ACTION

SERIOUS GAME « ENQUÊTE TOXIQUE »

Santé-Environnement

Mots clés
perturbateurs endocriniens

Mise à jour de cette page :
23/11/2023

Personne contact
François
Picaud
Chargé de mission Développement - Responsable Financier
francois.picaud@cpiehl.org
09 77 47 59 87

Adresse
CPIE du Haut Languedoc
Place De Lattre de Tassigny
34220 SAINT-PONS DE THOMIERES
France

Consulter la carte

Porteur
- Centre Permanent d'Initiatives pour l'Environnement du Haut-Languedoc
  34220 SAINT-PONS DE THOMIERES

Descriptif, résumé de l'action ou du projet d'ESE mené

Contexte du projet

Le CPIE du Haut Languedoc propose des ateliers pratiques et ludiques au grand public depuis 2016 où nettoyage de printemps, préparation du jardin au naturel et bien-être deviennent synonymes de simplicité, de préservation de l'environnement et d'économies. En 2017, ce sont environ 350 personnes qui ont été sensibilisées sur cette thématique (ateliers et stands avec public passant). Un livret de 50 recettes à été édité et distribué largement. En 2018, le CPIE du Haut Languedoc à déployé ses ateliers sur un plus large territoire sur l'ouest héraultais afin de couvrir la zone du PNR du Haut Languedoc. L'opération nationale **«Bienvenue dans mon jardin au naturel»** a permis également de relayer des ateliers axés sur la fabrication de produits écologiques en alternatives aux produits phytosanitaires pour les jardiniers amateurs. En 2019, le CPIE du Haut-Languedoc a souhaité poursuivre ce projet en poursuivant ses actions de sensibilisation via les ateliers et en développant un nouvel outil pédagogique à destination des plus jeunes.

Evaluation de ce premier projet et constats

Après ces trois années, et même si nous atteignons nos objectifs en termes de fréquentation, l'évaluation de cette opération fait apparaître quelques manques :

- Nous constatons que nous atteignons des **personnes plutôt âgées (retraités) et/ou plus ou moins déjà convaincues**. Les publics jeune (adolescent et jeunes adultes) et en situation précaire sont rarement présents sur cette action.
- Pour certains publics, la **mobilité est souvent un frein** pour bénéficier de cette action. Les déplacements sont souvent longs sur notre territoire. Certains publics nécessitent d'aller vers eux plutôt que de les faire venir vers nous.
- La forme « ateliers de fabrication » n'attirent pas tous les publics.
- **Peu de lien avec les professionnels de la santé.**

Un outil de sensibilisation adapté

Au vue de ces constats et des enjeux santé-environnement, il nous est apparu important de **développer cette thématique**, en complément des ateliers que nous continuons d'organiser, en proposant **un outil de sensibilisation adapté** :

- Au territoire et à sa configuration en termes de mobilité en imaginant un outil de sensibilisation nomade ;
- Au contexte territorial en termes d'accès à la santé ;

 licence Creative Commons CC BY + SA

- Aux publics, pour atteindre un public plus jeune et/ou en situation précaire et ainsi lutter contre les inégalités sociales en terme d'accès à l'information ;
- Aux problématique santé-environnement du territoire, à savoir la préservation de la qualité de l'eau, le radon, les risques sanitaires en espace clos...

Objectifs

A ces objectifs liés au contexte territorial, nous avons ajouter des **objectifs liés à la démarche pédagogique**, à la forme de l'outil et à sa capacité à évoluer et à être reproductible :

- Proposer un outil ludique
- Imaginer un outil favorisant l'autonomie, le questionnement, la recherche d'information, la coopération
- Proposer un outil attractif pour le public car répondant à des critères actuels (concept d'Escape Game) et encore très peu présent en zone rural.
- Imaginer un outil simple d'utilisation, facile à déplacer et à la fois riche en contenu et facilement identifiable pour le public

Ce projet s'inscrit dans 2 axes stratégiques du PRSE3 Occitanie : **"Renforcer l'appropriation de la santé environnementale pour les citoyens"** et **"Prévenir ou limiter les risques sanitaires : les espaces clos".**

Création d'un « Serious Game »

Un « *serious game* » désigne un jeu qui a un but principal autre que le divertissement. C'est un mélange entre un contenu sérieux et un scénario vidéo-ludique. Le serious game combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu. Il a donc pour objectif de rendre attrayant le contenu sérieux qui doit être transmis, par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques.

Un Serious Game nomade pour aller à la rencontre du public

La capacité à se déployer dans n'importe quel endroit, dans le cadre d'un évènement de portée locale, départementale ou régionale, est l'atout majeur de cet outil. Dans ce cadre, il est simple de proposer l'animation de l'outil dans l'enceinte de collège ou d'un lycée (lien avec les professionnels de santé en milieu scolaire), dans le cadre d'un salon de l'habitat (lien avec les professionnels de l'habitat) ou d'un évènement festif à thématique environnementale ou non...

Une approche ludique des problématiques santé-environnement

La sensibilisation par le jeu est intéressante pour les participants, notamment du point de vue de l'engagement, de la motivation et de l'expérience d'apprentissage. **Cette forme d'apprentissage est avant tout une manière d'engager les publics de manière ludique et de leur permettre d'apprendre par l'intermédiaire d'une expérience d'apprentissage positive.** La prise en compte des problématiques de santé-environnement nécessite une prise de conscience des citoyens, surtout

lorsqu'elle concerne notre quotidien, notre manière de vivre, nos habitudes... La maison, notre quotidien sont les supports adaptés pour favoriser cette prise de conscience. L'approche ludique permet également de ne pas dramatiser le sujet, mais plutôt de favoriser une expérience positive.

En 2019, le CPIE du Haut-Languedoc a donc conçu l'outil : définition de l'histoire, des énigmes, besoin en matériel, assemblage, création de visuel, de contenus... **Il a été testé début 2020 pour la première fois**... juste avant le 1er confinement. En 2020, il a donc été compliqué de l'utiliser vu les conditions sanitaires (fonctionnement en groupe, manipulation d'objets...). **Il a depuis été utilisé de nombreuses fois, dans différents cadres et avec des publics différents** (lycées, grand public, journée Qualité de l'Air, touristes, familles...). Il a même été complété par des vidéos (explication des règles du jeu, mise en scène de l'histoire, indices...) lors d'un stage vidéo organisé par une association culturelle du territoire (Au Fil des Arts) à destination d'un public d'adolescents. Ce serious game est également utilisé aujourd'hui comme supports d'une activité dans le cadre d'actions de sensibilisation autour de la thématique des perturbateurs endocriniens auprès de différents publics (lycéens, professionnels du social).

Ce jeu consiste à résoudre une énigme (enquête de la police scientifique) en traversant les différentes pièces d'une maison et en découvrant différentes sources d'exposition de produits toxiques auxquelles nous sommes confronté au quotidien :

- La cuisine et les plastique
- Le salon et les parfums d'ambiance
- La chambre et les vêtements
- La salle de bain et les produits cosmétiques
- La buanderie et les produits d'entretien
- Le jardin et les produits phytosanitaires

Ce projet a été financé par le Département Hérault, la Région Occitanie, la DREAL Occitanie, la Fondation Banque Populaire du Sud et la Fondation Léa Nature.

Galerie

Les difficultés rencontrées et/ou les réussites à valoriser

Cet outil a, depuis sa création, été reproduit par le CODES34, Explorarium et plusieurs CPIE (31, 32).

QUELQUES LIMITES

- Fonctionne avec de petits groupes (8 personnes max)
- Adapté à un public âgé a minima de 14 ans (plus lycée que collège)

Informations sur l'action

Publics/participants

— Tout public

Financeurs

— DREAL Occitanie
— Département Hérault
— Région Occitanie
— Fondation Léa Nature
— Fondation Banque Populaire du Sud

 licence Creative Commons CC BY + SA