monde dont une centaine en France, les vers de terre sont présents dans le sol de tous les continents à l'exception des déserts chauds et gelés.
Ces lombriciens font l'objet d'une grande fascination de la part des jeunes enfants. Ceux-ci les manipulent spontanément, alors que leurs parents trouvent bien souvent ces petits êtres tout à fait dégoûtants ! Ces animaux sont les seuls qui s'occupent à recycler et à mixer le sol, ce qui permet de maintenir sa fertilité.

INFOS UTILES

Ce petit guide vous prend par la main en vous proposant tout au long des pages des mises en situations concrètes vous permettant de comprendre la biologie, l'écologie et l'éthologie de ces êtres souterrains

CPN
Connaître & Protéger la Nature

LA FACE CACHÉE DU SOL

Nombre de joueurs : Pas de limite

Âge : 6 à 12 ans

Temps de jeu : Pas de limite

Thème principal : Fonctionnement du sol

Matériel supplémentaire : Imprimante

Public visé : Elève de 3e cycle

Accessibilité : Gratuit

Langue : Français

RÉSUMÉ DU JEU

Nous posons quotidiennement nos pieds à sa surface mais n'y faisons guère attention. Occulté par les forêts, les cultures, les habitations ou d'autres infrastructures qui le recouvrent, le sol est souvent considéré comme un simple support inerte. Mais de quoi est constitué un sol ? Existe-t-il des êtres qui y vivent ? Quelles sont leurs rôles ? Quelles menaces pèsent sur le sol ? Autant de questions qui trouveront réponses dans les pages de ce cahier ainsi que par les nombreuses investigations que pourront mener les élèves en classe et sur le terrain.

- Accessibilité
- Appropriation du jeu
- Prérequis pour l'encadrant
- Mise en place
- Intérêt à rejouer
- Matériel en plus
- Certification de l'information
- Préparation et/ou débriefing
- Acquisition de connaissances

INFOS UTILES

La version PDF du cahier d'activités est disponible, accompagné de vidéos explicatives sur le site Ariena : https://ariena.org/project/cahier-dariena-n14-la-face-cachee-du-sol/

Cahier d'activité pédagogique

EN QUÊTE DES INVISIBLES DU SOLS

Nombre de joueurs : Pas de limite

Âge : Tout âge

Temps de jeu : Pas de limite

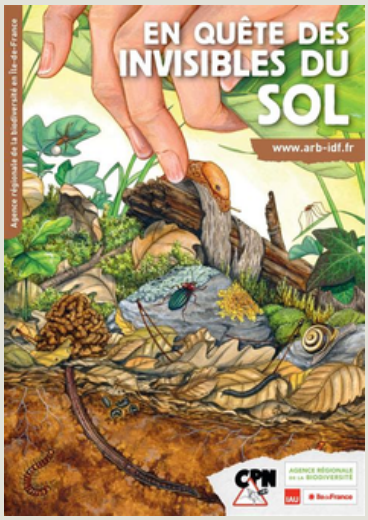
Thème principal : Biodiversité du sol

Matériel supplémentaire : Imprimante

Public visé : Tout public

Accessibilité : Gratuit

Langue : Français



RÉSUMÉ DU JEU

Scritch, scrountch, cric, croc, slurp... collez votre oreille au sol : entendez-vous ? Non ? Pourtant, sur et sous le sol de nos prairies, jardins et forêts, tout un petit monde œuvre, discrètement et efficacement, pour décomposer et recycler inlassablement la matière organique (feuilles mortes, excréments, cadavres...) qui s'y dépose.... Cet écosystème – l'un des plus essentiels et riches de la planète – n'est réellement étudié que depuis les années 80. En effet, les très nombreux organismes qui y vivent sont parfois si petits qu'ils sont encore aujourd'hui difficiles à observer...

INFOS UTILES

La version PDF est disponible sur internet avec le lien : https://www.institutparisregion.fr/fileadmin/DataStorageKit/ARB/Publications/arb_enquete_invisibles_sol_2018.pdf

CRITÈRES DE NOTATION

Critères de notation	1	2	3
Accessibilité		Jeu payant	Jeu gratuit (imprimable totalement ou Jeu en ligne)
Appropriation du jeux	Règles et déroulement des différentes phases du jeux complexes	Règles complexes mais une fois acquises le jeu est simple	Règles simples et rapides à comprendre
Prérequis de l'encadrant	Connaissances sur le sujet à avoir avec peu de ressources fournies par le jeu	Les connaissances à maitriser pour l'encadrement sont fournies avec le jeux	Pas ou peu de connaissance à avoir (les infos sont fournit au cours du jeux)
Mise en fonctionnement du jeu	Plutôt long et fastidieux (Impression + découpage + collage)	Quelques éléments à préparer (plateaux à imprimer) mais mise en fonctionnement rapide	Rien à faire mis à part sortir le jeux de sa boite
Mise en place du jeu		Beaucoup de matériel à mettre en place et temps assez long	Mise en place rapide
Jeu rejouable ou non	Rejouer au jeu une seconde fois n'est plus très pertinent (jeu "unique")	Jeu rejouable autant qu'on veut sans perdre de pertinence	Jeu rejouable autant qu'on veut avec des niveaux différents
Matériel en plus	Beaucoup de matériels en plus à avoir (plusieurs dés, marqueurs de plusieurs couleurs, pions)	Matériel commun à avoir en plus (stylos, feutres)	Pas de matériel en plus
Temps de débriefing ou cours préparatoire	Besoin de faire un cours sur les notions aborder avant le jeux et de débriefer après le jeu	Débriefing nécessaire pour assoir correctement les notions abordées	Le jeu se suffit à lui même, pas de débriefing nécessaire ou le débriefing est inclu dans le jeu
Certification de l'information	Pas relayé par des grands organismes	Vérifié et relayé par des grands organismes (INRAE, AFES, OFB, ADEME, educagri…)	Créé par des grands organismes (INRAE, AFES, OFB, ADEME, educagri…)
Nombres de notions du sol abordées	Seul une seule notion du sol est traité	Des notions sont abordées mais le sol n'est pas vu dans sa globalité	Le sol est vu sous la plupart de ses angles
Connaissances aquises grace au jeu	Le jeu seul ne permet pas d'apprendre les notions abordées	Le jeu permet de poser des bases sur les notions abordées mais nécessite tout de même un débriefing	Le jeu à lui seul permet d'aquérir des connaissances

CRITÈRES DE NOTATION

Définitions des critères :

- Appropriation du jeu : on entend ici la facilité à comprendre l'articulation du jeu et à maîtriser le jeu dans le but de l'animer.
  ->On entend par phase de jeu complexe les phases où il nous a fallu relire plusieurs fois les règles pour bien les comprendre.
  ->Des règles complexes sont des règles où il nous a fallu les relire plusieurs fois calmement afin de les comprendre.

- Prérequis de l'encadrant : toutes les connaissances que doit maîtriser l'animateur du jeu pour le bon déroulement et la bonne compréhension des notions pour les joueurs.

- Mise en fonctionnement du jeu : On entend ici les étapes nécessaires à la première utilisation du jeu.
  ->On a jugé comme long les temps de préparation supérieur à 40min

- Mise en place du jeu : On entend ici la préparation qu'il faut faire avant chaque partie (installation du plateau, des cartes, des pions).
  ->On a estimé que le temps était assez long lorsqu'on mettait plus de 5min à installer le jeu. Une mise en place rapide mettait donc moins de 5min.

FICHE LEXICALE

Jeux sérieux =
Outils utilisés pour sensibiliser, apprendre, communiquer de manière sérieuse couplé a l'aspect ludique et amusant d'un jeu

Activités pédagogiques =
Activités a but d'apprentissage facilité de manière pédagogue

Science participatives =
Production de connaissances scientifiques par le biais d'acteurs spécialisé ou non agissant activement et délibérément

UNIVERSITÉ DE LORRAINE | ENSAIA École de l'Innovation et de la Transition NANCY