LIVRET PÉDAGOGIQUE

PLANET VIVO

écosystèmes en alerte

8 ANS ET +

UN JEU INNOVANT SUR LA BIODIVERSITÉ

Erasmus+

GAMES FOR GOALS

Mentions légales

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur(e) et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne peuvent en être tenues responsables.

Partenaires financiers

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne

En partenariat avec

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté
Égalité
Fraternité

AFD
AGENCE FRANÇAISE DE DÉVELOPPEMENT

Partenaires opérationnels

Ce livret a été publié en 2025, au sein du projet “Games for Goals” et financé dans le cadre d’un projet Erasmus+, mené par Le Partenariat-Centre Gaïa.

LE PARTENARIAT
CENTRE GAÏA

Le Partenariat a conçu ce livret et le jeu Planète Vivo avec les partenaires suivants :

STEDENBAND Haarlem Mutare CITY LINK

inholland university of applied sciences

ISPGAYA instituto superior politécnico

AP UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES AND ARTS ANTWERP

kuriOz

HOCHSCHULE NORDHAUSEN
University of Applied Sciences

Cet outil est sous licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr

Crédits

aich talg, amethys studio, baddesigner, bakhtiar, beecreativa, bnpdesign studio, chainstation studio, eklip studio, femoza studio, fine art, FJ studio, gambar, gomolach,gravisio, guzman, icondoit, icon54, icon8, ivandesign, jabs creative, kurniawan, latamclick, lineartpilot, macrovector, madaniaart, moupz, muhamad usman, ozrick cartoon, pexel py, pipa, pixabay, sathaporn, savor love, simple glyphs, sketchify,sparkle stroke, thailerd, vectorfair G, walank, webtechops llp,yummy buum

Tables des matières

Le projet “Games for Goals” *p 4*

Les ODD et l’éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale *p 5-6*

L’éducation innovante et inclusive *p 7-8*

Fiche d’activité *p 9-15*

- Objectifs pédagogiques
- Préparation
- Règles du jeu
- Clés pour mener la discussion
- Description des cartes
- Situation initiale & Situation finale

Sommaire des rotations *p 16*

Ecosystèmes *p 17-18*

Biodiversité *p 19-20*

Glossaire *p 21*

Ressources *p 22*

Les liens pour le matériel du jeu *p 23*

Games for Goals

"Des jeux pour l'éducation à la citoyenneté et à la sensibilisation sur les Objectifs de Développement Durable (ODD)" ou "**Games for Goals**", est un projet financé par l'Union Européenne à travers son programme Erasmus+. Le projet a été mis en place par un consortium entre des organisations non gouvernementales et des établissements d'enseignement supérieur de 5 pays Européens, et est piloté par l'association française Le Partenariat.

Il s'adresse au public scolaire et vise à soutenir les enseignants, les équipes de direction et autres professionnels de l'éducation dans le développement de méthodes d'apprentissage innovantes, et dans l'amélioration des pratiques pédagogiques de l'enseignement primaire. Il vise à atteindre ces objectifs tout en se concentrant sur des sujets liés à la citoyenneté, à la solidarité internationale et au développement durable. Son but final est de déclencher un changement de comportement individuel et collectif vers les Objectifs de Développement Durable (ODD).

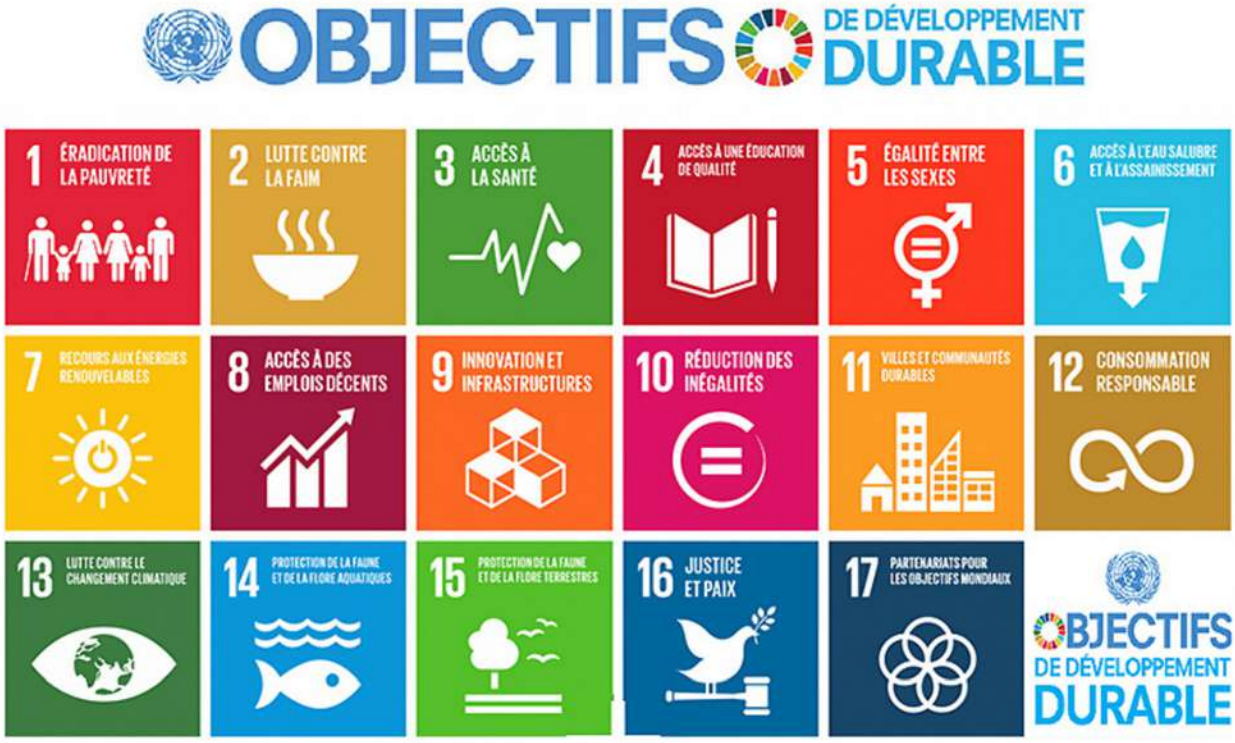
Le projet Games for Goals (2022-2025) vise à fournir aux enseignants des activités pédagogiques clés en main (des jeux), un catalogue de ressources et une méthodologie sur l'éducation innovante. Le projet a été mené avec la participation de nombreux acteurs locaux, notamment des enseignants du primaire et des étudiants de l'enseignement supérieur.

Ce livret présente l'un des trois jeux créés par l'équipe de Games for Goals : Planète Vivo ! Pour plus d'informations sur nos autres ressources, voir : www.gamesforgoals.eu

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

L'Agenda 2030 pour le développement durable, qui a été adopté par les États membres de l'ONU en 2015, fournit un schéma directeur commun pour la paix et la prospérité des populations et de la planète, aujourd'hui et à l'avenir.

En son cœur se trouvent les 17 Objectifs de Développement Durable (ODD), qui constituent un appel urgent à l'action de tous les pays, dans le cadre d'un partenariat mondial. Ils reconnaissent que l'élimination de la pauvreté et des autres privations doit aller de pair avec des stratégies visant à améliorer la santé et l'éducation, à réduire les inégalités et à promouvoir des partenariats mondiaux qui soutiennent une croissance économique durable, tout en luttant contre le changement climatique et en œuvrant à la préservation de nos océans, de nos forêts et de notre faune et de notre flore.



source : https://sdgs.un.org/goals

L’éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale

L'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (ECSI), parfois appelée éducation à la citoyenneté mondiale (ECM), est une pratique pédagogique qui trouve ses racines dans l'éducation populaire. L'ECSI encourage les contributions et les échanges authentiques par le biais d'un dialogue positif.

Elle repose sur l'idée que « nous sommes liés non seulement à un pays, mais aussi à une communauté mondiale plus large. Ainsi, en y contribuant de manière positive, nous pouvons également influencer le changement aux niveaux régional, national et local ».

L’ECSI s'inscrit dans une démarche éducative à long terme qui valorise l'intelligence collective et la diversité culturelle. L’ECSI encourage les participants à agir et à s'engager dans une citoyenneté active. L'idée est de sensibiliser tous les publics aux questions de citoyenneté mondiale.

L'une des principales méthodologies utilisées par l’ECSI est la pédagogie active, qui consiste à placer le participant au cœur de son apprentissage, en partant du principe que c'est en faisant que l'on apprend le mieux.

L'approche de l’ECSI permet de comprendre les grands défis de notre temps (égalité, droits de l'Homme, environnement, etc.). L'utilisation d'outils pédagogiques participatifs crée un environnement d'apprentissage favorisant les échanges et stimulant l'intelligence collective.

Source : https://www.unesco.org/en/global-citizenship-peace-education/need-know

L’éducation innovante

Le projet “Game for goals” vise à renforcer l'enseignement innovant de la citoyenneté mondiale et du développement durable dans l'enseignement primaire, à travers l'Europe.

En intégrant les objectifs de développement durable (ODD) dans le programme scolaire, les enfants apprennent non seulement à connaître ces objectifs cruciaux, mais développent aussi un sentiment d'autonomie et de responsabilisation.

Le jeu y parvient grâce à une pédagogie ludique, systémique et participative. En jouant avec les ODD, Planète Vivo rend ces objectifs tangibles et réalistes, encourageant ainsi la participation active et l'engagement des enfants.

Conçu de manière holistique Planète Vivo offre une activité qui requière “la tête, le cœur et les mains”. Il associe ainsi des pédagogies narratives, artistiques et corporelles à des approches cognitives plus traditionnelles. Cette méthodologie diversifiée garantit une expérience d'apprentissage complète.

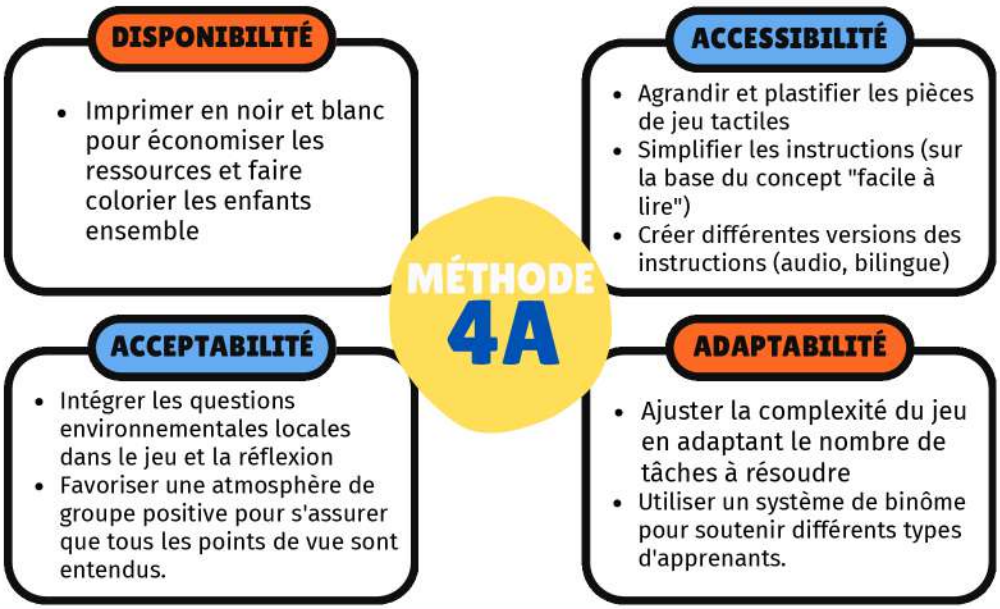
Le jeu met l'accent sur la convivialité, encourageant la résolution de problèmes en collaboration et la solidarité entre les élèves. Grâce à cette approche, Planète Vivo crée un environnement d'apprentissage favorable et engageant, préparant les enfants à devenir des citoyens du monde informés et actifs.

L'éducation inclusive

L'éducation inclusive garantit que chaque enfant, quels que soient ses capacités, ses antécédents ou ses besoins d'apprentissage, peut participer de manière significative aux activités d'apprentissage. Cela correspond aux principes de la Convention des Nations Unies relative aux droits des personnes handicapées (CDPH), qui met l'accent sur le droit à l'éducation inclusive pour tous, et que Planète Vivo cherche à soutenir.

L'éducation inclusive doit donc être mise en œuvre de manière à permettre à tous les élèves de participer. À cette fin, le jeu a été testé dans des classes en Europe afin d'identifier les difficultés et d'affiner sa conception. Néanmoins, ce type de jeux à imprimer et à jouer en groupe reconnaît ses limites, telles que la dépendance à l'égard de la lecture, les exigences cognitives liées à la compréhension de concepts complexes, le matériel physique moins durable et moins tangible, le manque d'interactivité audio ou numérique, les contraintes de temps et la dynamique de groupe qui peut entraver la pleine participation.

Pour résoudre ces problèmes, les enseignants peuvent appliquer divers cadres pour renforcer l'inclusivité. Par exemple, le cadre des 4-A de l'ONU et la conception universelle de l'apprentissage (UDL) permettent des approches théoriques et pratiques de l'éducation qui facilitent la participation de chaque enfant en reconnaissant ses capacités et ses besoins d'apprentissage uniques.



Fiche d'activité

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Pendant le jeu, les élèves travaillent en collaboration pour atteindre un objectif commun.
- Les élèves comprennent notre dépendance à l'égard de la biodiversité, ce qui la menace et comment la protéger.
- Les élèves partagent leurs réflexions sur leur propre relation à la biodiversité.
- Ensemble, les élèves planifient des actions pour une coopération durable avec la biodiversité.

DÉROULÉ

- 10' : présentation du jeu et des principales instructions
- 30' : jeu : défis en 5 groupes
- 10' : les groupes se réunissent pour la conclusion finale
- 15-30' : discussion

PRÉPARATION

- Découpez toutes les cartes et les pièces de puzzle et plastifiez-les.

Installez la classe avec 6 tables, une table centrale avec le plateau et une table pour chaque groupe.
(Minimum 2 élèves par table, maximum 6)

- Placez sur chaque table : une carte d'identité d'écosystème, une carte de règles, un jeu de 5 cartes rôles, un pion animal, un marqueur effaçable.

Si c'est plus facile, vous pouvez projeter le plateau sur un écran.

BUT DU JEU

- Restaurez les cinq écosystèmes en résolvant des défis et des énigmes.

MATÉRIEL

- 1 plateau (ou alternativement, 1 écran et 1 projecteur)
- 5 cartes d'identification de l'écosystème
- 25 enveloppes de défi
- 25 jeux de cartes de défi
- 25 cartes solution
- 25 cartes rôles
- 25 pièces de puzzle
- 1 chronomètre + 1 sonnerie (non fournis)
- 5 cartes de règles

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Dans ce jeu, les élèves sont organisés en cinq équipes, chacune représentant un écosystème. Le plateau représente ces cinq écosystèmes, en mauvais état et où la biodiversité ne peut se développer. Au cours des cinq manches, les différents écosystèmes appellent à l'aide et des défis sont distribués à chaque groupe. Dans chaque groupe, les élèves se voient attribuer un rôle afin que le processus se déroule sans conflits (les rôles changent à chaque tour).
Lorsqu'un groupe réussit un défi, il reçoit une pièce de puzzle. À la fin, lorsque toutes les pièces sont réunies, le puzzle révèle une situation différente de celle présentée sur le plateau : les différents écosystèmes ont été restaurés (ou les dommages ont été stoppés), et les élèves reçoivent également un message inspirant sur le rôle qu'ils peuvent jouer dans la sauvegarde de la vie sous toutes ses formes autour d'eux.

Étape 1 - Appel d'urgence

Téléphone : Dring Dring !
Enseignant : Allô ? Oui, c'est la classe X ! Oh, c'est un appel à l'aide ! C'est l'écosystème Y qui appelle !
L'enseignant demande au représentant de l'écosystème donné de lire à haute voix l'appel à l'aide inscrit sur la carte d'identité de l'écosystème (mais pas encore la description de l'écosystème).
L'enseignant : Très bien, c'est parti !
L'enseignant demande ensuite au représentant de l'écosystème donné de lire à haute voix la description de l'écosystème inscrite sur la carte d'identité de l'écosystème.

Étape 2 - Défi

L'enseignant demande aux ambassadeurs de s'avancer et leur remet les cartes des défis. L'icône d'un animal typique de chaque écosystème est visible sur les cartes et les enveloppes afin que l'enseignant sache quel matériel doit être remis à chaque équipe.
L'enseignant déclenche le chronomètre. Une question de réflexion est proposée sur chaque carte solution afin que les équipes restent actives jusqu'à la fin du temps donné.

Étape 3 - Fin du tour et préparation du tour suivant

L'arbitre révèle la solution et affiche les cartes du défi, et de la solution sur la table pour que l'enseignant puisse vérifier.
L'enseignant évalue chaque table et remet les pièces du puzzle.

Les gardiens du matériel rassemblent le matériel nécessaire et l'apportent à l'enseignant. Seules les pièces du puzzle restent sur la table.
Les membres de l'équipe permutent leurs rôles.

Une fois un écosystème visité et restauré, on passe à un autre écosystème dans l'ordre suivant : arctique, forêt, océan, prairie, désert.

Vous trouverez un tableau récapitulatif des rotations à la page 16.

CLÉS POUR MENER LA DISCUSSION

- Comment vous sentez-vous après ce jeu ?
- Quels écosystèmes avez-vous essayé de sauver ?
- Quelles sont les principales menaces qui pèsent sur chaque écosystème ?
- Quelles sont les causes de ces problèmes ?
- Quelles solutions avez-vous trouvées ?
- Quelles sont les activités quotidiennes qui ont un impact sur la biodiversité ? De quelle manière ?
- Que pouvez-vous faire individuellement pour protéger la biodiversité ?
- Que pouvez-vous faire tous ensemble pour protéger la biodiversité ?
- Pourquoi est-ce important ?

DÉFI SAUVER LA BIODIVERSITÉ

Reformer les équipes du jeu.
À tour de rôle, chaque équipe propose une idée pour protéger la biodiversité.
L'idée doit être concrète et réalisable par les élèves eux-mêmes !
Si une équipe est à court d'idées ou répète une idée déjà énoncée, elle est éliminée.
La dernière équipe en lice remporte le défi !

Vous pouvez demander aux élèves de choisir une action concrète et collective pour protéger la biodiversité : exposition, ramassage des déchets, plantation de fleurs, etc.

DESCRIPTION DES CARTES

Défis

Des enveloppes défis sont fournies par écosystème pour organiser le matériel nécessaire.

3 types de défis :

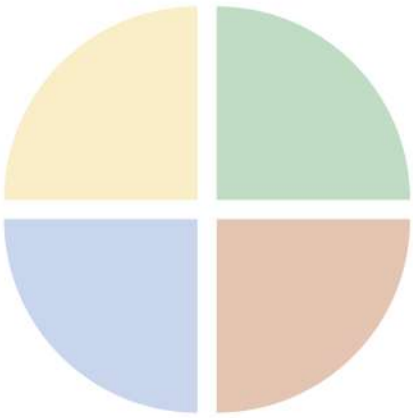
- Analyse d'images : Comparer des images et trouver les différences.
- Énigmes : Décoder un message.
- Liens entre des cartes : Reconstituer une chaîne dans l'ordre logique ou faire correspondre des paires.

Cartes solutions

Une carte de solution est fournie pour chaque défi, elle comporte une question de réflexion pour amener le débat dans les groupes.
La carte solution est pliée de manière à ce que la réponse ne soit pas immédiatement visible. L'arbitre doit garder la solution secrète jusqu'à la fin du temps imparti.

Pièces de puzzle

Chaque écosystème régénéré est composé de 4 pièces de puzzles. À chaque tour, les groupes qui ont réussi leur défi gagnent une pièce de puzzle correspondant à l'écosystème joué. Le dernier groupe reçoit une partie d'un message mystère.
Une fois les cinq tours terminés, les élèves sont invités à compléter le puzzle. Ils doivent comprendre qu'ils doivent collaborer avec les autres tables, car chaque groupe dispose d'une pièce du puzzle pour chaque écosystème et d'une partie du message mystère. L'enseignant peut les aider en distribuant les pièces manquantes.



DESCRIPTION DES CARTES

Les cartes de rôle

A chaque tour, les élèves se voient attribuer un rôle :

Ambassadeur / Ambassadrice: Au début et à la fin du tour, rend l'ancien défi au professeur et récupère le nouveau défi.

Arbitre : Pendant le défi, garde la solution secrète. À la fin du tour, vérifie si l'équipe a trouvé la bonne solution et communique-la à l'enseignant.

Responsable silence : Pendant le tour, vérifie que tout le monde participe aux échanges, et assure-toi que l'équipe respecte les consignes de silence.

Responsable temps : Pendant le tour, surveille le temps et assure-toi que l'équipe relève le défi dans le temps imparti.

Responsable matériel : Pendant le tour, assure-toi que personne n'endommage le matériel de jeu. À la fin du tour, range les cartes de défi comme elles avaient été distribuées.
Les pièces du puzzle sont les seules cartes qui restent sur la table.

Les rôles changent à chaque tour : Ambassadeur > Arbitre > Responsable silence > Responsable temps > Responsable matériel > Ambassadeur ...

Éléments supplémentaires

Chronomètre : tout dispositif permettant de chronométrer les tours, gérées par les responsables temps.

Cartes de règles : 5 cartes de règles décrivant brièvement les rôles, les instructions et le déroulement du jeu.

LA SITUATION INITIALE - LE CONTEXTE

Le comportement humain menace notre santé ! L'homme détruit la planète. Ils ont coupé trop d'arbres et rejettent tous leurs déchets dans les mers. Même les ours polaires ne savent plus où aller car la glace fond trop vite. Toutes sortes d'écosystèmes sont désormais vulnérables, du pôle Nord au pôle Sud, dans les océans, les rivières, les lacs ainsi que dans les forêts, les déserts et les prairies. Nous avons besoin de votre aide !

Chers représentants des écosystèmes, je vous remercie tous d'avoir répondu à mon appel et d'avoir apporté vos compétences à l'Assemblée extraordinaire d'aujourd'hui. J'ai reçu un certain nombre d'appels d'urgence, j'ai besoin de votre aide pour arrêter les dégâts causés à nos écosystèmes. Chacun d'entre vous a des compétences particulières et des talents uniques à offrir. Maintenant, nous avons besoin de votre collaboration ! Il faudra combiner toutes vos forces, alors assurez-vous d'utiliser différentes compétences dans les différentes missions.

SITUATION FINALE

Les élèves sont invités à résoudre leur puzzle. Ils doivent se rendre compte qu'ils doivent collaborer.
La classe reconstitue cinq images alternatives (une par écosystème) et un message inspirant. L'enseignant peut aider en remplaçant les pièces vierges (obtenues à la suite de mauvaises réponses) par les pièces correctes du puzzle (avec l'image).

Sommaire des rotations

1	ARTIQUE	Pergélisol (code)	Compétition entre renards (code)	Gaz à effet de serre (liens logiques)	Empoisonnement de la chaîne alimentaire (liens logiques)	Changement de la couverture glaciaire (comparaison d'images)
2	FORET	Huile de palme / déforestation (liens logiques)	Pratiques d'exploitation forestière (comparaison d'images)	Mangrove (rebus)	Pratiques de reboisement (comparaison d'images)	Bétail / déforestation (liens logiques)
3	OCEAN	Récifs coralliens sains/dégradés (comparaison d'images)	Surcharge en nutriments (liens logiques)	Résiliences des écosystèmes (comparaison d'images)	Pollution plastique (liens logiques)	Microplastiques (code)
4	PRAIRIE	Surpâturage (code)	Fragmentation des habitats (comparaison d'images)	Pollution par les pesticides (liens logiques)	Braconnage (code)	Pratiques agricoles / qualité des sols (comparaison d'images)
5	DESERT	Habitat pour les oiseaux (liens logiques)	Espèces envahissantes (code)	Paysage sain/ dégradé (comparaison d'images)	Développement urbain / artificialisation (comparaison d'images)	Types de déserts par continent (paires logiques)

Écosystèmes

Dans Planet Vivo, nous avons choisi 5 écosystèmes à restaurer.
Voici une brève description de ces écosystèmes.

Océan

L'océan couvre plus de 70 % de la surface de la Terre. Il abrite une grande variété de plantes et d'organismes, du minuscule plancton aux immenses baleines. Les récifs coralliens sont de véritables cités sous-marines peuplées de poissons multicolores et d'autres créatures marines. Les océans jouent un rôle crucial dans la régulation du climat terrestre en absorbant la chaleur et le dioxyde de carbone. Ils fournissent également nourriture et ressources aux humains, comme les poissons et les algues.

Forêt

On trouve des forêts partout dans le monde, des forêts tropicales humides près de l'équateur aux forêts froides et enneigées du nord. Elles abritent de nombreux animaux, notamment des oiseaux, des insectes et des mammifères comme les cerfs et les ours. Les arbres produisent l'oxygène nécessaire à notre respiration, contribuent à purifier l'air et à absorber le dioxyde de carbone. Les forêts fournissent également du bois, des fruits et d'autres ressources utiles aux humains au quotidien.

Arctique

L'Arctique est une région froide et glacée située autour du pôle Nord. Recouverte de neige et de glace la majeure partie de l'année, elle connaît de très longs hivers et des étés courts. Malgré ces conditions difficiles, de nombreux animaux vivent dans l'Arctique, comme les ours polaires, les phoques et les renards arctiques. L'océan Arctique abrite également des créatures uniques comme les narvals et les morses. Les habitants de l'Arctique, comme les Inuits, se sont adaptés au froid et entretiennent un lien profond avec la terre et la mer.

Écosystème

Prairies

Les prairies sont de vastes espaces ouverts où les graminées constituent la végétation principale. On en trouve sur tous les continents, à l'exception de l'Antarctique. Elles abritent de nombreux animaux, notamment des herbivores comme les zèbres et les bisons, et des prédateurs comme les lions et les loups. Ces zones sont importantes pour l'agriculture car elles offrent un sol fertile propice aux cultures. Elles contribuent également à prévenir l'érosion des sols. Il existe des prairies tempérées, et des prairies tropicales (comme les savanes).

Désert

Les déserts sont des zones sèches qui reçoivent très peu de précipitations. Ils peuvent être chauds, comme le désert du Sahara, ou froids, comme le désert de Gobi. Malgré ces conditions difficiles, de nombreuses plantes et animaux se sont adaptés à la vie dans les déserts. Les cactus, par exemple, stockent l'eau dans leurs tiges épaisses, et des animaux comme les chameaux peuvent rester longtemps sans boire. Les déserts abritent également des créatures uniques comme les scorpions et les lézards. Les habitants des déserts ont développé des moyens de conserver l'eau et de rester au frais par temps chaud.

Cette sélection d'écosystèmes n'est pas exhaustive et nous vous invitons à aborder avec vos élèves d'autres écosystèmes de la planète et leurs enjeux (montagnes, mangroves, toundra, rivières, etc.).

Biodiversité

La biodiversité désigne la variété de la vie sur Terre, y compris les différentes espèces de plantes, d'animaux, de champignons, de micro-organismes et les écosystèmes qu'ils forment. Elle est à la base des services écosystémiques essentiels au maintien de la vie.

La conservation de la biodiversité est cruciale car elle soutient des services tels que la pollinisation, la purification de l'eau, la régulation du climat et la fertilité des sols, qui sont tous essentiels à la survie et au bien-être de nombreuses espèces, y compris l'homme. Cependant, la biodiversité est confrontée à plusieurs menaces, notamment le changement climatique, la destruction des habitats, la pollution, la surexploitation et les espèces envahissantes. Le changement climatique modifie les habitats et affecte la survie des espèces, tandis que la destruction des habitats, comme la déforestation et l'urbanisation, réduit les espaces naturels disponibles pour la faune et la flore. La pollution contamine l'air, l'eau et le sol, nuisant aux organismes et aux écosystèmes. La surexploitation due à des activités telles que la surpêche et la chasse appauvrit les populations animales ou végétales. De plus, des espèces envahissantes peuvent supplanter les espèces indigènes et perturber les écosystèmes.

L'ODD 13 encourage les actions visant à lutter contre le changement climatique et à renforcer la résilience des écosystèmes, l'ODD 14 se concentre sur la conservation des écosystèmes marins en s'attaquant à la pollution et à la surpêche, et l'ODD 15 vise à protéger et à restaurer les écosystèmes terrestres, à gérer les forêts de manière durable et à mettre un terme à la perte de biodiversité. Ensemble, ces objectifs s'attaquent aux principales menaces qui pèsent sur la biodiversité et promeuvent des pratiques durables pour la préserver.

Biodiversité

L'objectif c'est quoi ?

Préserver et restaurer les écosystèmes terrestres, en veillant à les exploiter de façon durable, gérer durablement les forêts, lutter contre la désertification, enrayer et inverser le processus de dégradation des terres et mettre fin à l'appauvrissement de la biodiversité.

10 MILLIONS

D'HECTARES DE FORÊTS

SONT DÉTRUITS CHAQUE ANNÉE

Près de **90%** de la DÉFORESTATION MONDIALE est due à **L'EXPANSION AGRICOLE**

1/2 des zones essentielles pour la biodiversité en milieu d'eau douce, terrestre et de montagne **SONT PROTÉGÉES**

LA BIODIVERSITÉ

LARGEMENT NÉGLIGÉE

dans les dépenses de relance liées à la covid-19

40 000 ESPÈCES

SONT MENACÉES D'EXTINCTION au cours des prochaines décennies

NATIXIS
INVESTMENT MANAGERS

https://unstats.un.org/sdgs/report/2022/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2022_French.pdf

LES 5 MENACES responsables de l'effondrement de la biodiversité

1 ARTIFICIALISATION DES SOLS

2 SUREXPLOITATION DES RESSOURCES NATURELLES

3 CHANGEMENT CLIMATIQUE

4 POLLUTION

5 ESPÈCES ENVAHISSANTES

Glossaire

Biodiversité : Toutes les différentes espèces d'animaux, de plantes, de champignons et de micro-organismes tels que les bactéries qui composent notre monde naturel. Chacune de ces espèces et chacun de ces organismes travaillent ensemble dans des écosystèmes, pour maintenir l'équilibre et soutenir la vie. La biodiversité soutient tout ce dont nous avons besoin dans la nature pour survivre : la nourriture, l'eau propre, les médicaments et les logements.

Écosystème : Ensemble d'organismes vivants qui évoluent et interagissent dans un environnement spécifique. Par exemple, les forêts tropicales sont des écosystèmes composés d'êtres vivants tels que des arbres, des plantes, des animaux, des insectes et des micro-organismes.

Changement climatique : Processus de réchauffement de notre planète. Les scientifiques estiment que l'activité humaine est à l'origine du réchauffement de la Terre. Le changement climatique rendra nos conditions météorologiques plus extrêmes et plus imprévisibles. Avec l'augmentation des températures, certaines régions deviendront plus humides et de nombreuses espèces animales, dont les humains, pourraient se retrouver dans l'incapacité de s'adapter au changement climatique.

Artificialisation des sols : L'artificialisation des sols est la transformation de sols naturels, forestiers ou agricoles en espaces urbains (habitations, parkings publics, parcs, terrains de sport, industries, etc.) Elle est l'une des principales causes du changement climatique et de l'érosion de la biodiversité.

Déforestation : Processus de défrichement ou d'abattage des forêts. Au cours des dernières décennies, le nombre de forêts perdues à cause de la déforestation a augmenté massivement. Les forêts font pourtant partie des écosystèmes les plus importants de notre planète et sont essentielles à la santé de tous les êtres vivants.

Ressources

Vidéo : 1 jour, 1 question : c'est quoi la biodiversité ?

Vidéo WWF : Qu'est ce que la biodiversité ?

www.enfants-pour-la-biodiversité.com

Ma Petite planète : le jeu de défis pour tous et toutes !

Office national de la biodiversité : ressources pour enseignants

Matériel de jeu

Téléchargez le matériel du jeu sur le site Web :

https://gamesforgoals.eu/results/

Matériel de jeu

Questionnaire

Téléchargez sur le site le jeu en d'autres langues :

Néérlandais Anglais Allemand Portugais

Découvrez les autres outils du projet sur www.gamesforgoals.eu

ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR :

COMPRENDRE POUR AGIR.ORG

PLANÈTE VIVO

Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne