



## Formation | Escape Game Mission Pollinisateurs



### 1. ORGANISATION DE LA FORMATION

#### Informations pratiques

<b>Date   horaires</b>	19 mars 2024 9h-17h (soit 7h de formation)
<b>Lieu formation</b>	Jardin Camifolia (11 Rue de l'Arzille, 49120 Chemillé-en-Anjou )
<b>Logistique</b>	Penser à votre repas tiré du sac (ou boulangeries à proximité), possibilité de manger dans les locaux.
<b>Accueil des personnes</b>	Si vous avez des besoins spécifiques, merci de nous contacter afin que l'on puisse étudier ensemble les modalités d'accueil et les adaptations éventuelles de la formation (allergies, police de texte à grossir, besoin de pauses...)  <i>Référent PSH: Anaïs Morais- <a href="mailto:anais.morais@graine-pdl.org">anais.morais@graine-pdl.org</a></i>
<b>Intervenant</b>	Marine PEPIN - CULTURE Biome (formatrice du domaine de l'EEDD et accompagnatrice de projets) ; Olivier Lambert - ONIRIS (Directeur et Ecologue du Centre Vétérinaire de la Faune Sauvage et des Ecosystèmes des Pays de la Loire)



## Contexte et Origine de la formation

Cette formation est réalisée dans le cadre de l'accueil et de l'animation de l'Escape Game par les structures des Pays de la Loire. L'Escape Game est mis à disposition par la Région Pays de la Loire. Le thème des pollinisateurs et de leur déclin, en particulier, est un sujet d'actualité qui suscite la curiosité du public. Si l'abeille mellifère, domestique et productrice de miel est connue de tous, la diversité et le rôle des populations d'abeille sauvages et des pollinisateurs en général sont souvent méconnues.

C'est pourquoi la Région Pays de la Loire a choisi d'investir ce thème pour renouveler sa façon de s'adresser aux ligériens, et a créé en 2020 un outil pédagogique ludique - pour attirer un public non averti et non sensibilisé -, immersif -pour favoriser une prise de conscience sensible des enjeux et encourager la mobilisation individuelle comme collective - et novateur pour plus d'attractivité.

Pour cela, la Région s'est rapprochée de partenaires volontaires (le Centre vétérinaire de la faune sauvage et des écosystèmes-Oniris, le CPIE Loire Anjou et le GRAINE Pays de la Loire) et a recruté une équipe de concepteur 100% ligérienne : les entreprises Laser Percussion et Culture Biome. Cette coopération a permis de mettre en synergie les compétences scientifiques, pédagogiques et créatives nécessaires à la conception d'un jeu d'immersion grande nature de type escape game sur les abeilles sauvages et les pollinisateurs en général. L'outil a été conçu dans une logique locale d'économie sociale et solidaire et d'éco-conception.

→ Consultez la vidéo promotionnelle de l'escape game : <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=oiHUhgTh5x4>

## Objectif de la formation

1. Être en capacité d'identifier les différentes mécaniques de jeux
2. S'approprier l'Escape Game pollinisateurs sauvages (animation, gestion logistique)
3. Connaître la diversité des abeilles sauvages (rôle, besoins)

## Méthode pédagogique

Pour une meilleure appropriation du dispositif : La journée est rythmée par des apports théoriques et surtout par des mises en pratique ainsi que par des échanges participatifs et des temps de travail individuel et en groupe.

## Public cible

Animateur, chargé de mission, accompagnateur amenés à animer et accueillir l'Escape Game.

Pas de pré-requis.

## Dispositions financières

- 500 euros par participant.
- Frais d'hébergement, de déplacement et de repas à la charge des participants.



## Modalités d'évaluation

Bilan de fin de formation des stagiaires et des formateurs (grille d'évaluation des objectifs et de la satisfaction, à remplir en ligne).

Ce temps de bilan sera complété par la possible prise de parole de chaque participant. Un retour des formateurs sera réalisé sur ce temps d'échange.

## 2. PROGRAMME PRÉVISIONNEL

Une **attestation** de formation sera remise aux participants en fin de formation ainsi qu'un **guide** numérique de l'escape game, synthétisant les contenus pour l'animateur.

Matin	Après-midi
<p><b>9h-9h15 : Accueil convivial</b> Présentation de la formation, recueil des attentes, photolangage</p> <p><b>9h15-10h35 : Vivre l'escape game / Immersion</b> Les participants sont invités à vivre une partie d'escape Game <b>Débrief :</b> A tour de rôle les participants s'expriment sur leur vécu et questions sur l'animation de l'outil. A partir de l'expérience vécue, les stagiaires identifient les différentes mécaniques de jeu/ la posture de l'animateur</p> <p><b>10h45- 12h00 : Apport théorique sur les pollinisateurs sauvages</b> (diversité, rôle, besoins) Présentation des familles, genres, espèces ; diversité en France et en Europe Présentation rapide de la pollinisation, de l'importance abeilles sauvages et pourquoi les abeilles sauvages sont d'aussi bons pollinisateurs Ressources alimentaires, sites de nidification ; cycle de vie</p>	<p><b>13h30-14h30 : Suite Apport pollinisateurs</b> Existe-t-il une compétition abeilles sauvages / abeilles domestiques ? Connaître l'état des populations et les menaces Connaître les mesures en faveur des abeilles sauvages Les stagiaires sont invités à contribuer de manière participative à ces différents éléments</p> <p><b>14h30-15h : échanges entre participants / pause</b></p> <p><b>15h-16h15 : Importance de la médiation:</b> retour sur les enjeux à transmettre et posture de l'animateur</p> <p><b>16h15-17h : bilan</b></p>

### 3. PLAN D'ACCÈS

L'accès des groupes et des bureaux administratifs est au 11, rue de l'Arzillé, 49120 Chemillé-en-Anjou

#### Par la route

Sortie n°25 (Chemillé) de l'A87 à 5 minutes du jardin près de l'Hôtel de Ville de Chemillé-en-Anjou

#### Par bus

Réseau Anjou Bus  
Ligne 7 : Angers / Cholet  
Arrêt Chemillé à 400 m

#### Par train

Gare SNCF à 200 m  
Angers / Chemillé : 30 min  
Cholet / Chemillé : 15 min

Lat. : 47.215491 - Long. : -0.733275

