



# EDD : jeux en ligne



<http://www.explore-ta-planete.fr/> : suis l'empreinte écologique

Un jeu pour découvrir sa propre empreinte écologique à travers l'environnement en péril, et l'impact de l'homme sur la nature. Le joueur choisit son thème sur la planisphère (les espaces ruraux, les océans ...) et est invité à cliquer sur les images soit pour jouer, soit pour voir s'afficher un texte explicatif. Un quizz est proposé en fin de chaque thème étudié.

Pour les élèves de CM1, CM2 et 5e



<http://www.kailis-design.net/haya/>

Une approche poétique permet de souligner l'importance vitale de l'eau et la rareté de cette ressource dans des régions désertiques. But du jeu : apprendre à gérer les ressources en eau et en énergie en partant à la découverte du désert, où une petite caravane de nomades atypique est confiée au joueur.

Pour les élèves de 6e



<http://www.citedeconomie.fr/Clim-City-Cap-Sciences>

Objectif du jeu : réduire les émissions de gaz à effet de serre pour minimiser l'impact de ses activités sur le climat. Clim'City est basé sur une ville déjà existante qu'il s'agit de rendre plus écologique. Ce jeu propose de jouer le rôle d'un décideur et d'élaborer un plan climat en tenant compte des efforts que peuvent fournir les différents acteurs de la société (citoyens, entreprises)

Pour les élèves de cycle 3, collège et lycée



<http://www.sayansi.ca/flash/sayansi-fr.html>

Dans ce jeu canadien, il faut devenir chef de mission et construire des puits, des commerces, une clinique, des biodigesteurs, des distillateurs solaires afin de transformer l'île de Sayansi en modèle de développement durable.

Pour les élèves de collège



<http://www.educationequitable.org>

Ce jeu permet au joueur de comprendre les difficultés, les contraintes d'un producteur de café d'Amérique latine et de découvrir les avantages du commerce équitable, ses rouages, ses acteurs.

Pour les élèves de collège et lycée pro



<http://www.scienceenjeu.com/forestia>

Un jeu éducatif pour la gestion d'une forêt virtuelle « en faisant rouler l'économie, en protégeant la biodiversité et en tenant compte des besoins de ses multiples usagers : chasseurs, pêcheurs, randonneurs : réaliser des inventaires forestiers, approvisionner des usines, combattre les incendies de forêt, reboiser, effectuer des coupe de jardinage, protéger l'écosystème forestier.

Pour les élèves de CP, cycle 3 et collège



<http://education.francetv.fr/activite-interactive/les-emballages-o13305>

Ce module pédagogique est centré sur le thème des emballages. Il est constitué de trois activités : - Découverte des fonctions d'un emballage au cours du cycle de vie d'un produit. - Choix de l'emballage d'une lampe de poche et découverte de différents matériaux et types d'emballages. - Découverte des temps de dégradation des déchets dans la nature, et des aspects liés à la

pollution de l'environnement. Le module est accompagné d'une fiche pédagogique destinée aux enseignants, qui en présente le contenu et propose des pistes d'activités pédagogiques complémentaires à exploiter en classe. Un jeu interactif en ligne destiné aux élèves en autonomie enrichit ce dossier.

Pour les élèves de 5<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup>



<http://www.smedar.fr/jeu-du-tri.html>

Des jeux et des animations - toujours avec possibilité de réviser avant de jouer - pour apprendre le B.A.BA sur les déchets (leur réduction, leur recyclage, leur tri, etc...) : pont mobile pour trier 22 déchets, tri en folie pour repérer les déchets qui traînent dans la maison, la bonne route pour se familiariser avec ses déchets en choisissant son lieu d'habitation (ville, banlieue, campagne), cheminer avec son camion pour aller vers les poubelles, etc...

Pour les élèves de cycle 3 et de collège



<http://honoloko.eea.europa.eu/Honoloko.html>

L'Agence européenne de l'environnement a mis en ligne Honoloko à destination des enfants de 8 à 12 ans. Ce jeu vise à sensibiliser à l'environnement et à promouvoir des comportements différents. En effet, l'idée est de mettre en évidence l'existence de la relation qui existe entre l'environnement et la santé. Il montre également l'impact que peuvent avoir des changements de comportements individuels. Des questions à choix multiples sont posées et c'est en

fonction des réponses que l'environnement se dégrade ou s'améliore. Il est également possible d'inviter un ami à venir jouer.

Pour les élèves de cycle 3 et de collège



<http://www.fondation-lamap.org/ecohabitat>

Ma maison, ma planète... et moi ! est un projet d'éducation au développement durable sur le thème de l'habitat. Au cours de ce travail, les élèves étudient comment les sociétés d'hier et d'aujourd'hui ont répondu aux différents besoins liés au logement, prennent conscience des impacts de l'habitat sur l'environnement et comprennent que des pratiques de construction plus écologiques sont possibles.

Pour les élèves de Cycle 3 et de collège



<http://www.lachezprise.qc.ca/>

Lancé le 1er décembre 2004, Lâchez prise! propose sous la forme d'un jeu interactif, des trucs et astuces pour économiser l'énergie. Ce site, production du laboratoire Idéeclac en collaboration avec le Centre des sciences de Montréal, a été primé deux fois (New Voice de Digifest 2005 et médaille d'argent aux 2005 Summit Creative Awards).

Pour les élèves de cycle 3 et collège