

La Belle-dame (accent sur l'impact sur les générations futures)

- Mini questionnaire pour calculer son empreinte écologique à calculer (si possible une version enfant, une adulte)
- Jeux sur les espèces menacées de chez nous : planche avec 6 devinettes (info sur l'espèce, les dangers qu'elle encourt et la possibilité d'action et 6 carte photo à replacer au bon endroit)
- Jeu des différences (photos de Martin-pêcheurs avec 5 différence à trouver)

Le bambou (accent sur les petits gestes quotidiens)

- Une info sur le projet Ghana A Rocha et climate steward
- jeux des graines : loto où il s'agit de replacer les bonnes graines (dans des boites transparentes) sur les bonnes plantes (photo + légendes)
- Fais grandir le bambou : jeu où il s'agit de tirer des carte à tour de rôle afin de faire grandir son bambou (symbolisé par une série de plots à empiler). Chaque carte mentionne une action, bonne ou mauvaise + une instruction. Par exemple : « tu tries régulièrement tes déchets, + 1 plot» ou au contraire « tu demandes à tes parents de t'accompagner à l'école en voiture quand tu pourrais y aller à pied, - 2 plots »

Le cassenoix (accent sur les risques d'une consommation sans limites)

- Faire ses achats sagement : Jeu où les enfant sont amener à «acheter» des jeux et jouets avec une certaine somme et en réfléchissant à l'impact. A la fin ils gagnent des points en fonction de ce qu'ils ont choisis.
- devinettes déchets (photo avec un déchet caché) + temps de décomposition de ces déchets à deviner
- Retrouver 5 objets sur une photo.

La fourmi Atta (accent sur la gestion du jardin, en particulier ciblé sur le domaine alimentaire)

- Jeux des odeurs : plantes comestibles de chez nous (fenouil, menthe, camomille, pomme, ail des ours)
- goûter 4 légumes de saison,
- Matériel pour planter une graine de haricot avec instruction pour poursuivre à la maison.
-

Le castor (accent sur le soin que Dieu a mis à créer et la vitesse à laquelle on détruit)

- Jeu biodiversité-utilité à découvrir (sur le même principe, en moins d'images que le jeu au stand de la Garenne) (X2)
- Construction étonnante d'animaux : devinettes à propos d'animaux qui ont des constructions étonnantes et instructives (notion de durabilité, efficacité, recyclage etc...) (X2)
- Puzzle (3 niveaux, image de la forêt tropicale). Les enfants sont invités à chronométrer le temps de construction et celui de destruction (// avec le temps qu'une forêt met pour se former et la vitesse à laquelle on la détruit)

Le martinet (accent mis sur la confiance en Dieu et la paix que cela apporte, importance du repos dans la nature)

- Jeu de découverte par le toucher de différentes matière où il fait bon s'allonger (sable, paille, copeaux, plumes etc...)
- labyrinthe, Un animal retrouve sa maison
- Mémoire : paire animal (photo) et la manière dont il dort ou se repose.