Grandsie Grande du vivant

Un outil **par et pour** les acteurs de l'**éducation populaire** pour favoriser l'**engagement citoyen des jeunes** autour des **enjeux de protection du vivant.**







pour les pros, les bénévoles et

volontaires en services civique du

champ socio-culturel et éducatif!









15 cartes Eau

15 cartes Sur Terre 13 cartes Sous Terr







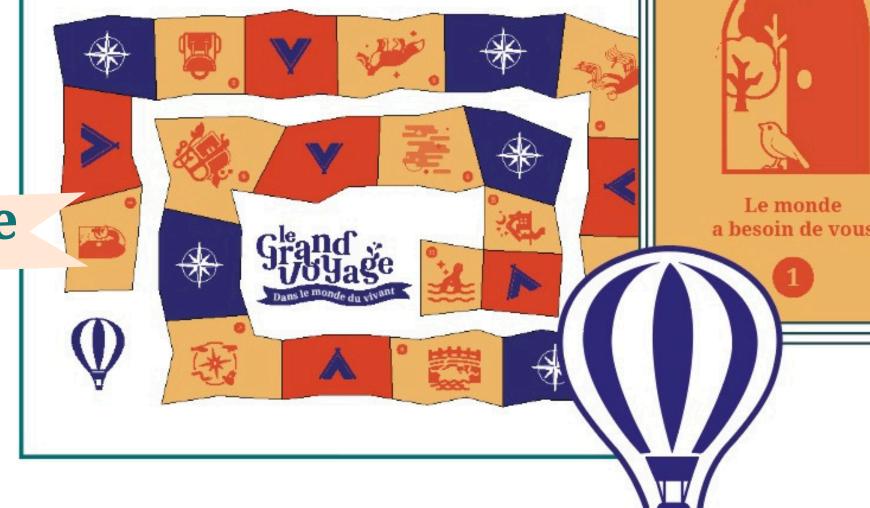


20 cartes Camps

4 cartes Défis

6 cartes Relais

18 cartes Totem + 1 carte vierge















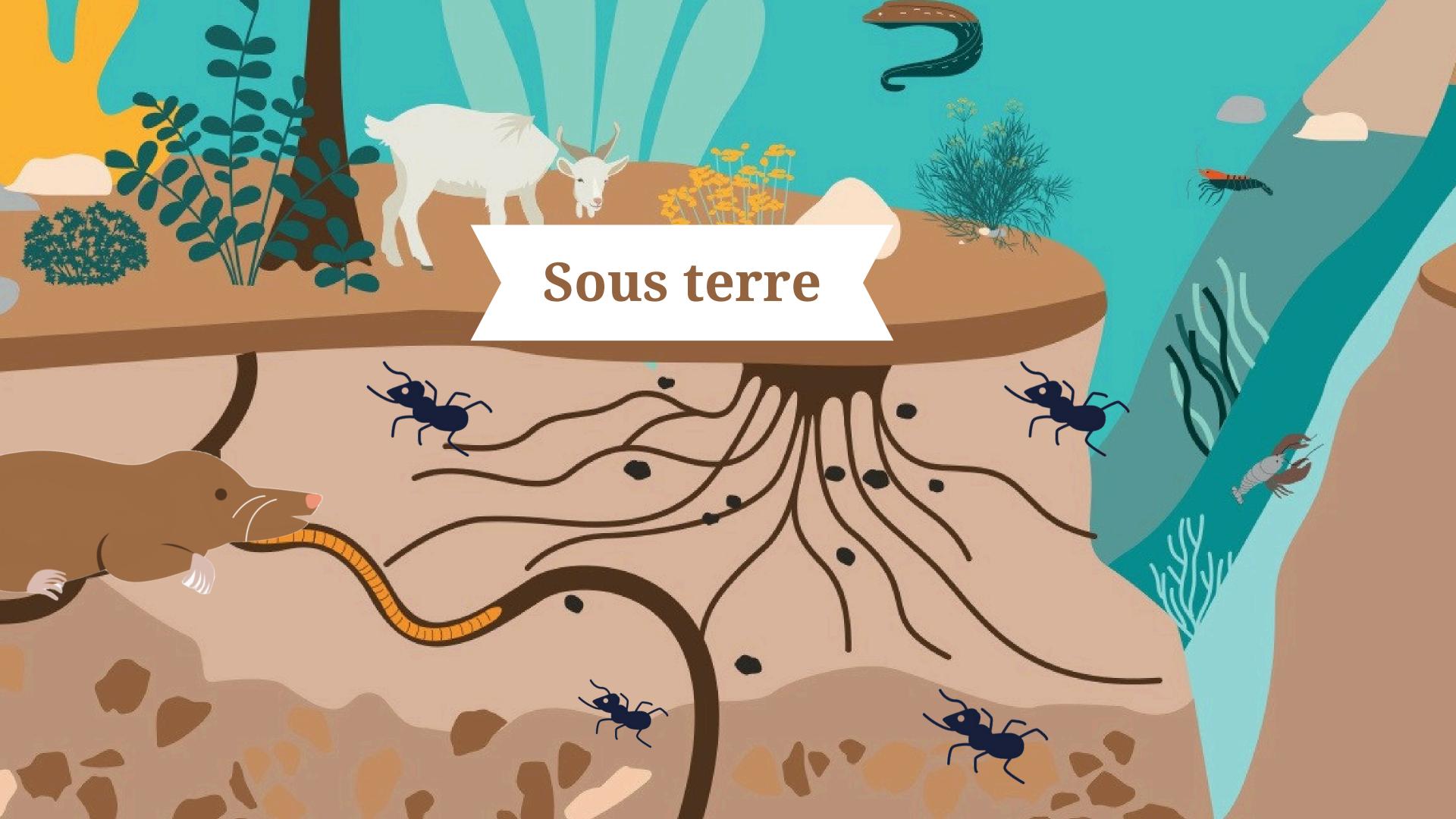




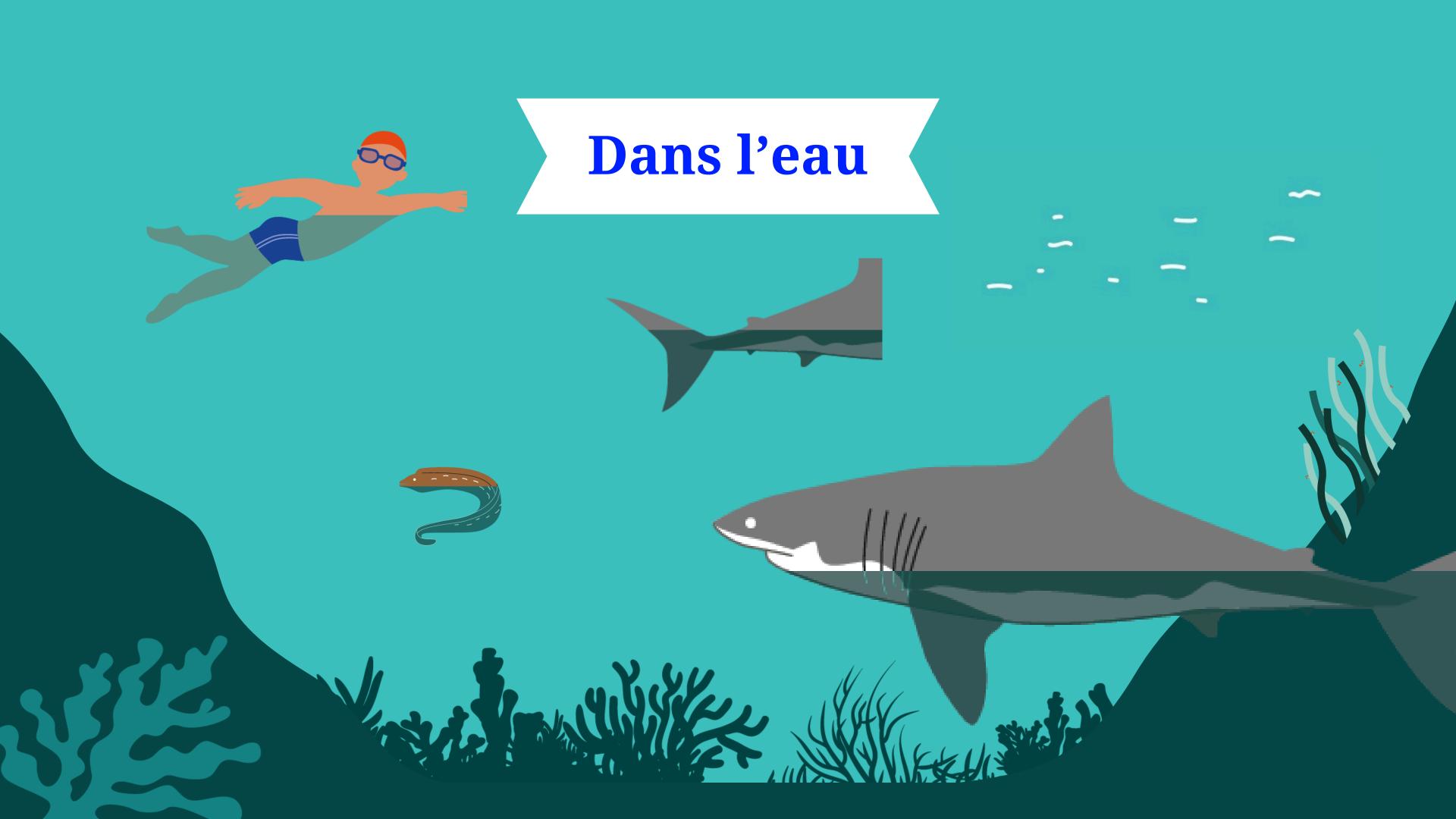


Une expèrience sensible qui prend la forme d'une grande quête à la découverte des milieux naturels et de ses camarades de voyage!











Favoriser l'engagement citoyen autour des enjeux environnementaux, dès le plus jeune âge.

Soutenir le développement des aptitudes relationnelles, émotionnelles et sociales des enfants et des jeunes.

Renforcer les professionnel·les, bénévoles et volontaires en service civique grâce à des ressources conçuespar et pour elles et eux!

Mutualiser et accompagner l'appropriation de ces outils innovants d'éducation populaire, à échelles régionale et nationale.

Découvrez l'ensemble de notre collection d'expèriences sensibles pour explorer le monde du Vivant.





















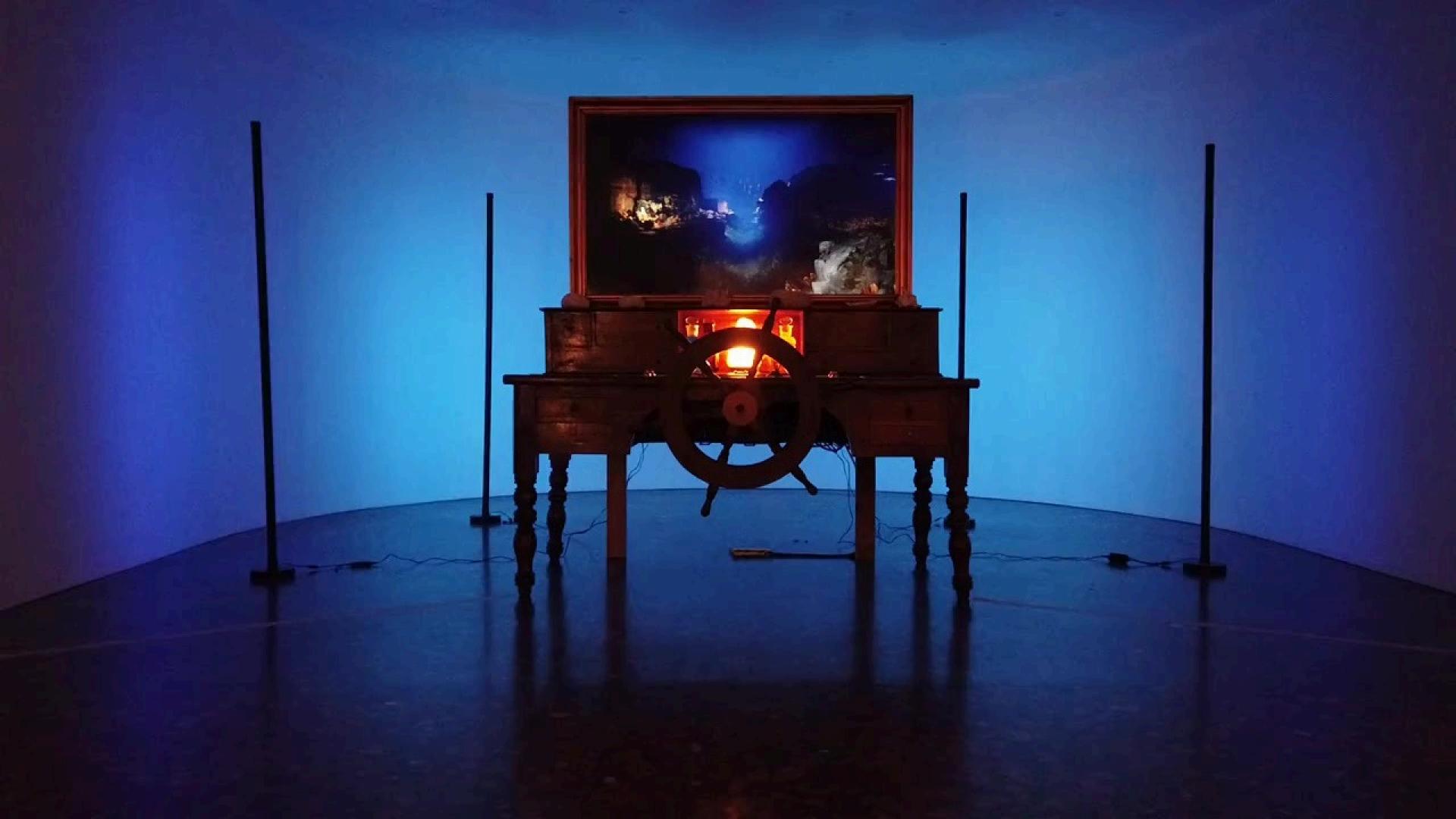












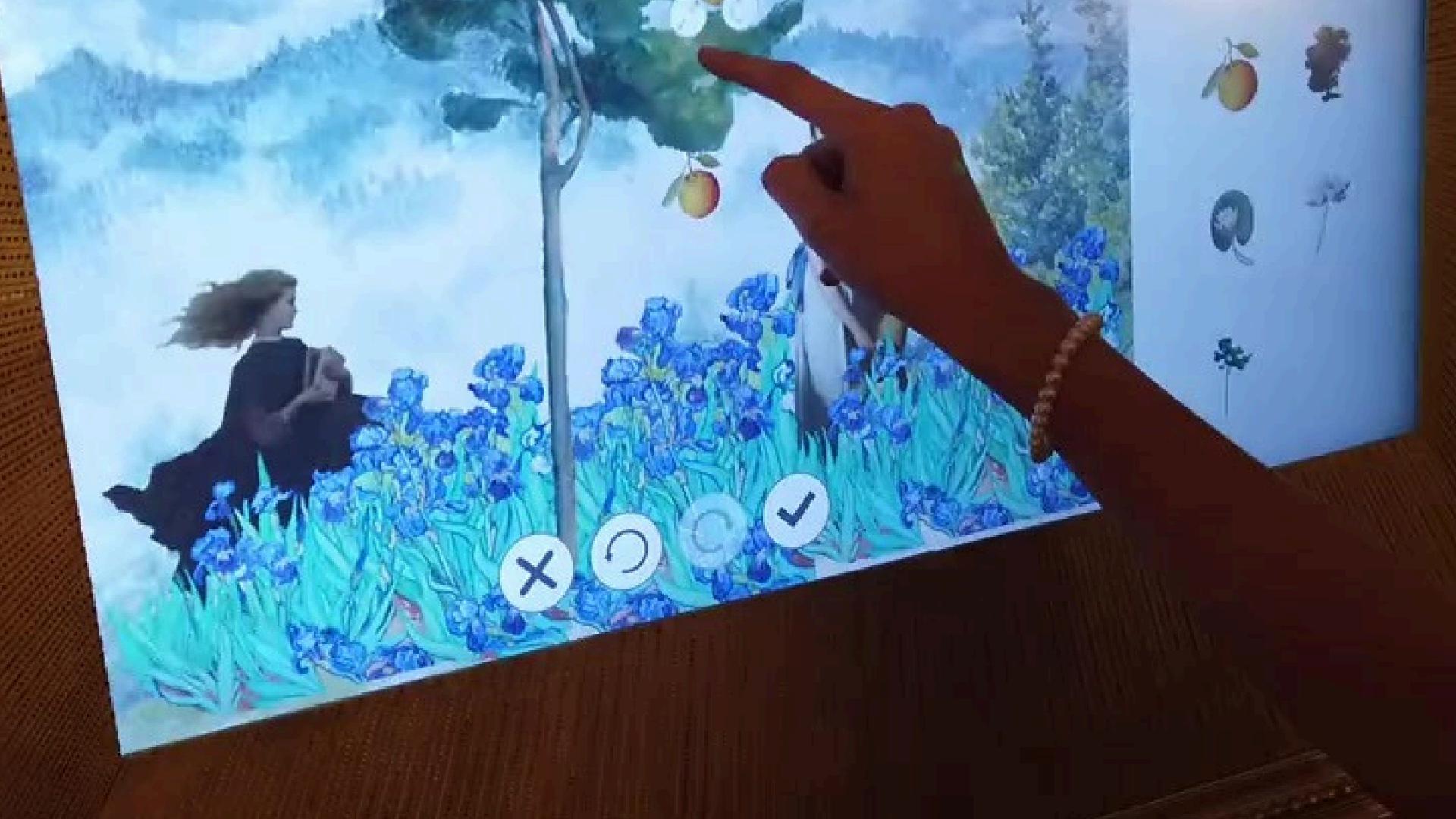
















Rejoignez l'aventure!

Les partenaires pionniers de la collection Vivant.e.s!









Liberté Égalité Fraternité













La Fabulerie & Machines à Histoires contact@lafabulerie.com









Merci pour être resté·e jusqu'au bout :)