

ESCAPE

NUTRIGAME®
DIGITAL & BOITE DE JEU



Escape NutriGame®

Présentation de l'outil

le cnam
istna nutrition santé



Le concept Escape NutriGame®

Deux outils d'éducation pour la santé ...

pour aborder les enjeux de l'alimentation, de l'activité physique et de la sédentarité sur la santé & de la nutrition durable

... sous la forme d'Escape Game

avec des énigmes d'observation, de manipulation, de fouille, de logique, de réflexion... pour contribuer au renforcement des compétences psychosociales

UNE VERSION DIGITALE



UNE VERSION BOÎTE DE JEU



Le concept Escape NutriGame®

Deux outils indépendants qui peuvent être complémentaires

La version Digitale pour une première sensibilisation

La version Boîte de jeu pour consolider les connaissances

Trois scénarios de jeux différents...

Immersion dans trois univers complètement différents qui permettent de découvrir les recommandations nationales en alimentation, activité physique et sédentarité tout en incitant à la nutrition durable, de façon progressive, immersive et participative

Des outils conformes aux recommandations du Programme National Nutrition Santé

*La version Boîte de jeu a obtenu le logo « **Ce support est conforme au PNNS** » en 2024*



Escape NutriGame® Digital

FACILITÉ D'ORGANISATION

OUTIL DÉMATÉRIALISÉ

Une application web compatible sur ordinateur, tablette et smartphone



Un kit d'animation avec un guide d'usage et une fiche solutions des énigmes



NOMBRE ILLIMITÉ DE PARTICIPANTS

JOUEURS

À partir de **13 ans**



Peut se jouer **seul**



ou se déployer **en groupe** et animer par un professionnel avec un kit d'animation

1 SCÉNARIO



La Pierre NutriGreen

L'univers d'un **alchimiste** qui doit assembler et activer une pierre renfermant l'essence de la santé

DURÉE DE JEU



30 minutes

SESSION COURTE

Thématiques de la nutrition prioritées pour garantir une session courte :

Féculents complets

Légumes secs

Nutrition durable

Activité physique & sédentarité

Hydratation

Nutri-Score & fait-maison

Fruits & légumes

La Pierre NutriGreen

Un parcours dans 3 salles

Le joueur résout une problématique, celle de **l'alchimiste** qui doit assembler et activer une **pierre renfermant l'essence de la santé**, en réalisant un parcours d'énigmes

Le bureau de l'alchimiste

Le laboratoire

L'atelier

00:00

Privilegier l'assaisonnement faible en sel
Utiliser des équipements sportifs responsables
Privilegier le fait-maison
Boire de l'eau régulièrement
Adopter les modes de déplacements actifs (marche, vélo)
Préférer les produits de saison

Varié les fruits et légumes
Choisir les produits réduits au passé ass.
Privilegier le pain complet pour les sandwichs
Penser aux légumes secs ou conserves encore en

FRUIT QUANTITÉ LÉGUME QUANTITÉ

N S É

note de l'assistant

L'activité physique

Augmenter la pratique d'activité physique participe à l'amélioration du bien-être et de la santé.

Pour les jeunes de 13-17 ans, il est recommandé de pratiquer au moins 1 heure par jour d'activités physiques dynamiques dont 3 fois par semaine des activités intenses.

Alors, comme tu le sais le fragment de pierre brun est placé dans le coffre au-dessus du buffet. Le nom codé est le suivant :

Fréquence journalière de consommation des féculents complets

Pain complet

Riz complet

Escape NutriGame® Boîte de jeu

REPRODUCTIBILITÉ

OUTIL NOMADE



Une **boîte de jeu** comprenant un **guide d'installation** et d'animation pour le Game Master et les **supports** et **matériel** nécessaires à l'animation des scénarios
Deux bandes sons chronométrées

En plus de la boîte il suffit de réunir **tables, chaises** et autres **petits matériels** faciles à acquérir

PÉDAGOGIE ACTIVE

JOUEURS

À partir de **13 ans**



Équipe de **5 à 6 joueurs**

Afin que tout le monde puisse participer de manière active
Afin de ne laisser personne de côté

Rendre acteur chaque participant

2 SCÉNARIOS



Les Secrets d'Etercell

Un monde **futuriste** avec un voyage à l'intérieur du corps humain



Conquête de Vigor & Vitalitas

Un monde **médiéval** où un royaume est menacé et en danger

DURÉE & NIVEAU DE JEU



60 ou 90 minutes
ou sans chronomètre

4 niveaux de difficultés

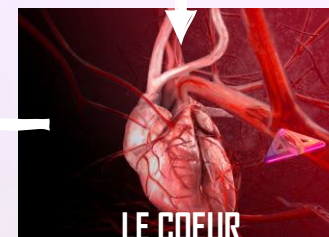
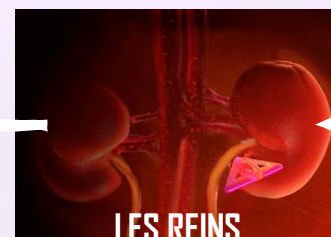
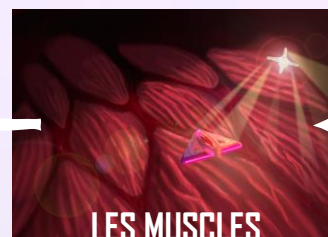
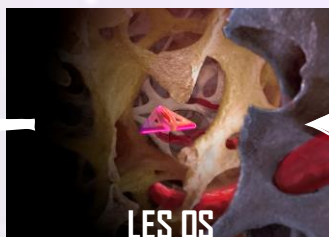
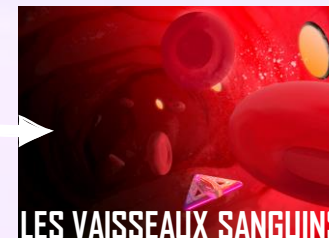
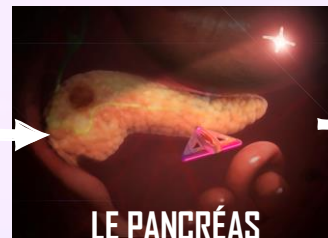


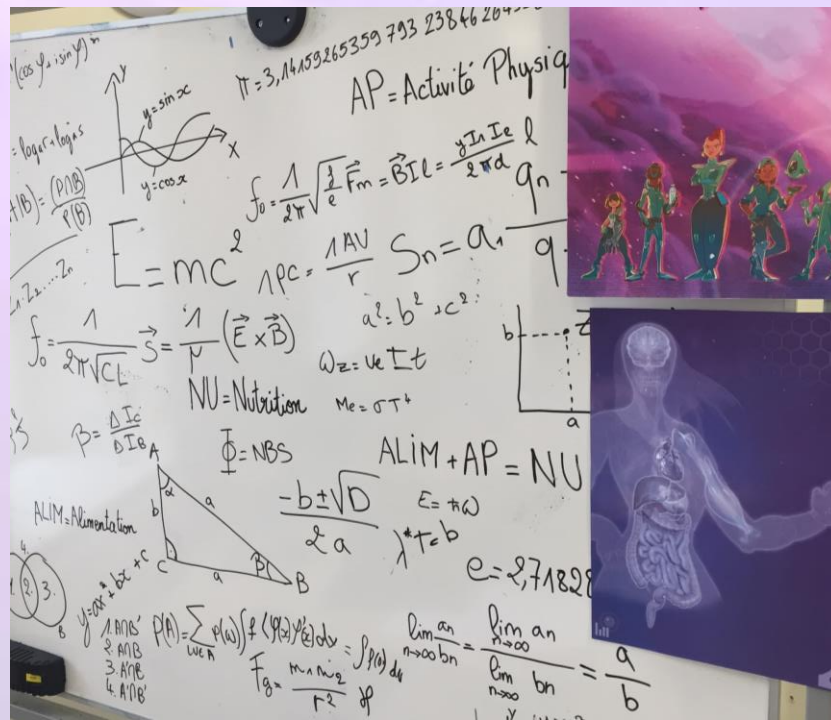
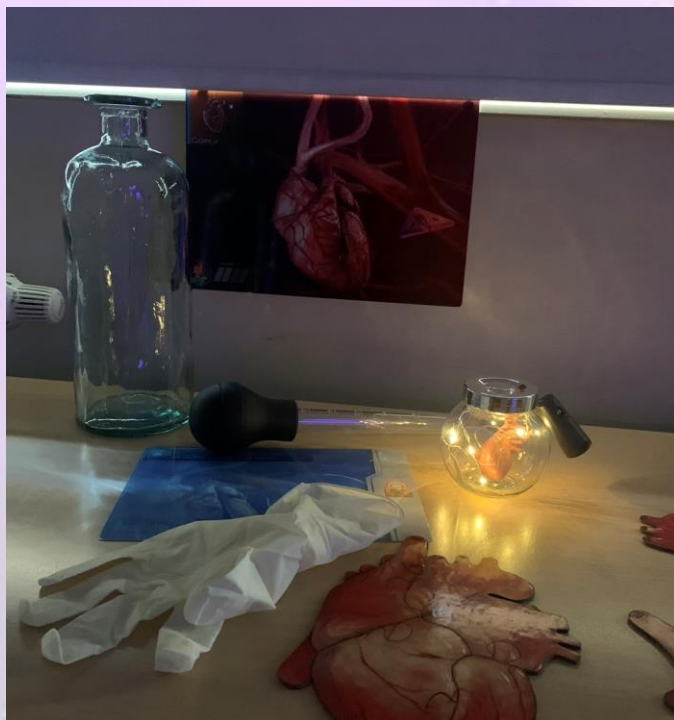
ADAPTABILITÉ

Les Secrets d'Etercell

Voyage dans le corps d'Etercell

Les joueurs sont des **détectives de la santé** sélectionnés afin de d'embarquer dans un vaisseau nommé SANG-1 capable de voyager à l'intérieur du corps humain, pour découvrir les **secrets de la santé d'Etercell**





Conquête de Vigor & Vitalitas

Exploration des 2 villages : Vigor et Vitalitas

Les joueurs sont des **preux chevaliers** missionnés par le roi pour partir à l'aventure dans les villages de Vigor et Vitalitas pour trouver des indices permettant de protéger le royaume du danger qui les attend





Suggestion déroulé animation

Version Digitale uniquement

Des questionnaires vous sont proposées dans la formation de l'outil

1

Questionnaire joueurs T0 – *Évaluation des connaissances et pratiques*

Avant la session de jeu Digitale



2

Animation de la version Digitale

- Briefing : contexte, déroulé de la partie, objectifs
- Session de jeu : de préférence individuel, possible en duo
- Débriefing : synthèse et conclusion de la séance



3

Questionnaire joueurs T1 – *Évaluation des connaissances, pratiques et satisfaction*

Juste après la session de jeu Digitale

4

Questionnaire joueurs T2 – *Évaluation des connaissances et pratiques*

1 à 3 mois après la session de jeu Digitale

Suggestion déroulé animation

Version Boîte de jeu

Des questionnaires vous sont proposées dans la formation de l'outil

1 Questionnaire joueurs T0 – Évaluation des connaissances et pratiques

Avant la session de jeu Digitale



2 Animation d'un scénario de la version Boîte de jeu

- Briefing : contexte, déroulé de la partie, objectifs
- Session de jeu : scénario 1 ou scénario 2
- Débriefing : synthèse et conclusion de la séance



FACULTATIF

3 Questionnaire joueurs T1 – Évaluation de la satisfaction du scénario

Juste après la session de jeu



4 Animation d'un scénario de la version Boîte de jeu

- Briefing : contexte, déroulé de la partie, objectifs
- Session de jeu : scénario 1 ou scénario 2
- Débriefing : synthèse et conclusion de la séance



5 Questionnaire joueurs T1 - Évaluation des connaissances, pratiques et satisfaction

Juste après la session de jeu

6 Questionnaire joueurs T2 - Évaluation des connaissances et pratiques

1 à 3 mois après les sessions de jeu

Suggestion déroulé animation

Version Digitale + Version Boîte de jeu

Des questionnaires vous sont proposées dans la formation de l'outil

1 **Questionnaire joueurs T0** – Évaluation des connaissances et pratiques *Avant la session de jeu Digitale*



2 Animation de la version Digitale

- Briefing : contexte, déroulé de la partie, objectifs
- Session de jeu : de préférence individuel, possible en duo
- Débriefing : synthèse et conclusion de la séance



3 **Questionnaire joueurs T1 Digital** – Évaluation de la satisfaction du jeu Digital *Juste après la session de jeu Digitale*



4 Animation de la version Boîte de jeu

- Briefing : contexte, déroulé de la partie, objectifs
- Session de jeu : scénario 1 ou scénario 2
- Débriefing : synthèse et conclusion de la séance



5 **Questionnaire joueurs T1 Boîte de jeu** - Évaluation des connaissances, pratiques et satisfaction *Juste après la session Boîte de jeu*

6 **Questionnaire joueurs T2** - Évaluation des connaissances et pratiques *1 à 3 mois après les sessions de jeu*

Formation Escape NutriGame®

Indispensable pour animer et mettre en place l'Escape NutriGame®

le cnam
istna nutrition santé

Une partie en e-learning

7h de connexion

NUTRITION : SANTÉ & DURABLE

Liens nutrition et santé

Éducation pour la santé

Activité physique et sédentarité

Alimentation

ESCAPE NUTRIGAME® DIGITAL

Aperçu de l'outil

Guide d'usage

Fiches énigmes

ESCAPE NUTRIGAME® BOÎTE DE JEU

Aperçu de l'outil

Game Master

Vidéos et fiches aide à l'installation & animation

DÉMARCHE ÉVALUATIVE

Méthodologie

Outils d'évaluation

Une partie en présentiel

Une journée de 7h

Uniquement pour la boîte de jeu

PRÉSENTATION DU JEU

Matériel nécessaire

Méthodologie des 2 scénarios

RÔLE DU GAME MASTER

Posture de l'animateur

Interventions dans le jeu

LES DEUX SCÉNARIOS

Participation aux deux scénarios accompagnée de conseils techniques à l'installation et à l'animation



[Cliquez ici pour connaître les dates](#)

Tarifs

APPLICATION WEB

Codes d'accès à l'Escape NutriGame® Digital



sur devis

BOITE DE JEU

Comprend le **guide explicatif** pour les deux scénarios
Liste du contenu détaillé disponible sur demande
Ne comprend pas le petit matériel d'animation et la décoration

300 €

hors frais postaux



FORMATION

Obligatoire pour l'acquisition des outils

Boîte de jeu

Partie en e-learning (7h)
+ Journée en présentiel (7h)

350 €

par personne

Boîte de jeu + Digital

Partie en e-learning (7h)
+ Journée en présentiel (7h)

350 €

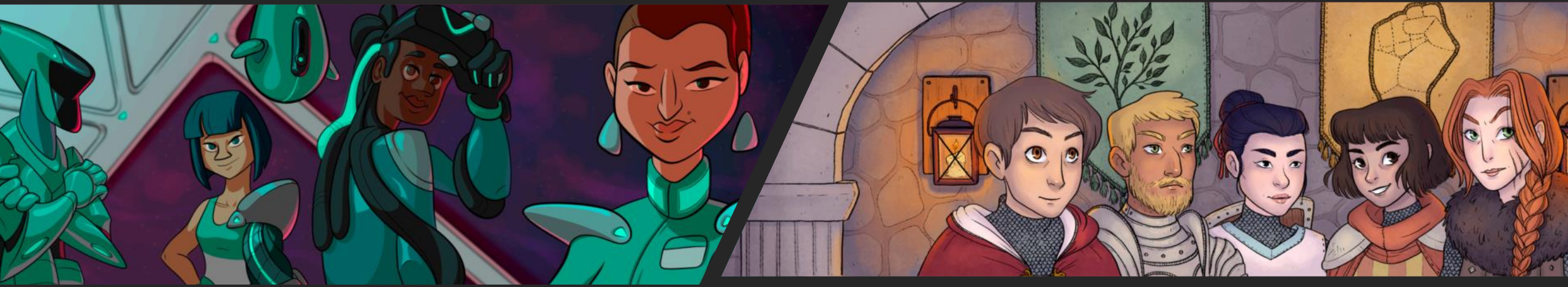
par personne

Digital

Partie en e-learning (7h)

50 €

par personne



**Contactez-nous pour plus
d'informations**

ESCAPE

NUTRIGAME®
DIGITAL & BOITE DE JEU

contact@cnam-istna.fr

