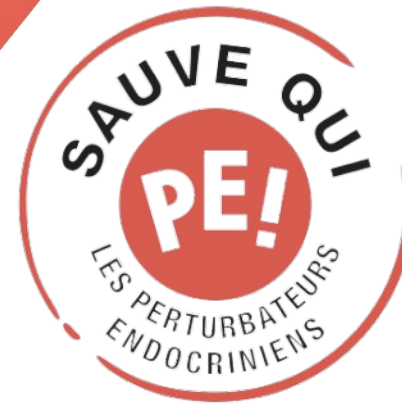


Escape game pédagogique sur les perturbateurs endocriniens



Outil conçu et réalisé par le Réel-CPIE de Lozère dans le cadre du PRSE3 Occitanie, outil sous licence CC BY-NC-SA



QUI SOMMES NOUS ?

Le GRAINE Pays de la Loire est le réseau régional de référence d'éducation à l'environnement et à la transition écologique.

Il met en relation les acteur·rices du secteur pour faciliter le développement des pratiques et de leur impact en matière d'environnement et de transition écologique.

34

ans d'existence

DES ACTEUR·RICES
MULTI-THÉMATIQUES

LES ADHÉRENTS DU GRAINE MÈNENT DES PROJETS
MULTIPLES SUR DES THÉMATIQUES VARIÉES

Santé environnement

Alimentation

Eau

Économie circulaire

Énergie

Biodiversité

Animations

Accompagnements

Formations

Événementiels



104 STRUCTURES ADHÉRENTES
DANS LA RÉGION en 2026



DES MISSIONS CLÉS PORTÉES PAR LE RÉSEAU

1

Animer & coordonner



Faire réseau, partager des expertises pour renforcer l'impact de l'éducation à l'environnement et à la transition écologique sur la région Pays de la Loire

2

Accompagner les acteur·rices



Pour améliorer leurs pratiques d'éducation à l'environnement et à la transition écologique vers les publics et au sein du réseau

3

Innover



Favoriser l'émergence de démarches innovantes et diffuser les innovations pour s'adapter aux enjeux, sensibiliser de nouveaux publics

4

Représenter & porter le plaidoyer



Porter collectivement la parole des acteur·rices en Pays de la Loire et en France pour influencer les politiques publiques et la société civile

5

Développer



L'éducation à l'environnement pour tous·tes et par tous·te pour pérenniser le secteur et amplifier les impacts



CONTEXTE & PRÉSENTATION DU PROJET

L'éducation en santé environnement

- L'environnement déterminant majeur de la santé humaine
- Le concept Une seule santé central



Plan Régional Santé Environnement

- Des actions qui s'inscrivent dans le PRSE 4 à différents niveaux
- Une dynamique animée grâce au soutien de l'ARS, la DRAAF et la DREAL des Pays de la Loire
- Un lien étroit avec les politiques publiques et collectivités territoriales

L'ESE au GRAÏNE

- Un réseau d'acteur·rices riche et complémentaire sur la thématique de l'ESE
- Différents champs de la santé environnement explorés : l'alimentation, la qualité de l'air, les polluants chimiques, la mobilité, la végétalisation
- Une ESE mise en œuvre à travers des processus d'éducation et d'accompagnement au changement partant des individus



CONTEXTE & PRÉSENTATION DU PROJET

Un nouvel outil pédagogique visant à prévenir et sensibiliser les publics sur l'exposition aux perturbateurs endocriniens :
l'escape game « Sauve qui P.E. ! »

Partage et formation par le CPIE Lozère concepteur de l'escape game

Un projet qui s'inscrit dans le PRSE4 dans le cadre de l'axe 6 "Polluants chimiques"

Public & enjeux

- Jeunes à partir de 16 ans
 - Adultes grands publics
- Professionnel·les (travailleur·ses sociaux, de santé, petite enfance.,etc.).
- L'objectif est de **transmettre des leviers simples** pour **réduire leur exposition aux perturbateurs endocriniens** et celle de leur proches et/ ou de leurs usager·ères.

Un réseau d'animateur·rices

- 6 structures adhérentes formées
- CPIE Logne et Grand Lieu
 - Culture Biome
 - CLCV 44
- Les Petits Débrouillards Grand Ouest
 - FNE Sarthe
 - La ligue de l'enseignement 85.



Format de l'Escape Game

- Décliné sous forme de maison classique occidentale
- Identification des sources de perturbateurs endocriniens, des risques connus associés, et des manières de réduire son exposition
- Mission de la partie : rédaction d'un rapport de préconisation adressé au Ministère de la Santé
- Un temps de médiation et d'échanges à l'issue du jeu



DÉCLINAISONS DE L'ESCAPE GAME SELON VOS BESOINS

1

Outil pédagogique autosuffisant

Pour informer et transmettre des leviers simples visant à réduire l'exposition aux perturbateurs endocriniens.

Avec une installation dans un espace dédié pendant plusieurs jours et l'accueil de plusieurs groupes de joueur·euses.



2

Outil d'introduction

Suivi d'un accompagnement plus poussé et adapté à un groupe de professionnel·les (travailleur·euses sociaux, petite enfance, agent·es d'entretien, gestionnaires de bâtiments..), pour réduire l'exposition aux perturbateurs endocriniens

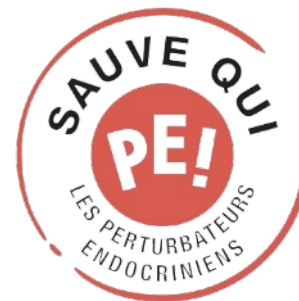
L'Escape Game s'adapte à votre projet et à votre structure selon vos objectifs et vos besoins



3

Outil d'interpellation

Format « stand passant », sur un forum ou tout autre événement grand public.



LE JEU



Une approche immersive

Reconstitution d'un appartement

Une enquête collective

Résoudre des énigmes dans les différentes pièces de la maison

Un temps d'échanges

Identifier des solutions pour agir à l'échelle individuelle et collective

Enjeu

Comprendre ce que sont les P.E et leurs impacts sur notre système hormonal et écosystèmes



FORMATS DU JEU



FORMAT	Format classique 2h	Format court 1h30	Format démo 1h	Format péda 3h	Format stand passant
Nbr de Participant-es	15 personnes	30 personnes	15 personnes	15 personnes	pas de limites
Public cible	Lycée / Post-bac	Collège / Lycée / Post-bac / Adultes pro	Adultes pro - découverte rapide	Educateurs spécialisés / Professionnels / Grand public intéressé	Évènement grand public
Déroulé	<p>1h30 jeu initial</p> <p>30 minutes débrieef rapide avec marques pages</p>	<p>30 minutes chaque groupe ne vit qu'1 seule table</p> <p>40 minutes collectivement la 3ème séquence collective</p> <p>20 minutes débrieef avec marque page</p>	<p>30 minutes 3 groupes qui jouent les 3 tables : vêtements, cosmétiques, alimentation</p> <p>30 minutes positionnement dans l'espace en guise de conclusion</p>	<p>30 minutes recueil des représentations</p> <p>1h30 jeu initial</p> <p>15 minutes PAUSE</p> <p>45 minutes débrieef avec marques page + rapport</p>	<p>20 minutes Disposer le jeu dans un espace passant et inviter les gens à la discussion en vous déplaçant sur une des pièces de l'appartement. Leur demander s'ils savent où sont les PE dans la pièce, puis entamer la discussion sur ce qu'ils savent et ce qu'ils font chez eux.</p> <p>Vous pouvez vous déplacer sur d'autres tables et inviter les gens curieux à résoudre l'énigme d'une table.</p> <p><i>Penser à avoir une table avec les marques pages + ressources ouvrages</i></p>

MODALITÉS D'ACCUEIL



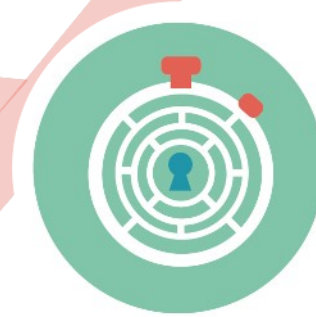
	Minimum	Optimum	Maximum
Mise à disposition du jeu	L'escape game se déplace pour un minimum de deux jours d'animation (hors stand passant)		
Nbr de Participant-es	9 personnes minimum soit 3 équipes de 3 personnes	12 joueurs soit 3 équipes de 4 personnes	15 personnes maximum soit 3 équipes de 5 personnes
Format d'animation	1h30 de jeu + 30 minutes d'animation post-jeu	2h de jeu + 1h d'animation post-jeu	2h de jeu + 1h d'animation post-jeu + 1 demi-journée pour aller plus loin
Espace d'implantation	40m ²	60m ²	100m ²
Installation du jeu	1h à 2 personnes si la salle est vide et le nombre de tables et chaises demandées déjà sur place	1h30 à 2h à 1 personne si la salle est vide et le nombre de tables et chaises demandées déjà sur place	3h s'il faut vider la salle et tout positionner
Besoins matériels	9 tables (6 tables pour les pièces + 3 tables pour les machines à écrire + 1 raccordement électrique + 1 connexion internet)		
Demande équipement	Les participant.e.s ont besoin d'un smartphone pour scanner les QR code dans les pièces suivantes : GARDE-MANGER, DRESSING, BUREAU, et télécharger l'application YUKA dans la pièce SALLE DE BAIN. Prévoir 1 smartphone par équipe ou 1 accès tablette		

DÉROULÉ*



Équipe

15 personnes max
3 équipes de 5



2 énigmes par équipe

Matérialisées sous forme de table
1 table = 1 énigme = 1 pièce de l'appartement

Consignes

Un escape game
c'est quoi ?



3ème énigme collective

Un code ou une clef permet de résoudre
collectivement une dernière séquence

Animation post-jeu

Échanges sur ce que l'on vient
de vivre : engagements !

Scénario

Immersion auditive
pour présenter le
scénario du jeu



*pour un format de jeu
entier (hors stand passant)



SQUELETTE DU JEU

Le jeu se déroule en 3 temps pour un total de **1h30 de jeu** :
Chaque équipe explore **2 pièces de l'appartement qui se matérialise par 2 tables : 40 minutes** pour résoudre les 2 tables
Une **3ème séquence collective** permet de remplir le rapport à destination du ministère de la santé : prévoir **40 minutes**
L'horaire de levée du courrier marque la fin du jeu.

1



Équipe 1

Comprendre les dangers de matériaux (plastiques, téfal) dit "alimentaires" sur notre santé et le surcoût du jetable, les contenus toxiques des additifs (Ex : engrais, pesticides, métaux lourds, conservateurs, édulcorants) de l'alimentation industrielle.



Équipe 2

- Comprendre que les textiles et les produits d'hygiène contiennent aussi des adjuvants toxiques qui interagissent avec l'environnement et la santé
- Découvrir comment les éviter



Équipe 3

- Comprendre qu'il y a un lien entre le corps et l'esprit, la psychologie et la santé
- Découvrir les propriétés volatiles de certains PE pour mieux comprendre l'importance de la qualité de l'air

Message

1

Cuisine

Code 451

2

Garde manger

Message

1

Dressing

Code 2050

2

Salle de bains

Message

1

Chambre

Clé

2

Bureau

SQUELETTE DU JEU

2

Chaque équipe a un code qui lui permet d'ouvrir son propre coffre où se trouve une enveloppe avec :

- Une feuille à trous à remplir, un bout du rapport à destination du ministère de la santé
- Une feuille avec des mots codés qui correspondent aux trous à remplir dans le rapport
- Un décodeur pour décrypter les codes et compléter le rapport à trous



Équipe 1

451



Équipe 2

2050



Équipe 3

Clé



3

Une fois les mots décodés, chaque équipe tape à la machine à écrire dans les trous du rapport les mots qu'elle a trouvés. Chaque équipe est invitée à partager aux autres équipes ce qu'elle a découvert avant de **poster collectivement le rapport**.

4

Contenu du rapport

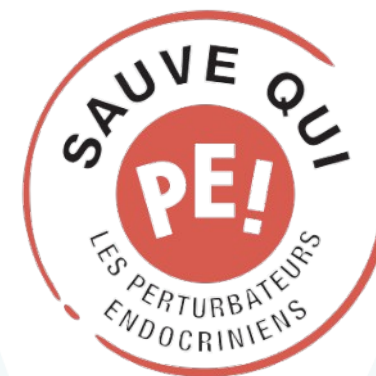
- Une synthèse de ce que chaque groupe a découvert dans son enquête, 1 page par équipe
- Des solutions associées pour limiter son exposition aux PE



MISE EN PLACE



CONTACTEZ-NOUS !



Vous souhaitez

Accueillir l'escape game dans votre établissement, pour des jeunes ou des professionnel·les

Vous appuyer sur un support pédagogique pour initier des changements de pratiques favorables à la santé auprès de vos publics ou de vos équipes

Sensibiliser la population de votre territoire pour informer et transmettre des leviers simples

Simplement en savoir plus et échanger sur vos objectifs



Contactez

Léa Fonteneau
Animatrice réseau éducation
santé environnement
GRAINE Pays de la Loire
lea.fonteneau@graine-pdl.org
07 69 11 59 86