



MISE A JOUR - JUILLET 2025

Catalogue Animations

tous publics & publics scolaires

Contenu

• Les jeux en salle :	
◦ Jeu "La boucle du compost"	p2
◦ Jeu "7 familles : la vie cachée des sols"	p3
◦ Jeu "Mémory du compost"	p4
◦ Jeu 'Mond'Défi pour Demain	p5
◦ Jeu "CODD Game"	p6
◦ Jeu "Gaspirale"	p7
◦ Jeu "La fresque du climat"	p8
◦ Jeu "La fresque des déchets"	p9
• Les jeux au jardin:	
◦ Visite pédagogique "Du Jardin à l'assiette"	p10
◦ Atelier Fouille-compost	p11
• Campagne de pesée sur le gaspillage alimentaire	p12
• Les intervenants	p13
• Les publics	p14
• Les autres activités de l'Attache Rapide	p15

Vos contacts pédagogiques

Hélène Bromblet

06.71.59.62.46 / helene@lattacherapide.fr

Anne-Sophie Mauffré-Rochelet

anne-sophie@lattacherapide.fr



La boucle du compost

Accessible via le



Public : A partir de 11 ans

Nombre de participants : de 8 à 30

Durée :

- niveau débutant (collège/lycée/adultes) : 1h
- niveau intermédiaire (lycée/adultes) 2h
- niveau avancé (adultes avertis) : 3h



Résumé :

Faites tourner vos méninges en groupe, pour reconstituer l'incroyable boucle du compost, avec un jeu de cartes à placer sur le plateau.

Objectifs pédagogiques :

- Prendre conscience des enjeux liés aux biodéchets et à leur gestion;
- Apprendre à réduire, trier et composter ses biodéchets.



Le déroulé :

Le jeu se déroule en 3 grandes étapes :

Installation et introduction par l'animateur : 10 min

Jeu : 35mn (débutant) / 1h30 (intermédiaire) / 2h30 (avancé)

Conclusion : 10mn (débutant) / 15mn (intermédiaire) / 30mn (avancé)

Un jeu développé par le
Réseau Compost Citoyen





Jeu de 7 familles La vie cachée des sols

Public : A partir de 8 ans : tous publics / public scolaire

Nombre de participants : de 2 à 30

Durée : 1h.

Il est possible de rallonger ce temps par un temps de découverte pratique, par ex. le jeu Fouille Compost, ou une séance de dessin...



Résumé :

Ce jeu de 7 familles comprend 42 cartes réparties en 7 familles :

- 4 familles d'organismes, selon le groupe écologique, ou taille
- 2 familles « environnement » : où et auprès de qui ces organismes vivent-ils ?
Le sol, le végétal
- 1 famille « science », outils et scientifiques

Objectifs pédagogiques :

De manière simple, par des photos, apprendre à appréhender et reconnaître les petits animaux sous nos pieds.



Crédit : ADEME

Le déroulé :

Les groupes jouent en autonomie. L'animateur passe de groupe en groupe pour éclairer les participants sur la biologie du sol.



Memory du compost

Public : A partir de 3 ans

Nombre de participants : de 2 à 30

Durée : 30 minutes à 1h



Cocon de ver

Résumé :

Un jeu de memory appliqué aux animaux et aux gestes du compost, simple et efficace !

Objectifs pédagogiques :

- De manière simple, par des photos, apprendre à apprêhender et reconnaître les petits animaux sous nos pieds
- Apprendre les gestes et les bienfaits du compostage



ver de compost



collembole

Le déroulé :

Les cartes sont étalées face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix. Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.

Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.

A la fin de la partie, c'est le joueur qui a le plus de paires qui gagne (variante : celui qui peut nommer tous les animaux de sa main)



Mond'Défi pour Demain C'est maintenant !

Public : Public scolaire : collège/lycée

Durée : 2 séances de 2h



Résumé :

Sensibilisons les jeunes aux Objectifs du Développement Durable (ODD) et aux principes de concertation et de coopération, grâce à un escape game et un jeu de rôle.

Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser à la complexité des enjeux du Développement Durable
- Explorer les connexions « local-global » : des actions concrètes pour des enjeux planétaires
- Développer le sens critique des élèves par le débat et promouvoir l'engagement citoyen
- Encourager la coopération et la créativité pour tendre vers un monde meilleur



Crédit : GRAINE Nouvelle-Aquitaine



Le déroulé :

Cette animation se déroule en 2 séances :

- une séance type “escape game” où les élèves, par groupe, devront résoudre des énigmes, avec une phase de classe de 15 minutes, une phase au sein de l'établissement scolaire de 25 minutes et une phase de débat;
- une séance de jeu de rôle où les élèves devront mettre en place des actions pour atteindre les ODD. Ils alterneront les temps de réflexion en petits groupes, avec des temps d'échanges entre les groupes et des temps de débat collectif.



CODD Game

biENTÔT

Public : Adultes (salariés, élus, bénévoles, employés de collectivités, soignants, enseignants, étudiants en études supérieures, adultes en formation professionnelle...)

Nombre de participants : de 12 à 24

Durée : 3h

Résumé :

CODD Game est un atelier ludique, collaboratif et accessible à tous, qui permet à chacun de mieux comprendre les enjeux environnementaux et sociaux actuels... et d'impulser une dynamique de passage à l'action !



Objectifs pédagogiques :

- Sensibiliser et mobiliser aux enjeux du développement durable
- Encourager une prise de conscience collective
- Initier une démarche de transformation ou renforcer votre démarche RSE/RSO
- Augmenter l'engagement et la motivation de vos équipes
- Accélérer l'intégration de pratiques responsables dans vos activités quotidiennes et professionnelles
- Créer du lien entre collaborateurs, développer l'esprit d'équipe

Le déroulé :

Cet atelier se déroule en 2 étapes :

1. Plongés dans un jeu d'aventure, vous [re]découvrirez les 17 Objectifs du développement Durable (ODD), puis saisirez l'impact de nos actions du quotidien sur notre qualité de vie et sur notre environnement;
2. A l'issue de cette prise de conscience collective, vous réfléchirez ensemble à des pistes de passage à l'action au sein même de votre organisation.



Le Gaspi'rale

biENTÔT

Public : A partir de 7 ans

Nombre de participants : de 2 à 8



Durée :

niveau débutant (collège) : 1h

niveau intermédiaire (lycée) 2h

niveau avancé (adultes avertis) : 3h

Résumé :

Le jeu se joue sur un plateau, qui est en fait une bâche de 1,5m x 1,5m.

Chacun avance et pioche l'une des 80 cartes du jeu, réparties en :

- 20 cartes orange Quiz : devenez incollables sur le gaspi !
- 20 cartes rouges Gaspi : où se cache le gaspi dans notre quotidien ?
- 20 cartes vertes d'Astuces anti-gaspi
- 20 cartes jaunes Défis, pour s'amuser entre joueurs !

Objectifs pédagogiques :

- Apprendre en s'amusant
- Aborder la notion du gaspillage alimentaire
- Etre force de propositions pour réduire le gaspillage chez soi et à la cantine

Le déroulé :

Les groupes jouent en autonomie. L'animateur passe de groupe en groupe pour aider les participants

Un jeu développé par





La Fresque du climat

biENTÔT

Public : Tout public, à partir de 10 ans

Nombre de participants : de 4 à 14

Durée :

3h pour comprendre les enjeux climatiques



Résumé :

Les joueurs sont en équipe de 4 à 8 joueurs. Ils disposent de cartes représentant les différentes composantes du changement climatique et se concertent afin de retrouver les liens de cause à effet en les positionnant et reliant entre elles.

Objectifs pédagogiques :

- Résonner en manipulant les liens de cause à effet, les chiffres et les graphiques;
- Formaliser en structurant sa réflexion sous forme de fresque, en restituant ce que l'on a appris lors de l'exposé;
- Imaginer en visualisant les interactions climatiques, en décorant sa fresque lors de la phase de créativité;
- Ressentir en exprimant ses émotions face à l'enjeu climatique, en échangeant avec les autres joueurs.



Le déroulé :

D'abord 1h de réflexion pour construire la fresque, 1h de créativité, 15 minutes de restitution et 45 minutes de debrief.

Un jeu développé par



La Fresque des déchets

biENTÔT

Public : Tout public, à partir de 9 ans

Durée : 3h

Résumé :

Cette fresque, créée par l'association Green Donut, est un atelier ludique, collaboratif et créatif basé sur l'intelligence collective pour sensibiliser à nos modes de consommation et à l'impact de nos déchets.



Objectifs pédagogiques :

- Jouer pour comprendre
- Manipuler pour mémoriser
- Débattre pour des idées nettes
- Proposer pour agir ensemble



Le déroulé :

1h15 de compréhension où les participants créent leur fresque en reliant les cartes entre elles, puis 20 minutes de créativité, 10 minutes de restitution et 45 minutes de réflexion sur les actions possibles.



Green Donut

Un jeu développé par



Visite pédagogique "Du jardin à l'assiette"

Accessible via le



Public : A partir de 5 ans : tous publics / public scolaire

Nombre de participants : 30 maximum

Durée : 2h



Résumé :

Partez à la découverte d'un jardin, et regardez comment ça pousse ! Enchaînez 4 activités très concrètes, résolvez 4 énigmes afin de reconstituer la boucle de la matière organique :

1. Fouille compost
2. Recette du compost
3. Plantation
4. Réalisation d'un calendrier des légumes de saison.

Objectifs pédagogiques :

- Faire le lien entre agriculture, alimentation, compostage;
- Prendre conscience des enjeux liés à l'alimentation et au gaspillage alimentaire;
- Savoir trier ses biodéchets et apprendre à composter;
- Aborder les besoins des plantes et des sols.



Le déroulé :

La séance est réalisée à Bergerac, aux Jardins du Cœur, près de l'EHPAD de la Madeleine (action inter-générationnelle possible).

Pour chaque classe, 4 groupes tournent sur 4 activités, et doivent résoudre des énigmes.



Atelier “Fouille-compost”

Public : A partir de 3 ans

Durée : 30mn



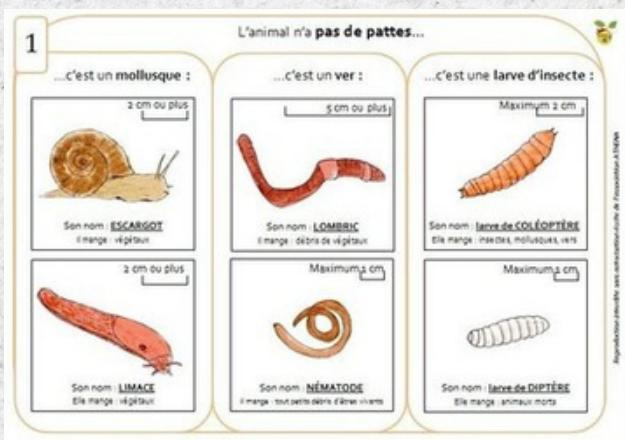
Résumé :

Observons en groupe les petites bêtes du compost !



Objectifs pédagogiques :

- Se familiariser avec le compost et la vie du sol
- Manipuler le compost, dépasser sa peur des “petites bêtes”
- Connaitre et utiliser le principe d’une clé de détermination.
- Prendre conscience des spécificités de chaque animal



Le déroulé :

Les enfants disposent des échantillons de compost dans des bassines. Les petits animaux sont prélevés et les plus petits sont mis dans des bocaux-loupes. Avec la clé de détermination, on distingue et identifie tous les animaux.



Campagne de pesée sur le gaspillage alimentaire

Accessible via le

pass
Culture

Public : A partir de 7 ans : tous publics / public scolaire

Durée : 8h sur le temps du midi, 3h en classe



Résumé :

A vos balances ! A la cantine, pesez tout ce qui ne finit pas dans votre estomac ! Préparez un exposé pour lutter contre le gaspillage à la cantine.

Objectifs pédagogiques :

- Nommer tous les aliments;
 - Différencier ce qui est organique et recyclable de ce qui ne l'est pas;
 - Remplir un tableau, faire des opérations mathématiques simples en fonction du niveau;
 - Établir un raisonnement, faire entendre sa voix auprès des adultes, débattre.



Le déroulé :

Sur une semaine, le temps du midi, les enfants trient et pèsent les biodéchets, accompagnés par l'Attache Rapide. Ils remplissent les tableaux de suivi. A la fin de la semaine, l'Attache Rapide vient co-construire un diagnostic avec les élèves : assiette type, poids moyen, aliments et recettes qui marchent, utilisation des restes...

Le diagnostic est restitué par les élèves à d'autres élèves.

En option, 2 prestations :

=> traitement des données, entretien, rapport détaillé, restitution

=> accompagnement à l'élaboration d'un plan d'action



Les intervenants

Hélène Bromblet **Responsable technique**

Ingénierie en gestion des déchets depuis plus de 10 ans, du bout du monde au pied des composteurs partagés, Hélène est experte sur la mise en place de projets de territoires, avec une méthodologie rigoureuse. Elle est Maitre Composteur.



En renforts...

Jean-Marc Billand

Chargé de collecte



Blandine Geneste

Bénévole de l'Attache Rapide



Marie Batté

Chargée de mission



Heliantis Humanis

Les bénévoles de cette association co-animent avec nous la visite pédagogique “Du Jardin à l'Assiette”





Les publics

Scolaires

Nos animations sont parfaites pour des scolaires. Elles sont souvent adaptable à l'âge et peuvent intégrer un cycle d'apprentissage. Nous avons l'habitude d'intervenir dans les écoles, résultat garanti ! Possibilité de passer par le Pass Culture pour financer certaines animations. Pensez à vos écodélégués !

EHPAD

Nos animations en salle sont adaptables à un public agé. Les plantes, le compost, sont aussi un moyen pour nos ainés d'évoquer le monde extérieur, leurs souvenirs... La visite pédagogique peut d'ailleurs se faire dans le cadre d'une action inter-générationnelle.

RSE en entreprise

Vous souhaitez mener une action RSE en entreprise ? Nous accueillons régulièrement des visites sur notre site de l'ESCAT. Notre jeu La Boucle du compost, niveau expert en 3h, est par exemple un très bon moyen de créer du lien dans votre équipe.

Publics spécifiques

Les supports de jeu en salle (plateau, cartes), comme le memory ou le Jeu de 7 familles sont adaptés à des publics déficients. Les activités extérieures sont également très enrichissants.

Evenements

Une kermesse ? Une foire ? Un salon ? Nos jeux peuvent s'insérer dans une grille de programmation et certains comme le Gaspi'Rale peuvent se pratiquer sur un grand espace. Pour des animations extérieures, pensez au Fouille Compost, qui fait fureur !



Les autres services de l'Attache Rapide



Collecte et compostage



Conseil aux collectivités



Crédit photo Anne-Sophie MAUFFRE-ROCHELET

“Avec l'Attache Rapide, les épluchures ne sont plus des déchets : nous agissons localement pour leur offrir une seconde vie.”

Crédit photo Florence GILLARD