



Animer des ateliers autour de la santé environnementale



SANTÉ
ENVIRONNEMENTALE

À retenir

1. Concept pédagogique

- Les mécaniques pédagogiques utilisées sont le jeu, l'expérimentation, la narration, la coopération et l'imaginaire.
- La posture de l'animateur évite toute culpabilisation et valorise le pouvoir d'agir des enfants.
- L'éco-anxiété est reconnue comme une réaction normale ; l'enjeu est de trouver la juste distance pour agir sans être paralysé.
- Les ateliers développent le sentiment d'efficacité personnelle : « Je peux comprendre et agir ».

2. Contenu des séances : se référer au kit d'animation pour plus de détails

Pour chaque épisode, message d'agents spéciaux en début, dessin ou symbole sur la fresque à la fin.

1 : « Maison à la loupe » où la composition de nos objets influence notre santé et celle de la planète.

- Jeu « Santé ou pas santé ? » : positionnement corporel et débat collectif
- Enquête « Dentifrice au microscope » : manipulation, tri, coopération

2 : « Mission Class'Hic » où l'air est invisible et se modifie selon nos usages.

- Jeu du « Cartable magique » : tri collectif des fournitures
- Expérience « Sans'flamme sans air » : démonstration sensorielle
- Geste symbolique sur la fresque : engagement visible

3 : « Opération Top Chef » où manger, c'est choisir des ressources et des impacts.

- Jeu « Du champ à l'assiette » : reconstituer la chaîne alimentaire
- Expérience « Le mélange des éléments » : visualiser les réactions physiques
- Tri d'ustensiles : discussion concrète sur la durabilité

4 : « Le vivant au parc » où protéger le vivant, c'est protéger tous les habitants de la planète.

- Défi « Pique-nique sans traces » : tri participatif
- Les vivants du parc : identifier les vivants dans un environnement impacté par l'humain.

5 : « L'histoire du soir » pour ancrer les apprentissages et ressentir la cohérence du parcours.

- Rappel par lieux : réactivation des apprentissages
- Fresque collective : mise en commun des traces
- Jeu du système : démontrer la reliance
- Clôture

3. Modifications du parcours : se référer à la fiche "Adapter un atelier"

- Les contenus sont adaptables à tous les contextes (temps court, espaces contraints, groupes hétérogènes).
- Toutefois, des invariants pédagogiques doivent être préservés : lien au vivant, participation active, ludique, trace collective.

Pour aller plus loin

Sitographie

- [Vidéo de 2min pour comprendre l'histoire de la santé environnementale](#)
- [Santé.gouv, Santé environnement](#)

