

Fiche bilan du projet partenaire



Création et diffusion du jeu « Défi nature – Polynésie française »



I. Présentation

Structure, personne en charge du projet et statut	Le Comité français de l'UICN - association loi 1901 Elena Gorchakova, Chargée de mission Biodiversité Pacifique
Coût total du projet (en euro)	32 568 EUR
Montant du financement sollicité (respectivement en valeur et % du coût total)	20 000 EUR (61,4 %)
Lieu de réalisation	Polynésie française
Contact (mail et tel)	elena.gorchakova@uicn.fr ; +68987311454
Date de début du projet	01/01/2024

Contexte, enjeux et rappel des objectifs (1000 car. max) :

Afin de sensibiliser le plus grand nombre, le Comité français de l'UICN, en partenariat avec la société Bioviva a créé une collection spéciale « Outre-mer » du jeu de cartes « Défis nature » à destination du public scolaire.

Les « Défis nature » permettent aux petits comme aux grands de se familiariser avec les différentes caractéristiques des animaux, introduisant notamment la notion d'espèces menacées selon la Liste Rouge de l'UICN. Il existe à l'heure actuelle plus de 70 versions de ce jeu sur toutes sortes de thématiques et des jeux spécifiques pour chaque territoire d'outre-mer sont en cours de création.

Chaque jeu est constitué de 36 cartes, chacune présentant le visuel et les caractéristiques d'une espèce, y compris des espèces endémiques et indigènes. Pour la collection « Outre-mer », la faune marine et terrestre de chaque territoire est représentée, et la langue locale utilisée.

Le présent projet avait pour objectif le développement du jeu pour le territoire de la Polynésie française, seul territoire d'outre-mer du Pacifique sur lequel le jeu n'a pas encore vu le jour, et une large diffusion du jeu lors des animations scolaires par le Comité français de l'UICN et ses nombreux partenaires associatifs.

Principales évolutions du contexte et réorientations en fonction des conditions d'exécution (500 car. max - événements externes ayant influé significativement sur l'exécution du projet (favorables ou défavorables))

Initialement, il a été prévu de traduire en langue tahitienne uniquement les noms d'espèces. Avec le concours de la Vice-Présidence de la Polynésie française, tous les textes des cartes ont été traduits en *reo tahiti*.

Le projet ciblait les établissements scolaires du 1^{er} degré, mais lors des premières animations il s'est avéré que les enseignants des collèges ont été très intéressés par ce support pédagogique tant que dans les matières des sciences de la vie et de la terre que pour l'enseignement du *reo tahiti*. Ainsi, il a été décidé de cibler la diffusion des jeux de préférence lors des animations afin de permettre de former les enseignants.

Rappel des partenaires du projet

Pour la création du jeu : La Direction de l'environnement de la Polynésie française, la Délégation à la Recherche de la Polynésie française ainsi que des experts naturalistes dans les domaines marin et terrestre. Certaines photographies ont été obtenues grâce aux partenaires du Comité français de l'UICN (l'association la SOP Manu, la Fédération des associations de protection de l'environnement de Polynésie française, l'association Tama no te tairoto.

Pour la diffusion du jeu : la DGEE (Direction de l'éducation et des enseignements de la Polynésie française)

II. Bilan technique et financier

II.1 Exécution technique

Tâches réalisées et productions : renseigner le tableau en page 4

(Commentaires, 300 car. max)

Le jeu a pu bénéficier d'une très large diffusion grâce à de nombreux partenariats locaux établis.

Résultats obtenus : renseigner le tableau en page 4 avec les résultats prévus

(Commentaires, 300 car. max)

Un partenariat a été établi avec l'association Te mana o te moana dans le cadre de la Fête de la Science. Ainsi, le projet a pu bénéficier de la logistique de la Fête de la Science qui proposait des animations dans plusieurs établissements scolaires de Tahiti, Moorea, Raiatea, Nuku Hiva, Rangiroa et Rurutu. Les associations locales ont également été formées à l'animation du jeu lors des salons et événements à destination des jeunes ou encore lors de leurs déplacements dans les établissements scolaires des îles.

Bilan des partenariats engagés (présentation des partenariats engagés, 500 car. max)

La Vice-Présidence de la Polynésie française a coordonné la traduction de textes en *reo tahiti* par le service de traduction du Pays.

De nombreux partenariats ont été établis pour la diffusion du jeu :

- avec l'association Te mana o te moana dans le cadre de la Fête de la Science,
- avec le Comité local de l'IFRECOR dans le cadre du concours « Trophées TO'A Reef 2024 »,
- avec le gouvernement de la Polynésie française dans le cadre du Village de l'Océan,
- avec la DGEE (Direction de l'éducation et des enseignements de la Polynésie française),
- avec la délégation territoriale Polynésie française de l'OFB,
- avec de nombreuses associations locales formées à l'animation du jeu.

FICHE BILAN DU PROJET PARTENAIRE 2023

Merci de renseigner les cases blanches et de renvoyer la fiche à l'équipe de Te Me Um

FICHE BILAN DU PROJET PARTENAIRE 2023

Merci de renseigner les cases blanches et de renvoyer la fiche à l'équipe de Te Me Um

Points d'évaluation	Description des actions du projet	Résultats prévus du projet	Résultats obtenus du projet (indicateurs)	Résultats différés du projet
Amélioration dans la préservation de la biodiversité	Objectif global : Contribuer à la préservation de la biodiversité des Outre-mer français en sensibilisant la population, et notamment les jeunes générations, à sa richesse mais aussi à sa vulnérabilité, à travers l'élaboration et la diffusion de jeux de cartes pédagogiques et ludiques. Objectif spécifique : Produire et distribuer le jeu « Défi nature – Polynésie française » dans le cadre de la collection « Outre-mer », et le diffuser dans les écoles primaires de Polynésie française Actions : - Réalisation du jeu de 36 cartes, traduction des noms d'espèces, - Production de 1500 exemplaires du jeu, - Diffusion du jeu auprès des scolaires (nombreuses animations menées par le	- Production du jeu « Défi nature – Polynésie française » (36 cartes avec des espèces endémiques et indigènes), - Diffusion de 1500 exemplaires du jeu, - Valorisation du jeu par une campagne de communication.	✓ nombre de jeux édités : 1 500 ✓ nombre d'animations réalisées (scolaires et grand public) : 27 ✓ nombre de scolaires sensibilisés (lors des animations) : près de 400 ✓ nombre d'enseignants formés à l'animation du jeu en classe : près de 20 ✓ nombre d'articles relayés dans la presse et sur internet : 4 ✓ nombre de posts sur les réseaux sociaux : 6 Initialement le projet ciblait les établissements scolaires du 1er degré (à partir du niveau élémentaire), mais lors des premières animations il s'est avéré que les enseignants des collèges ont été très intéressés par ce support pédagogique.	Le jeu, qui a beaucoup de succès auprès des scolaires, se joue également en famille permettant de sensibiliser le plus grand nombre d'enfants et d'adultes. Les enseignants des écoles primaires rencontrés ont fait part de l'importance d'avoir des outils de sensibilisation et d'information sur les espèces de faune locale en reo tahiti. Ainsi, le jeu sera utilisé comme outil pédagogique tant dans les matières des sciences de la vie et de la terre que dans l'enseignement du reo tahiti.

FICHE BILAN DU PROJET PARTENAIRE 2023

Merci de renseigner les cases blanches et de renvoyer la fiche à l'équipe de Te Me Um

	Comité français de l'UICN) - Formation des enseignants des écoles primaires - Diffusion de jeu par la DGEE auprès de toutes les écoles primaires		Ainsi, certains collègues (Tahiti, Moorea, Raiatea) ont pu bénéficier des animations en classe ou lors des événements.	
Partenariats (diversité des statuts)	Partenaires institutionnels : l'OFB, Direction de l'environnement de la Polynésie française, la Délégation à la Recherche de la Polynésie française, la DGEE Partenaires associatifs : l'association la SOP Manu, la Fédération des associations de protection de l'environnement de Polynésie française	Partenaires institutionnels : l'OFB, Direction de l'environnement de la Polynésie française, la Délégation à la Recherche de la Polynésie française, la DGEE Partenaires associatifs : l'association la SOP Manu, la Fédération des associations de protection de l'environnement de Polynésie française	Partenariats institutionnels : l'OFB, la Vice-Présidence de la PF, Direction de l'environnement de la Polynésie française, la Délégation à la Recherche de la Polynésie française, la DGEE, le Comité local de l'IFRECOR La délégation territoriale PF de l'OFB a été un partenaire très dynamique dans la diffusion des jeux. Partenaires associatifs : Te mana o te moana (dans le cadre de la Fête de la Science), la SOP Manu, la Fédération des associations de protection de l'environnement de Polynésie française, l'association Tama no te taioto , l'association Pu tahi haga no	Plusieurs partenaires pourront s'impliquer davantage dans la diffusion du jeu. Notamment, le jeu a été présenté lors de la formation organisée par la FAPE à destination des associations des îles. Ainsi, les associations pourront utiliser le jeu lors des animations scolaires tout au long de l'année Plus largement, la future collection des jeux Outre-mer suscite un grand intérêt auprès du grand public et de partenaires divers.

FICHE BILAN DU PROJET PARTENAIRE 2023

Merci de renseigner les cases blanches et de renvoyer la fiche à l'équipe de Te Me Um

			Ganaa, Tahitian Historical Society
--	--	--	------------------------------------

II.2 Exécution financière : à remplir, sauf pour les associations

Budget récapitulatif des dépenses réellement engagées dans le cadre du projet

		PREVISIONNEL		REEL				
Détail des coûts	Intitulé de la dépense	Quantité et coût unitaire	Coût total de l'action	Quantité et coût unitaire	Coût total de l'action	dont auto-financement	dont financement demandé à l'OFB dans le cadre de Te Me Um	dont autres financements
Personnel permanent partiellement affecté au projet	Encadrement du projet							
	Autre							
Personnel non permanent								
Déplacements	Déplacements (ie vols longs courriers)							
	Déplacements locaux							
	Hébergement							
	Restauration							
Equipement (ie dépenses d'équipement/investissement imputables au projet)								
Autre	Location salle et matériel							
	Honoraires prestataires							

FICHE BILAN DU PROJET PARTENAIRE 2023

Merci de renseigner les cases blanches et de renvoyer la fiche à l'équipe de Te Me Um

	Edition (ex : frais d'impression)							
Total								

Certifié conforme par la personne habilitée à certifier les comptes (Nom, statut, signature et cachet)

.....
.....
.....

Commentaires éventuels sur l'exécution financière

Attention : les frais de structure ne sont pas pris en charge, la rémunération éventuelle des salariés concernés par le projet se fait sur la base du coût réel journalier (fiches de paie à l'appui).

II.3 Perspectives après projet et conclusion

Stratégie de sortie de projet adoptée (le cas échéant) (nouvelles relations coopératives et/ou partenariales créées, destination des matériels et équipements (joindre en annexe un bref inventaire), les mesures prises pour garantir la pérennité des acquis et/ou leur réplique, valorisation du projet - 400 car. max.)

Les associations locales ont été formées à l'animation du jeu lors des salons et événements à destination des jeunes ou encore lors de leurs déplacements dans les établissements scolaires ce qui permettra de « faire vivre le jeu » au-delà de la durée du projet. Près de 20 enseignants ont pu bénéficier d'une formation sur l'animation du jeu en classe. De plus, une fiche pédagogique accompagnera l'envoi du jeu dans les établissements scolaires par la DGEE. La commercialisation du jeu en PF à partir de janvier 2025 donnera un nouvel élan à sa large diffusion.

Leçons à tirer pour des futurs projets partenariaux (dont éléments et acquis répliquables du projet - 400 car. max)

- Etablir des partenariats pour la diffusion des outils pédagogiques, surtout dans les îles éloignées, via le réseau associatif,
- Associer pleinement les partenaires institutionnels,
- Prévoir la traduction des textes des outils pédagogiques en langue locale.

Y a-t-il eu un effet de levier grâce à Te Me Um (création d'un nouveau partenariat et/ou perspective de poursuivre avec un projet de plus grande envergure et/ou naissance d'une nouvelle dynamique locale ? Si oui, merci d'expliquer - 500 car. max)

Grâce à Te me um et d'autres partenaires financiers, la collection des jeu Défi Nature – Outre-mer a pu enfin voir le jour. Plusieurs établissements scolaires se sont inspirés du concept et travaillent actuellement sur la création de jeux spécifiques de leurs territoires avec les élèves, par exemple, sur les plantes indigènes ou encore sur les espèces envahissantes. Ainsi, la société Bioviva a lancé le concept « Faites vos jeux » qui permet de créer des jeux « Défi Nature » personnalisés.

Article pour le site internet (500 car. max, possibilité de joindre des documents ou liens)

Excellente nouvelle pour les enfants des trois océans : les jeux Défis Nature « Polynésie française », « Guadeloupe » et « Mayotte », fraîchement sortis de l'imprimerie, sont arrivés sur leurs territoires respectifs pour la plus grande joie des petits comme des grands.

Le jeu vient enrichir la collection d'outils pédagogiques précédemment conçus par l'équipe outre-mer du Comité français de l'UICN. Ceux-ci sont déployés lors des divers événements annuels auxquels le Comité français participe. En Polynésie française, les animations se sont déroulées pendant les grands événements de célébration de la nature comme la Fête de la Science, les trophées To'a Reef et le village de l'Océan.

FICHE BILAN DU PROJET PARTENAIRE 2023

Merci de renseigner les cases blanches et de renvoyer la fiche à l'équipe de Te Me Um

1500 jeux ont été distribués gratuitement dans les établissements scolaires en partenariat avec la Direction de l'éducation et des enseignements de la Polynésie française et avec de nombreuses associations locales des îles.

Lien : <https://www.pole-tropical.org/2024/09/defis-nature-la-polynesie-francaise-mayotte-et-la-guadeloupe-se-pretent-au-jeu/>

Pour mémoire liste des pièces à fournir :

- la présente fiche complétée
- au moins 3 photos* assorties des crédits au format jpeg ou png de minimum 1000 pxl de côté
- les productions et livrables associés au projet
- pour les associations, document [Cerfa n°15059*02](#) Compte-rendu financier de subvention complété.
- l'OFB se réserve le droit de demander spécifiquement les factures des dépenses prises en charge par Te Me Um

**L'utilisation des trois photos fournies est strictement et uniquement réservée à l'illustration du site internet, du compte Twitter et du groupe Facebook du programme Te Me Um. Le crédit photo transmis sera indiqué lors de toute utilisation. Aucune rétrocession ou autre utilisation de ces photos n'est possible en dehors du cadre ci-présent sans une nouvelle demande du service Connaissance - Appui aux Acteurs - Mobilisation des Territoires de l'OFB.*