

# le cnam istna nutrition santé

Institut scientifique et technique de la nutrition et de  
l'alimentation

## Escape NutriGame®, une approche nutrition saine et durable au service des étudiants

### Contexte

De nombreux **étudiants** manifestent un intérêt croissant pour l'impact environnemental dans leurs choix alimentaires. Certains d'entre eux sont motivés par des considérations liées à leur **santé** et peuvent donc être enclins à adopter des comportements favorables en **nutrition saine et durable**. Une récente étude a conclu que sur les 66% des étudiants qui déclarent avoir une alimentation équilibrée en 2019, seulement 5% semblent manger réellement équilibré au quotidien au regard des recommandations du PNNS. Un projet d'éducation à la nutrition saine et durable auprès des étudiants semble donc pertinent afin de les accompagner, notamment, à effectuer des choix plus éclairés.



Le **Cnam-ISTNA** (Conservatoire national des arts et métiers – Institut Scientifique et Technique de la Nutrition et de l'Alimentation) a conçu un outil innovant et validé, **Escape NutriGame®**, boîte de jeu et application web, permettant de sensibiliser les jeunes à une nutrition saine et durable dans les objectifs du PNNS 4.

Ce projet a pour objectif de tester 3 canevas pédagogiques sur **3 territoires** : **Hauts-de-France, Grand Est et Guadeloupe**.

Source : RESES et Let's Food, 2019

### Objectifs

#### Objectifs généraux

Mettre en œuvre des actions Escape NutriGame® dans une approche globale de la promotion de la santé en nutrition et de l'alimentation durable avec une méthodologie territoriale adaptative  
Définir avec les acteurs des territoires les stratégies pour déployer des actions innovantes grâce à l'Escape NutriGame® destinées aux étudiants en vue d'un modèle systémique  
Valider le modèle d'essai national

#### Objectifs spécifiques

Organiser et former un réseau Escape NutriGame® :  
Former un réseau d'animateurs à l'Escape NutriGame®  
Sensibiliser un réseau d'étudiants ambassadeurs  
Tester la méthodologie la plus efficace parmi les trois canevas suivants :  
Déployer l'Escape NutriGame® avec l'application web  
Déployer l'Escape NutriGame® avec l'application web et la boîte de jeu  
Déployer l'Escape NutriGame® avec l'application web et la boîte de jeu ainsi qu'une sensibilisation renforcée menée par les étudiants ambassadeurs  
Evaluer le déploiement de l'Escape NutriGame® sur trois territoires différents en prenant en compte les critères d'implantation et de faisabilité, l'acceptabilité et l'efficacité des actions  
Proposer un modèle national d'essai national du déploiement de l'Escape NutriGame® (France métropolitaine et Outre-mer)

### Population cible



Le projet est déployé sur **trois territoires** qui sont la Guadeloupe, le Grand Est et les Hauts-de-France.

La population cible pour les joueurs est celles des **étudiants** provenant de tous niveaux et tout horizon socioprofessionnel.

La population cible pour les **animateurs** est la suivante :

Etudiants au sein d'établissements d'enseignement supérieur  
 Professionnels des établissements d'enseignement supérieur  
 Professionnels de santé

## Projet

Le projet **Escape NutriGame®** : **une approche nutrition saine et durable au service des étudiants** est décliné en trois actions :



### ACTION 1 : DEPLOIEMENT DU PROJET L'ESCAPE NUTRIGAME® SUR LES TROIS TERRITOIRES

La mise en place d'un plaidoyer permettra de faire connaître le projet et l'outil Escape NutriGame® via des actions de communication diversifiées.

Les **3 canevas pédagogiques** déployés équitablement sur les trois territoires sont les suivants :



### ACTION 2 : FORMATION, ACCOMPAGNEMENT ET SUIVI DES ANIMATEURS A LA MISE EN PLACE DES ACTIONS ESCAPE NUTRIGAME®



La **formation** a pour objectif de développer leurs compétences en nutrition santé et alimentation durable ainsi qu'en éducation pour la santé ludique via l'outil Escape NutriGame®. La formation aura lieu en deux temps : un temps en **e-learning** (7h de connexion estimée sur les bases de la nutrition saine et durable et l'Escape NutriGame®), une journée en **présentiel** adaptée en **fonction du canevas pédagogique** choisi, permettant de tester et de s'approprier l'outil Escape NutriGame®.



Selon le canevas pédagogique déployé, un accès à l'application web et/ou une boîte de jeu seront remis pour chaque structure impliquée dans le projet.  
Une convention de partenariat indiquera les engagements respectifs et les conditions requises.

mises en place.

Le Cnam-ISTNA procédera à un **suivi** auprès des **animateurs** et des **structures**, par contacts téléphoniques réguliers, organisation de visioconférence et recueil des actions



### ACTION 3 : SENSIBILISATION ET ACCOMPAGNEMENT D'ÉTUDIANTS AMBASSADEURS

Dans le cadre du canevas n°3, au minimum **1 étudiant ambassadeur par établissement** sera sensibilisé afin qu'il puisse mettre en place des actions de sensibilisation renforcée auprès d'autres étudiants. La sensibilisation des étudiants ambassadeurs aura lieu en trois temps : un temps en **e-learning** (7h de connexion estimée sur les bases de la nutrition saine et durable et l'Escape NutriGame®), un temps de participation à une **session Escape NutriGame® Digitalet** un temps de participation à une **session Escape NutriGame® dans sa version boîte de jeu**.

La sensibilisation renforcée menée par ces étudiants pourra être de format diversifié comme des podcasts, interviews, évènements, animations... Par exemple, des podcasts communs aux trois territoires pourront être créés afin de relayer les interviews d'étudiants et confronter leurs idées sur les thématiques de la nutrition santé et de l'alimentation durable.



### ACTION 4 : ÉVALUATION CONTINUE ET ÉLABORATION D'UN MODÈLE D'ESSAIMAGE NATIONAL DU PROJET

Chaque déploiement d'actions de l'Escape NutriGame® sera évalué auprès des étudiants joueurs et des animateurs grâce à des questionnaires et un suivi des animateurs formés :



**Un tableau de suivi** des animations est à compléter par les animateurs après chaque mise en place d'action de l'Escape NutriGame®

**3 questionnaires** joueurs (T0, T1, T2) spécifiques pour chaque action sont à faire compléter

**Des entretiens téléphoniques** avec les animateurs permettent d'accompagner et soutenir la mise en place des actions de qualité auprès des étudiants

**Un questionnaire de satisfaction final** adapté à chaque canevas

pédagogique auprès les animateurs permet d'évaluer l'utilisation, la satisfaction et la reproductibilité des actions.

Les 3 canevas déployés seront évalués en termes de faisabilité, d'acceptabilité et d'efficacité. Grâce au bilan, ce test infrarégional permettra d'établir un **modèle d'essai national du projet sur l'ensemble du territoire (France métropolitaine et Outre-mer)** à partir de mai 2026.

### Financement



Le Cnam-ISTNA est financé par le **ministère en charge de la Santé** et le **ministère de l'Agriculture et de la Souveraineté alimentaire** pour ce projet.

### Contacts

**Pour le Grand Est** : Justine Leclere, Chef de projet au Cnam-ISTNA ([justine.leclere@lecnam.net](mailto:justine.leclere@lecnam.net))

**Pour la Guadeloupe** : Johanne Langlois, Responsable d'unité au Cnam-ISTNA ([johanne.langlois@lecnam.net](mailto:johanne.langlois@lecnam.net))

**Pour les Hauts-de-France** : Sophie Le May Fourmentaux, Chef de projet au Cnam-ISTNA ([sophie.le-may@lecnam.net](mailto:sophie.le-may@lecnam.net))

## **Dates des formations- *Version Boîte de jeu***

### **GRAND-EST**

**Mardi 10 septembre 2024** à *Nancy*

**Jeudi 12 septembre 2024** à *Metz*

**Jeudi 19 septembre 2024** à *Strasbourg*

### **HAUTS-DE-FRANCE**

*Dates à venir*

### **GUADELOUPE**

*Dates à venir*

## **Je souhaite participer au programme**

**-> En Grand-Est**

**-> En Hauts-de-France**

**-> En Guadeloupe**

<https://www.cnam-istna.fr/nos-actions/programmes-de-sante-publique/escape-nutrigame-/escape-nutrigame-une-appr>