

Bingo des pratiques alimentaires

OBJECTIFS

Objectifs généraux :

- Comprendre le lien entre agriculture, pêche, alimentation et climat
- Connaître les spécificités locales en termes d'agriculture, pêche, alimentation et climat
- Découvrir par le jeu comment agir pour la santé humaine et la planète

Objectifs spécifiques:

- Découvrir et comprendre les différentes pratiques alimentaires de chacun.e
- Questionner ses pratiques alimentaires

MATÉRIEL

- grille bingo (A4)
- stylos

PRÉREQUIS

transport des aliments et impact sur le climat

MISE EN PLACE

Chaque participant.e dispose d'une grille de bingo avec 16 pratiques alimentaires (4 lignes et 4 colonnes) et d'un stylo. Dans un premier temps chaque participant.e est assis.e à sa table puis dans un second temps ils-elles circuleront dans la salle. A la fin, les participants.es reprendront place à leur table.

DÉROULÉ

Phase 1

Chacun.e commence par lire et comprendre les différentes cases de la grille puis entoure les pratiques qui lui correspondent. Les participants.es sont seuls à leur table.

Chaque case représente une pratique alimentaire en accord avec le territoire et les participants.es devront se poser des questions sur ces pratiques. Exemple : « Manger des tomates toute l'année ? » Si le.la participant.e mange des tomates toute l'année il-elle pourra entourer cette case et ainsi de suite.

La liste des pratiques transcrites sur le bingo ne correspond pas forcément aux bonnes pratiques alimentaires. Cet outil a comme objectif de susciter le questionnement de des participants.es autour de cette thématique. En effet, si on consomme des tomates même en hiver cela veut forcément dire que les tomates ne sont pas issues de la production locale. Ceci, les participants.es le découvriront à la fin de l'atelier lors d'un petit récapitulatif avec l'animateur-ice qui apportera des éléments de discussion.

Phase 2

Une fois que tous le monde a barré ses pratiques sur la grille les participants.es partent à la rencontre des autres personnes en leur posant des questions par rapport aux cases qui leur reste à cocher afin de compléter une ligne, une colonne, une diagonale et à la fin un carton plein.

Durant ces deux phases de jeu, l'animateur·ice circule parmi les participants.es afin de répondre à des questions ou de les guider.

Phase 3

Une fois que les participants.es ont fait le tour et que certains.es ont pu entourer la totalité des cases, les participants.es se remettent à leur place et l'animateur·ice lance un temps de discussion.

Voici quelques pistes de discussion pour l'animateur·ice pour la fin ou pendant l'atelier :

- Discuter la provenance/localisation de production de l'alimentation : Quels fruits, légumes et autres produits viennent d'ici et lesquels viennent d'ailleurs ?
- Discuter la saisonnalité des produits
- Échanger sur le fait que certains fruits et légumes se conservent très bien et qu'on peut alors les consommer plusieurs mois après leur récolte. Les élèves ont-ils remarqué que ces produits peuvent changer de goût en fonction du temps de conservation ?

Cette animation peut être utilisée comme introduction aux thématiques de l'agriculture et l'alimentation en lien avec le climat.

PRATIQUES SUPPLEMENTAIRES

Grâce au fichier svg vous pouvez changer de pratiques sur la grille du bingo. Voici quelques idées de pratiques supplémentaires :

- Je mange du brocoli uniquement en hiver
- Je mange des sardines uniquement en été
- Je mange des moules et des huîtres toute l'année
- Je mange de la viande qui vient des environs
- Je mange des pêches en hiver
- Je mange des carottes toute l'année
- Je mange des courgettes toute l'année
- Je mange des pommes toute l'année

CONTACTS

PAT PPM : contact@payspyreneesmediterranee.org
Conception de jeu : Kimiyo - accueil@kimiyo.fr

RESSOURCES

lien vers le site

Rifle des saisons

OBJECTIFS

Objectifs généraux :

- Connaître les spécificités locales en termes d'agriculture, alimentation et climat
- Découvrir par le jeu comment agir pour la santé humaine et la planète

Objectifs spécifiques :

- Découvrir ce qu'est la mondialisation et ce qu'elle implique dans notre alimentation d'aujourd'hui
- Comprendre comment favoriser les fruits et légumes locaux avec leurs saisonnalités et leurs différents modes de conservation
- Connaître les enjeux climatiques et météorologiques auxquels doivent faire face les agriculteurs-rices

MATÉRIEL

- grille supermarché (A3)
- grilles des 12 mois (A4)
- carte "carte FL mois" (A4)
- cartes "fruits et légumes - sac" (A4)
- un sac en tissu
- pâte à fixe
- carte "bocal" (A4)
- carte "événement" (A4)
- pictogrammes (A4)
- affiche "modes de conservation" (A3)
- tableau hauteur de plante (A3)

PRÉREQUIS

transport des aliments et impact sur le climat

MISE EN PLACE

Les participants.tes sont répartie en 12 groupes. Il est nécessaire de créer 12 ilots de tables dans la salle autour desquels les personnes se réunissent. Chaque groupe représente un mois de l'année. Sur chaque ilot on trouve les objets suivants : une grille d'un mois avec ses cartes de fruits et légumes respectifs. Pour chaque ilot/groupe il est donc nécessaire d'imprimer la grille "rifle mois" et les "cartes FL mois". Lors de la phase 1 du jeu on y trouve seulement les cartes de fruits et légumes avec un petit champ en haut à droite . Lors de la phase 2, l'animateur-ice distribue les cartes de fruits et légumes avec une serre  et une horloge . Il est conseillé que l'animateur-ice se prépare 12 tas ou enveloppes en avance avec les fruits et légumes ayant  et  afin de faciliter le déroulé.

A partir de la phase 3, on introduit les cartes "bocal" (environ 4 par groupe, en fonction des cases vides restantes de chaque groupe) et les cartes événements. Les cartes événements sont disponible sur une table devant le tableau et l'animateur-ice désigne une personne qui pioche et lit la carte à voix haute.

Accroché sur le tableau on trouve :

- Dès la phase 1 : la grille du supermarché et les pictogrammes
- A partir de la phase 3 : affiche sur les modes de conservation et le tableau des hauteurs des plantes

Les cartes "fruits et légumes - sac" sont mit dans un sac en tissu. La pioche de ces cartes est gérée par l'animateur-ice qui circule dans la salle et fait piocher les participants.tes les uns après l'autres.

DÉROULÉ GÉNÉRAL

Il s'agit d'un jeu coopératif : tous les groupes jouent contre le supermarché. Le supermarché représente la possibilité d'obtenir tous les fruits et légumes que l'on souhaite peu importe la saison.

Les participants.tes disposent de 12 cartons de lotos (1 par mois) sur lesquels sont indiqués les produits de saison du territoire (légumes et fruits). Chaque mois est spécifique à ce qu'on peut trouver sur le territoire. On peut donc retrouver le même produit sur plusieurs cartons si sa saison s'étend sur plusieurs mois.

Le but est que le groupe entier fasse un ou plusieurs cartons pleins avant que le supermarché remplisse toutes ses cases.

Le jeu est construit en 3 phases. La première phase étudie la disponibilité des fruits et légumes si on les produisait seulement en plein champ. Lors de la deuxième phase de jeu on s'intéresse à ce qu'on obtient si en plus on cultive en serre et qu'on arrive à conserver des fruits et légumes en chambre froide ou dans un grenier (à l'abri de la lumière). Lors de la troisième et dernière phase de jeu on introduit les différents modes de conservation (sucre, cuisson, lacto-fermentation, séchage et congélation) et des événements extérieurs qui peuvent perturber ou favoriser la production de fruits et légumes locaux.

PHASE 1

L'animateur.ice circule dans la salle et fait piocher les participants.tes les uns après l'autres. L'animateur.ice ou une personne accroche ensuite la carte piochée avec de la patafixe sur la case de la grille du supermarché correspondante. Tous les participants.tes vont devoir chercher sur quels mois le fruit ou légume pioché est disponible et s'il apparaît sur leur carton alors ils.elles peuvent prendre la carte correspondante qui se situe à côté de leur carton pour le poser sur la case. A noter que sur les mois d'hiver il y a moins de cases à remplir car il existe moins de fruits et légumes à cette saison.

Fonctionnement : Dans le sac en tissu se trouve un exemplaire de chaque fruit et légume. A côté de chaque carton les participants.tes disposent des fruits et légumes présents sur leur carton et lorsqu'un des fruits et légumes est pioché dans le sac ils prennent la carte correspondante à côté de leur carton pour la poser sur le carton. Les participants.tes remarqueront que sur les cases de leur carton et sur les cartes qu'ils disposent à côté de leur carton il y a à chaque fois un des trois éléments suivants :  (champ),  (serre) ou  (horloge). Pour cette première phase de jeu, les participants.tes auront seulement le droit de placer les cartes de fruits et légumes avec  sur les cases sur lesquelles figurent . L'animateur.ice pourra également afficher le pictogramme  sur le tableau pour faciliter le suivi des participants.tes.

Exemple : Sur le carton du mois de juin figure une tomate. Par contre on y voit . Cela signifie que lorsque une tomate est tirée du sac, la personne n'a (pour le moment) pas le droit de poser la carte tomate sur cette case. En plus, pour le moment les participants.tes ne disposent pas des cartes avec les symboles  et .

Cela signifie également que les participants.tes ne peuvent pas pour le moment remplir totalement un carton car ils.elles leur manquent des éléments.

À côté, le supermarché dispose d'un carton avec tous les fruits et légumes sur toute l'année en plus de fruits et légumes exotiques (bananes, mangues, noix de coco, etc.). Ce carton aura alors plus de cases que les autres cartons individuels.

Le but est que les groupes fassent un ou plusieurs cartons pleins avant que le supermarché remplisse une ligne et une colonne, voire un carton pleins. Or, on remarquera que les cases du carton du supermarché se rempliront forcément à chaque tour. Ceci est logique car aujourd'hui les aliments sont très faciles d'accès pour tout le monde, contrairement aux aliments locaux qui suivent la saisonnalité et qui ne sont pas toujours tous disponibles tout au long de l'année. Les cartes tirées du sac iront directement sur la grille du supermarché (avec de la pâte à fixe). La grille du supermarché en format A3 peut être accroché sur le tableau afin d'être vu par tout le monde.

Une fois que le supermarché gagne pour la première fois la première phase de jeu est terminée et l'animateur-ice pourra discuter avec les participants.es de ce qu'il vient de se passer et de pourquoi cette partie s'est terminée avant qu'un carton des 12 mois a pu être totalement rempli. La discussion peut apporter le terme de « mondialisation ».

À noter : En fonction des variétés et des conditions météorologiques sur l'année, les fruits et légumes sur les cartons peuvent avoir des saisonnalités différentes.

Tous les participants.es enlèvent les cartes qu'ils.elles ont sur leurs grilles et les mettent à côté de leur grille. L'animateur-ice enlève les cartes sur la grille du supermarché et les remet dans le sac.

PHASE 2

Pour cette deuxième phase de jeu, l'animateur.ice distribue les "cartes FL mois" avec les symboles  et  aux participants.es. Les participants.es auront le droit de poser les fruits et légumes sur toutes les cases : champ, serre et horloge. Les cases avec la  désignent tous les fruits et légumes qui sont (également) cultivés sous serre. Les cases avec une  sont tous les fruits et légumes qui peuvent être conservés plusieurs mois après leur récolte en chambre froide ou dans un grenier à l'abri de la lumière. L'animateur.ice explique cette nouvelle règle aux participants.es.

Il-elle peut ajouter des explications sur le fonctionnement d'une serre et expliquer que certains fruits et légumes peuvent se conserver en chambre froide ou simplement dans un grenier à l'abri de la lumière. L'animateur-ice pourra également afficher les pictogrammes  et  (en plus de ) sur le tableau pour faciliter le suivi des participants.es.

À noter : Certains fruits et légumes récoltés en plein champ peuvent au même moment de l'année être également récoltés sous abri (serre). Ce sera le cas des courgettes et des tomates. Dans d'autres cas, les récoltes en serre et en plein champ peuvent se chevaucher.

Pour le carton du supermarché, rien ne change. Cette fois-ci le supermarché va-t-il réussir à gagner avant tout le monde ? Lorsque le supermarché a rempli sa grille, la phase 2 est terminée et il faut ranger de nouveau les cartes comme lors de la fin de la phase 1.

PHASE 3

Cette troisième phase du jeu permet de simuler des perturbations via des cartes "événements" et des cartes "bocal" qui ont un impact positif ou négatif sur nos systèmes alimentaires. Ces cartes sont ajoutées au jeu par l'animateur·rice.

1) Cartes « bocal »

Les cartes « bocal » peuvent être ajoutées dans le jeu. Elles permettent aux cartons des 12 mois de remplir davantage leur grille. Lorsqu'une carte « bocal » est tirée du sac, les participants.es des mois d'hiver avec des cases sans fruit et légume, peuvent la poser sur une case vide (case sans symbole de fruit ou légume). Cette option, permet d'initier les élèves aux différents modes de conservation (autre que la chambre froide et le grenier) : cuisson, congélation, séchage, lacto-fermentation, sucre.

L'animateur.ice accrochera en même temps au tableau la feuille « modes de conservation ». Sur cette affiche les participants.es trouveront les 5 différents modes de conservations. Ils.Elles participants.es pourront ensuite réfléchir à des idées de conservation comme par exemple : riste d'aubergine, sauce tomate, congélation de fruits et légumes d'été, confiture, compote, pickles de légumes, fruits séchés...

A noter : Notre aliment conservé (dans le jeu) a été fabriqué sur le territoire. Il est important de s'informer de la provenance du produit et des éléments qui se trouvent à l'intérieur lorsqu'on l'achète ou de le fabriquer soit même avec les fruits et légumes locaux.

2) Cartes « événement »

Afin de donner de nouveaux éléments au jeu, l'animateur.ice pourra ajouter les cartes « événement ». Une fois par tour ou par tous les deux/trois tours, une personne devra tirer une carte « événement ». Le tas des cartes « événement » est situé sur une table à côté du carton du supermarché. Ces événements vont perturber le déroulé classique de la partie et vont soit favoriser les cartons des participants.es (les 12 mois) soit le carton du supermarché.

La liste des événements et leur explication :

- **Sécheresse en été** : pendant les 3 tours qui suivent, lorsqu'une tomate est piochée on ne peut pas la poser sur le carton et il faut la remettre dans le sac (sauf pour le supermarché...)
- **Inondation** : tous les fruits et légumes qui poussent à moins de 50cm du sol ne pourront pas être récoltés pendant les 3 tours qui suivent (sauf pour le supermarché...) → Les participants.es disposent d'un tableau leur indiquant les différentes hauteurs des fruits et légumes.
- **Grêle au mois d'août et septembre** : le tour qui suit, lorsqu'un fruit ou un légume récolté en plein champ en août ou septembre est pioché on ne peut pas le poser sur le carton et il faut le remettre dans le sac (sauf pour le supermarché...) → La grêle peut beaucoup endommager une récolte.
- **Gel au mois d'avril** : le tour qui suit, lorsqu'un fruit ou un légume récolté en juin ou juillet est pioché on ne peut pas le poser sur le carton et il faut le remettre dans le sac (sauf pour le supermarché...) → Si la fleur d'une plante gèle au printemps, la plante aura beaucoup de mal à faire pousser le fruit.
- **Panne du véhicule de transport** : Pendant deux tours le carton du supermarché ne prend aucun élément.

• **Sensibiliser les habitants** : La commune décide de sensibiliser les habitants aux produits locaux. Tous les joueurs et joueuses peuvent mettre un fruit ou un légume de leur choix sur leur carton. → Cela permet de baisser la quantité de produits venant d'ailleurs.

• **Ateliers de cuisine** : La commune propose des ateliers de cuisine et un livre de recettes pour les légumes d'hiver. Tous les joueurs et joueuses peuvent prendre une carte du carton du supermarché et la mettre sur son carton. → Apprendre à cuisiner les légumes d'hiver (qui sont moins nombreux qu'en été) peut favoriser un changement de comportement des consommateurs. La population apprendra à apprécier ces légumes différemment et achèterons moins de fruits et légumes hors saison.

• **Goûter local** : La commune offre des fruits locaux pour le goûter aux écoles. Tous les joueurs et joueuses peuvent mettre un fruit ou un légume de leur choix sur leur carton.

• **Cantine locale** : La cantine de l'école s'approvisionne en produits locaux. Tous les joueurs et joueuses peuvent mettre un fruit ou un légume de leur choix sur leur carton.

• **Bon d'achat** : La France décide d'offrir un bon d'achat de 150 € par mois par famille afin d'acheter des produits locaux et de saison. Tous les joueurs et joueuses peuvent mettre un fruit ou un légume de leur choix sur leur carton.

Fin du jeu

Soit le supermarché rempli les cases de son carton avant qu'un des 12 mois ne remplisse les siennes : le supermarché gagne.

Soit le carton d'un ou de plusieurs mois rempli toutes ses cases avant que le supermarché ne remplisse les siennes : les participants.es gagnent.

En cas d'égalité, les participants.es gagnent.

Pour aller plus loin

A la fin du jeu on peut discuter des céréales qu'on consomme beaucoup (riz et blé) : est-ce qu'on en trouve en France où est-ce qu'on est forcément obligé de les faire importer ?

→ Sources : Sud et bio, agriculteur.ice de PPM, Patrice Borgogno de l'Association Ramène ta Graine

CONTACTS

PAT PPM : contact@payspyreneesmediterranee.org

Conception de jeu : Kimiyo - accueil@kimiyo.fr

RESSOURCES

[lien vers le site](#)

Carte du territoire

OBJECTIFS

Objectifs généraux :

- S'exprimer de manière créative sur l'alimentation, l'agriculture, la pêche et le changement climatique

Objectifs spécifiques:

- Découvrir son territoire et les productions alimentaires
- Développer sa motricité et les notions artistiques (découpage, collage, dessin)

MATÉRIEL

- carte territoire animateur-ice (A4)
- morceaux carte du territoire (A4)
- crayons, feutres, papier, colle, ciseaux

PRÉREQUIS

transport des aliments et impact sur le climat

MISE EN PLACE ET DÉROULÉ

Il y a 16 morceaux de cartes. Il est nécessaire de créer des ilots de tables dans la salle. Sur chaque ilot il y a un morceau de carte et en fonction du nombre de participants.es une à plusieurs personnes par ilot. En plus du morceau de carte, on y trouve du matériel d'arts plastique (crayons, feutres, papier, colle, ciseaux, pâte à modeler, argile, etc. -> en fonction des envies de l'animateur-ice).

Phase 1

Les participants.es dessinent ou fabriquent (en pâte à modeler, argile, fimo, etc.) les produits du territoire correspondant à leur morceau de carte afin de les placer dessus. Il existe 4 couleurs d'occupation du sol différentes : vert (fruits et légumes), marron (élevage), violet (viticulture) et bleu (poissons et fruits de la mer). Ils-elles peuvent également ajouter les différents lieux de marchés locaux à proximité voire même le contact de certains agriculteur-ices (pour la vente directe de leurs produits).

Phase 2

Ensuite, les participants.es reconstruisent le puzzle et collent les frontières (les bords) les uns avec les autres afin d'obtenir une grande carte qui pourra être accrochée dans la salle. Le long des bords des cartes il y a un bandeau exprès, permettant de bien superposer les cartes.

L'animateur-ice disposera d'une carte « réponse » afin de guider les participants.es pour l'assemblage de la carte. Cette activité peut être basée sur du coloriage, de la peinture ou toute autre activité manuelle. Les différents éléments utilisés dans les jeux précédents (Bingo et Rifle) peuvent servir également de modèle notamment pour du découpage et du coloriage pour les plus jeunes.

Pour aller plus loin : Il y a la possibilité de décliner cette activité en prenant seulement l'exemple des cerises sur le territoire afin de comprendre où se situent toutes les productions de cerises.

CONTACTS

PAT PPM : contact@payspyreneesmediterranee.org
Conception de jeu : Kimiyo - accueil@kimiyo.fr

RESSOURCES

lien vers le site