

# Causerie « Jeux & EEDD »

Auteur : Clément CHARLEUX

date : 19/04/2021



Synthèse de la Causerie  
du jeudi 8 avril 2021  
organisée par le GRAINE Île-de-France  
en visioconférence



Cette causerie a été réalisée avec le soutien

des partenaires financiers



et des partenaires de compétences

Sylvie DELAROCHE – HOUOT,  
Anne ROMEUR, Hélène DEMONFAUCON,  
Stéphane PELLERIN, Blandine JAGOUDEL et  
Iris FARRUGIA AMOYEL

<b>1. Présentation des intervenant.e.s</b>	<b>3</b>
a. Sylvie DELAROCHE-HOUOT	3
b. Anne ROMEUR	3
c. Hélène DEMONFAUCON	4
d. Stéphane PELLERIN	4
e. Blandine JAGOUDEL	4
f. Iris AMOYEL FARRUGIA	5
<b>2. Présentation du GRAINE IdF</b>	<b>6</b>
<b>3. Faire connaissance</b>	<b>7</b>
a. D'où venez-vous ?	7
b. Attentes	8
c. Questionnement	8
<b>4. Le jeu en EEDD</b>	<b>9</b>
a. Définition collaborative	9
b. Freins et leviers	14
<b>5. Ateliers découverte</b>	<b>16</b>
a. Dispositif MIAMM / ANIMASSENS	16
b. Fresque océane	19
c. Le jeu du potager	20
d. Atelier restauration collective	21
<b>6. Posture de l'animateur·trice</b>	<b>22</b>
a. Avant	22
b. Pendant	22
c. Après	23
<b>7. Clôture</b>	<b>24</b>
<b>8. Ressources</b>	<b>25</b>
a. Sitographie	25
b. Jeux et éditeurs de jeux EEDD	26
c. Fresques	27
<b>9. Liste des intervenant·e·s</b>	<b>29</b>
<b>10. Contacts au GRAINE IdF</b>	<b>30</b>

# 1. Présentation des intervenant.e.s

## a. Sylvie DELAROCHE-HOUOT

Co-fondatrice de l'[ANEGJ](#), fondatrice de Sens&Avenir, Sylvie DELROCHE-HOUOT est consultante, formatrice, cheffe de projet et animatrice en éducation au goût et en alimentation durable. Elle a participé à l'enrichissement des Classes du Goût de Jacques Puisais, par de nouvelles connaissances et pratiques professionnelles en matière d'éducation au goût, avec le Ministère de l'Agriculture en 2010. Ce travail a permis d'éditer un guide méthodologique des Classes du Goût présentant le programme des Classes du Goût en 8 séances inscrit au Programme National de l'Alimentation.

Elle a participé à l'évaluation des effets de ces Classes du Goût, sur 6 régions pilotes (Nord-Pas de Calais, Bourgogne, Centre, La Réunion, Alsace, Ile-de-France), par le Ministère de l'Agriculture en 2011.

Elle a participé en 2011, à la définition du référentiel de compétences des éducateurs du goût permettant de décrire la mission, les pratiques professionnelles et les compétences associées des éducateurs du goût.

Depuis 2012, elle est référente Classes du Goût pour la région Ile-de-France, pour développer les Classes du Goût sur le territoire Ile-de-France.

En 2012, elle a co-fondé avec l'Institut du Goût, Les Sens du Goût et CQFDgustation, l'ANEGJ dont elle a été présidente jusqu'à fin juin 2016.

Elle travaille à l'[ANEGJ](#), avec d'autres membres, à la qualification de la pédagogie en éducation au goût en situation d'animation, à la définition d'un code de déontologie de l'éducateur du goût, à la mise en place des échanges de pratiques professionnelles et à la mesure de l'impact social de l'éducation au goût. Depuis septembre 2016, elle est en charge du développement de projets et de formations en éducation au goût.



## b. Anne ROMEUR

Ingénieure agricole de formation, enseignante dans le 1<sup>er</sup> degré durant 3 ans, Anne mesure l'importance sociétale d'apporter aux jeunes générations la connaissance de leur place dans le vivant et dans leur territoire de vie et les enjeux d'un développement durable planétaire. Dès 2018, elle choisit de développer ce volet de son profil.

Pour initier l'envie d'agir ou asseoir les actions dans la durée, elle a créé ESSaime&Sème (sensibilisation, facilitation, accompagnement) et anime des ateliers ludiques et pédagogiques adaptés à la sensibilisation de chacun aux enjeux du développement durable.

Depuis 2019, elle développe son réseau de partenaires sur l'Essonne et la Seine-et-Marne. Elle collabore avec Miss Tea Green, Objectif Terre 77, Territoires en Liens, PôleSNOE et bien d'autres acteurs de la transition.

**ESSaime&Sème**  
Sensibilisation, Facilitation, Accompagnement,

### c. Hélène DEMONFAUCON

Fondatrice de [Miss Tea Green](#) – Éducation à l'environnement et développement durable par le jeu, la créativité et l'intelligence collective.

Après des études commerciales et communication, Hélène travaille pendant 15 ans en gestion de projets communication / événementiel. En 2014, elle réoriente sa carrière pour mettre en cohérence ses compétences, ses motivations et ses valeurs.

Avec le désir de faire quelque chose de constructif et d'avoir un impact positif sur l'environnement, elle entame sa nouvelle carrière dans l'éducation à l'environnement. Une expérience dans une école, et c'est la révélation : communiquer ses savoirs et son engagement pour la planète... aux enfants, puis à tous... en s'amusant !

En 2019, elle crée la marque [Miss Tea Green](#) pour sensibiliser en s'amusant.



Miss Tea Green  
*Creative par Nature*

### d. Stéphane PELLERIN

D'une formation atypique dans l'Art et la Gestion en coordination logistique d'entreprise aux changements de comportement individuel et collectif, Stéphane PELLERIN est un créatif dans la mise en mouvement, la coordination d'acteurs sur des projets dans la transition écologique. Il est aujourd'hui un acteur reconnu dans la mise en réseau et création de synergies dans les territoires.

Il accompagne les territoires et les parties prenantes à accélérer la coopération en intelligence collective, dans la résilience face aux changements climatiques.

Depuis 2017, il co-fonde 2 associations sur l'engagement citoyen, mobilisation / sensibilisation, COPNonOfficial et [En'Jeux Communs](#) sur la sensibilisation à travers les jeux de sociétés systémique (17 ODD).

Animateur-Facilitateur des fresques du climat et fresque de la renaissance écologique.

Il a été invité, depuis Juillet 2020 à rejoindre l'équipe des Shifters - Shift Project sur le festival de ciné débats Projection transition. Il est chargé des partenariats et des transversalités.

### e. Blandine JAGOUDEL

Blandine Jagoudel est ingénieure énergie et bâtiment.

Après 5 ans en bureau d'études et 4 ans en tant que chargée de mission PCAET (Plan Climat Air Énergie Territorial) au sein de collectivités de la métropole nantaise, elle se lance dans l'entrepreneuriat en 2019.

Son objectif : faire passer à l'action les structures privées, publiques, associatives et scolaires sur les sujets climat, ressources, énergie et biodiversité.

Depuis 2019, elle accompagne vers une transition ludique, apprenante et heureuse. Son champ d'action va bien plus loin que l'énergie comme nous la connaissons, c'est l'énergie du Soi, du Vivant, du Faire Ensemble.

Sa devise, ActésCo, qui signifie : Acculturer, Accompagner, Accélérer la transition écologique et solidaire avec Conscience, Cohérence et Coopération.

Elle est animatrice d'ateliers avec la Fresque Océane, la Fresque du Climat, la Fresque de la Renaissance Ecologique entre autres jeux.

## f. Iris AMOYEL FARRUGIA

Iris Farrugia est ingénieure agronome diplômée de Montpellier SupAgro et titulaire d'une licence en écologie de l'Université de Montpellier.

Elle a travaillé à la mise à jour du plan de lutte contre le gaspillage alimentaire à la Ville de Montpellier avec un diagnostic de terrain. Elle a étudié les freins et leviers à l'introduction de produits bio ou locaux en restauration scolaire en questionnant une cinquantaine d'acteurs en France. Puis elle a accompagné des collectivités dans leur mise en place de la loi EGalim.

Elle a créé des ateliers ludiques et pédagogiques sur la restauration scolaire durable sous le nom des Petites Pâtes. Différentes thématiques sont abordées, comme les menus végétariens, l'introduction de produits bio locaux et le gaspillage alimentaire. Chaque sujet est traité sous forme d'un jeu : jeu de rôle, d'image, chasse aux trésors etc.

## 2. Présentation du GRAINE ÎdF

### **Le GRAINE ÎdF et ses missions**

Depuis plus de 30 ans, le GRAINE Île-de-France est le réseau francilien d'éducation à l'environnement. Sous forme associative, il rassemble des associations, des collectivités, des entreprises et des personnes à titre individuel.

Face aux enjeux écologiques et sociaux, nous sommes convaincus de la nécessité d'une sensibilisation à la nature tout au long de la vie. Notre cœur de projet est de comprendre pour agir, autant éveiller la curiosité qu'expérimenter.

La diversité des acteurs et de leur pratique permet à notre structure de proposer une expertise forte en matière d'éducation à l'environnement. Accompagnement, formation, production collective permettent aux adhérents de réaliser collectivement ce qu'ils ne pourraient faire isolément.

Le GRAINE ambitionne d'être le support des bonnes pratiques. Chaque acteur est accueilli au sein du réseau dans une ambiance chaleureuse quelle que soit son expérience. Nous entendons nous positionner en tant que référence et vitrine de l'éducation à l'environnement en Île-de-France.

Demain, le GRAINE, c'est peut-être vous. Plus d'infos : [www.graine-idf.org](http://www.graine-idf.org)

### **Pourquoi une causerie ?**

Une Causerie est un format de rencontre du GRAINE Île-de-France sur 1/2 journée, sur un thème particulier, ouverte principalement aux adhérent·e·s du réseau et en fonction des places disponibles, aux partenaires.

L'objectif d'une Causerie est d'élargir l'horizon, de permettre à des personnes novices, éloignées de ce sujet, de le découvrir et de mieux le comprendre. Lors de cette 1/2 journée, nous faisons intervenir généralement des adhérent·e·s et des partenaires, spécialistes du sujet pour nous apporter leur retour d'expérience, partager leur connaissance.

### **Pourquoi la thématique du jeu ?**

En échangeant avec des adhérent·e·s et en voyant l'intérêt croissant pour la pratique du jeu comme support pour sensibiliser et aborder certains sujets graves de manière plus facile, nous avons décidé d'organiser cette Causerie sur le thème "Jeux & EEDD".

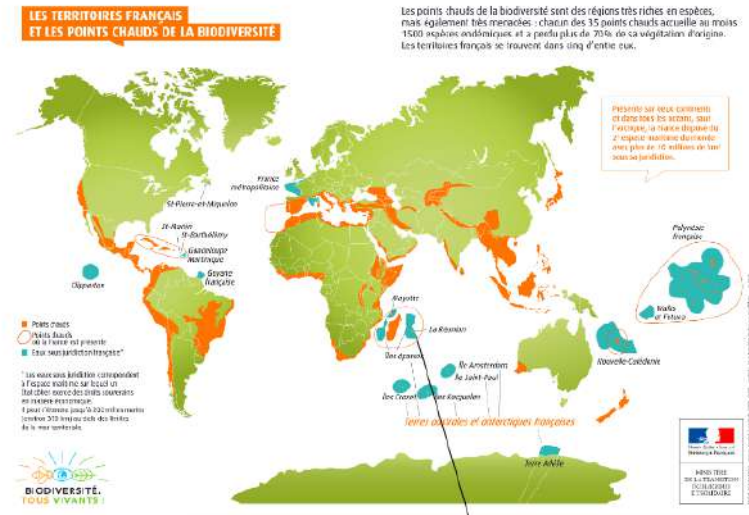
Nous sommes donc allés chercher deux structures du réseau pour venir nous éclairer sur le sujet et co-construire avec elles le programme de cette 1/2 journée :

- En'jeux communs <https://enjeuxcommuns.fr>
- ANEGJ (Association Nationale d'Éducation au Goût des Jeunes)  
<http://reseau-education-gout.org/>

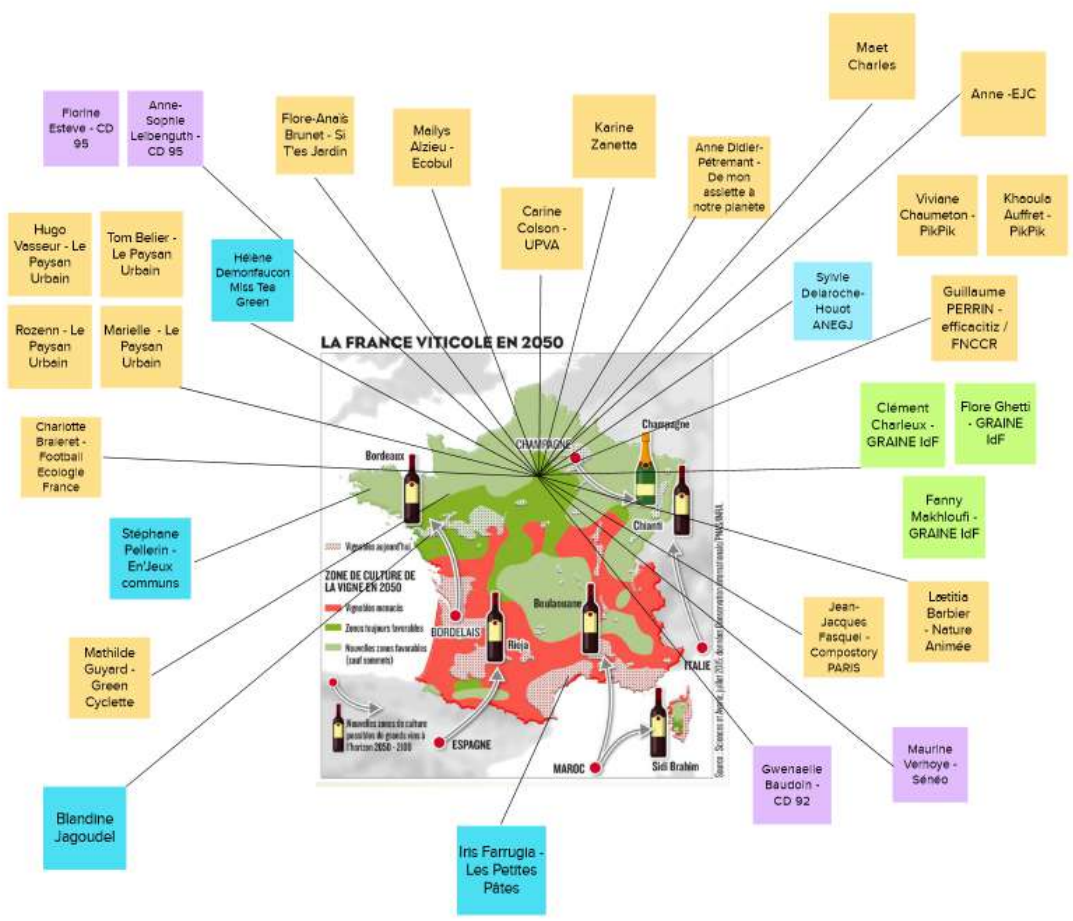
Nous souhaitons vivement attirer des personnes dont le jeu ne fait pas forcément partie des pratiques professionnelles, susciter tout au long de cette matinée un questionnement sur ce sujet (comment intégrer le jeu dans ces animations ? quels intérêts à jouer ?)

### 3. Faire connaissance

#### a. D'où venez-vous ?



Lucile Rebol - Gout Nature



## b. Attentes

Échange de pratiques, retours d'expériences  
Échange sur les visions du jeu  
Enrichissement mutuel  
Découvrir de nouveaux jeux, de nouveaux outils  
Mieux cibler le type de jeu à utiliser selon les objectifs fixés  
Monter en compétences  
Mieux connaître les avantages et limites de l'approche ludique  
Prendre et donner des idées sur des animations faisant appel au jeu  
Intégrer le jeu dans mes animations  
Apprendre à utiliser le jeu en animation en classe  
Réfléchir à la posture d'animateur/trice autour du jeu en EEDD  
Enrichir avec le jeu mes animations nature  
Créer des solutions virtuelles pour certains jeux  
Liste de jeux sur l'alimentation durable  
Partager des outils déjà éprouvés  
Identifier les jeux en fonction du public (enfant, famille, grand public, adulte, entreprise, personne en situation de handicap,)  
Mieux connaître les besoins des participant·e·s en fonction des tranches d'âge  
Découvrir de nouveaux acteurs·trices  
Découvrir le GRAINE IdF  
Nouer des contacts  
M'amuser  
Stimuler ma créativité pour créer de nouveaux jeux

## c. Questionnement

Comment utiliser le jeu en EEDD ?  
Qu'est-ce qu'un bon jeu ?  
Quels types de jeu sont les plus appropriés pour sensibiliser aux enjeux du DD ?  
Le jeu : à quel moment d'un projet ?  
Comment l'utiliser pour en tirer réellement des bénéfices à un projet EEDD ?  
Quelle est la durée idéale d'un jeu pédagogique ? (Pour maximiser la concentration des participants & l'impact des messages transmis)  
Quel est le rôle de l'aspect distrayant ? Favorise-t-il la sensibilisation de par son contenu plus attractif, ou éloigne-t-il au contraire de la prise de conscience (risque de minimisation des enjeux graves, car nous sommes en train de nous distraire donc les informations sont peut-être mises à distance) ?  
Comment articuler la partie "apport théorique" ou la réflexion collective sur le sujet traité avec la partie "ludique" au cours d'une animation ?  
Comment utiliser le jeu pour faciliter l'apprentissage, la prise de conscience sur les sujets environnementaux ?  
Comment faire rêver par le jeu sur l'EEDD sans culpabiliser ?  
Comment éviter les dérapages ?  
Comment évaluer les connaissances et l'impact du jeu ?  
Comment crédibiliser le jeu ?



## 4. Le jeu en EEDD

### a. Définition collaborative

Si vous aviez à un mot, une phrase pour décrire ce qu'est le jeu :

Convivialité  
Moment de convivialité  
Être ensemble  
Plusieurs personnes  
Apprendre à jouer ensemble

Conventions (règles du jeu)  
But du jeu  
Adapter les règles

S'amuser, se divertir, prendre du plaisir  
Partie de plaisir

Activité qui procure du plaisir  
Outil de médiation pour de la sensibilisation  
Espace d'exploration pour qu'une personne devienne acteur·trice, sujet  
Façon impliquante d'apprendre ou de co-crée (pédagogie active)  
Une activité essentielle, à tout âge  
Une accroche au sujet  
Un besoin fondamental  
Un point de départ ?

Serious game  
Objectif à atteindre

Confiance en soi

Imagination (prendre un objet ou une personne pour autre chose que ce qu'il est)

Apporter/Proposer des clés  
Pour éveiller les consciences  
Apprendre autrement  
Pour s'immerger dans un sujet, s'approprier des éléments complexes ou inconnus  
Pour s'exprimer, être acteur (et non passif)  
Pour (apprendre à) COOPERER  
Pour créer de la convivialité, du sens et des émotions  
Pour recréer du lien, interagir, construire des échanges, partager des connaissances et des expériences  
Pour explorer les solutions, se challenger et expérimenter

Si nous co-construisons la définition en répondant aux différentes questions : pour quoi ? pour qui ? avec qui ? Comment ? Où ? Quand ?

## **POUR QUOI ?**

### **APPRENTISSAGE**

- Activer les 3 leviers d'apprentissage :
  - Attention (ludique et attractif)
  - Compréhension (saisir le sens)
  - Mémorisation (stimuler le canal visuel, auditif ou kinesthésique)
- Apprendre en s'impliquant émotionnellement
  - Transmettre des messages d'une façon ludique
- Avoir de nouvelles manières d'apprendre, de se connaître, de partager, d'éduquer...
- Éveiller la curiosité pour mieux sensibiliser / apprendre / mémoriser
- Mieux retenir

### **CADRE**

- Ré-équilibrer le temps du jeu les rapports de hiérarchie.
- Sortir du cadre professionnel

### **CAPACITATION**

- Aider à la transformation des états d'esprit
  - Esprit critique
  - Créativité
- Déclencher des déclics
- Développer l'autonomie
  - Stimuler la diversité
- Être en action / Vivre une expérience
- Fédérer les équipes
- Impliquer, engager, motiver
- Mobiliser/embarquer
- Se construire
- Susciter l'appétence, l'envie d'aller plus loin

### **COMPRÉHENSION**

- Développer l'approche systémique (visualiser les interactions avec les fresques du climat/biodiversité/...)
- Visualiser les ordres de grandeur (par exemple sur les émissions de GES) : plus parlant que des chiffres froids

### **CRÉATIVITÉ**

- Appréhender la complexité du monde dans un cadre ludique et tester des solutions
- Être en capacité d'imaginer des solutions innovantes
- Expérimenter, tester des concepts
- Ouvrir ses chakras et le champ des possibles...
- Se recréer

#### DYNAMIQUE DE GROUPE

- Apprendre à vivre avec les autres
- Coopérer
- Désamorcer les conflits
- Interagir avec d'autres individus
- Pour que chacun exprime son point de vue/ressenti
- Stimuler l'intelligence collective de manière dynamique

#### ECHANGE / PARTAGE

- Créer un moment d'échange, de partage sans « enjeux » personnels

#### EMOTIONS / SENSIBLE

- Créer une perturbation dans l'habitude / la routine pour se renouveler, laisser émerger de nouvelles idées. À l'image des perturbations dans les forêts
- Donner une image positive / fun / désirable de la transition écologique
- Le cerveau est écologique, pas créatif de nature, il adore reproduire l'existant pour moins consommer d'énergie, le jeu permet de créer des ruptures, de stimuler
- Mieux interpréter le pouvoir d'agir (connaissances, compétences et marge de manœuvre) à l'échelle individuelle et collective

#### PREMIERE APPROCHE

- Briser la glace
- Connecter d'un groupe les personnes entre elles
- Ouvrir le débat

#### RÉFLÉCHIR

- Éveiller, apprendre, construire, explorer, interroger des dimensions sociales, émotionnelles, de connaissances

#### TRANSFORMER ET AGIR

- Aider à la prise de décision (émergence de solutions possibles/simulation d'un projet...)
- Être en mesure de se lancer sur le bon chemin et de progresser sur les mesures opérationnelles
- Simuler une situation réelle (exemple : cartographie créée à la base de données réelles d'un territoire)

#### VITALITÉ

- Apprendre sans en avoir l'air
- Pour motiver ! le jeu est un « nudge »
- Rendre des réunions plus participatives
- Support d'éducation alternatif / dynamique
- Varier les formats d'animation

## **POUR QUI ?**

Pour les groupes

Pour tout le monde (différents jeux pour différents publics)

- Associations
- Collectivités
- Entreprises
- Scolaires

## **PUBLICS SPÉCIFIQUES**

- Public à convaincre
- Publics allophones
- Publics en situation de handicap

## **AGES**

- De 7 à 77 ans...
- Enfants
- Jeunes
- Adultes

## **NIVEAUX**

- Débutant·e·s
- Expert·e·s
- Publics éloignés du DD

## **AMATEURS / PRO**

- Particuliers
- Professionnel·le·s
- Elu·e·s

## **RELATIONS DANS LE GROUPE**

- Amis
- Collègues
- Famille
- Salarié·e·s d'une entreprise

## **AVEC QUI ?**

Animateur·trice

Apprenant·e·s / Participant·e·s

Avec des inconnu·e·s / rencontre de l'altérité

## COMMENT ?

Utiliser des jeux existants et en créer des nouveaux

Seul · e ou à plusieurs

En présentiel / en distanciel

Adapté au contexte local - Métropole/DROM

Avec des règles, soit prédéfinies soit co-construites

Enoncer les règles du jeu / apporter des éléments de contenu

Adaptation des règles

Cadre décalé

Coopératif / concurrentiel

Activité physique ou mentale

Outils d'intelligence collective

Animateur en posture « maître du jeu »

## OÙ ?

Autour d'une table !

Partout

Associations

- Centre d'animation
- Centre social
- MJC

Collectivité

Entreprise

Événements pro	Événements informels
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conférences</li><li>• Séminaires</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ateliers</li><li>• Déjeuners ludiques</li></ul>

Établissements scolaires

Extérieur	Intérieur
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cour d'école</li><li>• Dans la rue</li><li>• Dans un parc</li><li>• En pleine nature</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• A la maison en famille</li><li>• En bibliothèque</li></ul>

## QUAND ?

Alterner entre des moments conviviaux sans enjeux et des moments « sérieux » à visée transformative

Avant / pendant / après des notions à transmettre, pour aider l’ancrage dans la mémoire, faire un bilan...

Comprendre par les sens (toucher, goût, odorat, ouïe, vue)

Faire comprendre l’environnement et le monde dans lequel on vit

- Tel qu’il est
- Avec des règles différentes

Introduction d’un sujet

Pour mobiliser/engager le groupe

## TEMPORALITÉ

- En fonction du temps que nous avons
- En fonction des étapes
- Tout au long du projet

Émergence de solutions (après avoir acquis des connaissances)

Pendant les pauses sur un événement ou au bureau

Fonction de la saisonnalité

Toutes les étapes : sensibilisation, compréhension, définition de problématiques, élaboration de plans d’actions, mise en action, bilan, projection...

énergiseur : en début d’animation ou pour redynamiser après une pause

## b. Freins et leviers

Passer à côté du “sujet” du jeu	Toujours débriefer après un jeu
Se concentrer sur le ludique	
Utiliser un jeu qui n’a pas de lien clair avec le sujet	
Lassitude dans l’utilisation de certains jeux quand on les a utilisés plusieurs fois	
Certaines personnes ne sont pas à l’aise avec le jeu (timidité, peur de mal faire,...)	
Déconcentration du publics	Mettre un enjeu : sauver un ourson, gagner des points pour son équipe, ...
Présentation du jeu qui peut paraître enfantin	
Jouer n’est pas sérieux Manque de crédibilité accordé au jeu	

L'aspect ludique peut empêcher la prise de conscience sur des sujets graves	
Des personnes qui n'attendent que de l'amusement et pas d'apprentissage OU l'inverse	
	S'assurer de la pertinence de l'outil dans un contexte particulier et avec un public donné
Difficulté parfois à adapter les jeux à certains publics	
Des règles trop complexes Passer trop de temps sur la mise en place	
	Meilleure mémorisation en jouant
	Jeu libre
Utiliser le jeu pour occuper, par peur du vide, du laisser faire	
Non adhésion sur la thématique	
Compétition entre les participant·e·s : cela peut être à la fois un levier (émulation positive) ou un frein (déséquilibre dans la prise de parole, émotions négatives).	

Vigilance :

Poser le cadre (jeu, bienveillance, parler en "je", intelligence collective, ...)

Bien définir ses objectifs pédagogiques

Taille du groupe par rapport au jeu

## 5. Ateliers découverte

### a. Dispositif MIAMM / ANIMASSENS

#### Dispositif MIAMM

Dans le cadre de sa politique d'éducation au développement durable, le [Conseil Départemental du Val d'Oise](#) a souhaité construire un parcours d'éducation à l'alimentation à destination des enseignants et du personnel éducatif des collèges, en utilisant la porte d'entrée du goût. Il a fait appel à [l'ANEGJ](#) et à [Teragir](#) qui ont mis leur expertise et leur expérience au service de la création d'un outil pédagogique. De cette collaboration est née [MIAMM](#), Méthode d'Investigation sur l'Alimentation et le Mieux Manger.

La spécificité de MIAMM est de mettre le goût et son éducation au centre d'une démarche d'investigation sur les aliments, leurs modes de production, de transformation et de consommation. Les terrains d'exploration de l'élève sont l'établissement scolaire et son environnement proche.

MIAMM s'adresse prioritairement aux enseignants et au personnel éducatif des établissements du second degré. Les enseignants du 1<sup>er</sup> degré peuvent néanmoins l'adapter pour concevoir des séances ou des animations adaptées à leurs élèves.

**Les objectifs stratégiques du dispositif sont** dans le cadre de l'éducation au développement durable, de proposer aux enseignant·e·s et au personnel éducatif des collèges, la construction d'un parcours d'éducation à l'alimentation en utilisant la porte d'entrée du goût.

#### Les objectifs opérationnels du dispositif sont :

- Informer les jeunes au collège sur les variétés d'aliments, la saisonnalité, les modes de production et de transformation
- Sensibiliser les jeunes aux enjeux globaux liés à l'alimentation en France et dans le monde, mais aussi au rôle qu'ils peuvent jouer en tant que citoyen·ne·s
- Mettre le goût et son éducation au centre d'une démarche d'investigation sur les aliments, leurs modes de production, de transformation et de consommation

#### Les objectifs pédagogiques du dispositif sont :

- Utiliser ses 5 sens dans l'alimentation
- Goûter, se questionner et enquêter sur l'alimentation
- Communiquer et proposer des solutions dans son environnement proche (école, la famille)

**MIAMM**  
METHODE D'INVESTIGATION SUR L'ALIMENTATION POUR MIEUX MANGER

**Module 2 : La saisonnalité et la provenance**

**Goûter et questionner**

Une carotte de saison et une carotte de garde à manger crue.  
La carotte de saison est récoltée de août à octobre, la carotte de garde prend le relais en automne et hiver.

**S'informer**

Chaque plante nécessite des conditions climatiques spécifiques pour se développer le mieux possible et ne produit ses fruits ou légumes qu'à une saison donnée. On parle de saisonnalité. Un aliment de saison est un aliment que l'on consomme quand il arrive naturellement à maturité dans sa zone de production.

En dehors de ces saisons optimales, les fruits et légumes sont cultivés sous des serres chauffées artificiellement ou importés de l'étranger, où le climat est plus favorable. Dans les deux cas, la consommation d'énergie est importante car il aura fallu beaucoup d'énergie fossile pour chauffer les serres ou pour transporter ces produits.

Éviter de consommer des produits qui ont parcouru plusieurs centaines de kilomètres avant d'arriver dans notre assiette, c'est possible ! En consommant des aliments de saison et locaux.

Il y a aussi des avantages nutritionnels à manger des aliments de saison : les fruits et légumes qui arrivent à maturité au soleil développent des saveurs que ceux mûrissant pendant le transport ne peuvent avoir. Quand les fruits et les légumes sont cueillis au bon moment, à maturité et à la bonne saison, les vitamines sont au rendez-vous, le goût également.

Consulter :

- [Le calendrier des fruits et légumes de saison](#)
- [La base de données du syndicat interprofessionnel des fruits et légumes frais](#)
- [Regarder la vidéo](#) sur les enjeux de l'origine des aliments
- [Calculer l'empreinte carbone des aliments](#) selon leur provenance mais aussi leur saison

**Enquêter**

Écrivez sur des étiquettes les 12 mois de l'année. A la cantine, placez devant chaque fruit et légume (non transformé) l'étiquette qui correspond au mois où il est naturellement à maturité en France. Faites le compte et regardez la proportion d'aliments de saison et hors saison.

14



Le dispositif est constitué d'un [guide téléchargeable](#) présentant la démarche, et une [infographie interactive](#)



## ANIMASSENS

[ANIMASSENS](#) propose de la maternelle au collège, des clés pour transformer l'aliment et le valoriser auprès des jeunes convives et pour animer des activités d'éducation au goût sur les temps périscolaire et de restauration.

ANIMASSENS apporte des connaissances en éducation au goût, outille sur l'usage des caractéristiques organoleptiques des aliments au service de l'amélioration du contenu de l'assiette et de sa valorisation auprès des jeunes convives. ANIMASSENS outille en activités concrètes d'éducation au goût et accompagne les équipes dans la construction de projets éducatifs alimentaires s'adressant aux jeunes convives. ANIMASSENS est pertinent dans le cadre de la lutte contre le gaspillage alimentaire, quand une partie de ce gaspillage est lié au comportement et aux pratiques alimentaires du jeune convive.

ANIMASSENS s'adresse aux chefs de cuisine, aux agents de restauration et de service et aux animateurs, de la maternelle au collège.

La réussite de sa mise en place réside dans l'implication d'une équipe pluridisciplinaire (éducateurs·trices, animateurs·trices, agents de service et de restauration) au service de l'intérêt du jeune convive. ANIMASSENS va de pair avec l'amélioration de la qualité du contenu de l'assiette du jeune convive qui doit être envisagée ou est déjà engagée.

ANIMASSENS propose un guide pédagogique, contenant l'ensemble des outils proposés. Ce guide est organisé en 4 dossiers pédagogiques, un dossier par aliment souvent gaspillé : les légumes, les légumes secs, les poissons et le pain.

Chaque dossier pédagogique est constitué de la manière suivante :



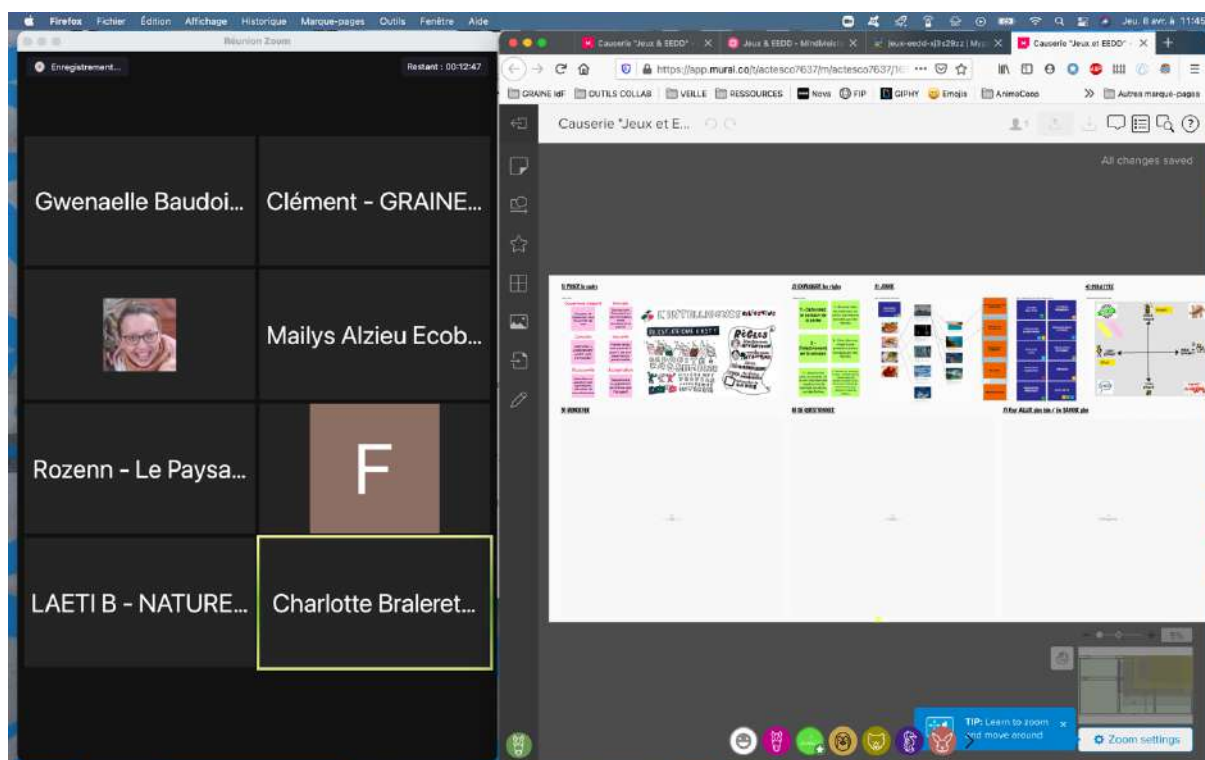
Le dispositif est constitué d'une formation de deux jours outillant les professionnels en connaissances, pratiques et supports pédagogiques en éducation au goût par le guide pédagogique, et leur facilitant la réussite de projets éducatifs alimentaires interrogeant le rapport à l'alimentation comme vecteur de santé, d'identité, de culture et de bien-vivre ensemble. Un renforcement sur les notions relatives à la pédagogie de l'éducation au goût est proposé.

À l'issue de la formation, les stagiaires sont en capacité d'impulser et mettre en place un projet d'éducation au goût sur son territoire, et d'identifier les outils du guide « Animassens » judicieux à mettre en place sur le temps de la restauration scolaire et sur le temps périscolaire.

Le développement d'ANIMASSENS a reçu le soutien financier de l'État dans le cadre des financements PNA.



## b. Fresque océane



Pollution, dérèglement climatique, industries maritimes, surpêche ... L'océan est menacé par les activités humaines alors qu'il est au cœur de la transition écologique et des solutions de demain. Il est urgent de mieux le comprendre pour le préserver à toutes les échelles.

Le but de cet outil est de vous reconnecter à l'océan.

Lors d'un atelier, l'océan sera au centre de votre attention pour comprendre à la fois ce qu'il nous apporte, ce qui le constitue, mais aussi pour vous donner une vision systémique de ce qui le perturbe aujourd'hui.

3 objectifs au menu :

- Permettre une vision globale des océans et de sa biodiversité et partager les curiosités autour de cet écosystème.
- Comprendre les menaces et pressions qui pèsent sur lui et faire émerger les leviers d'actions.
- Sensibiliser aux enjeux et nombreuses solutions liées à l'océan.

Grâce à une centaine de cartes à travers 6 jeux très différents mais complémentaires, explorez l'océan, relevez une série de défis et construisez votre propre Fresque Océane en intelligence collective.

<https://fresqueoceane.com/>



## C. Le jeu du potager

Pour découvrir le jeu : [https://youtu.be/vk\\_M9QIYFHc](https://youtu.be/vk_M9QIYFHc)



**LE JEU DU POTAGER**  
**PRÉSENTATION DU JEU**

- ❑ Jeu : Le jeu du potager
- ❑ Editeur : BIOVIVA
- ❑ Jeu familial de plateau - Type : Jeu de l'oie (parcours en spirale de cases avec pièges et gains)
- ❑ Aventure en parcours linéaire (parcours à embüches, etc...)
- ❑ Public : enfants, à partir de 5 ans
- ❑ Typologie #Eveil #curiosité #Exploration



**LE JEU DU POTAGER**  
**PRÉSENTATION DU JEU**

**But du jeu**  
Prendre soin de son potager au fil des saisons pour récolter les plus beaux légumes.  
Dans ce jeu de plateau, les joueurs doivent faire pousser leurs légumes en évitant les embüches pour devenir de vrais jardiniers en herbe.  
Le jeu idéal pour petits et grands afin de découvrir de manière ludique les secrets du potager au naturel.  
*De 2 à 6 joueurs. Dès 5 ans. Fabriqué en France.*

**Contenu**

- ❑ 1 plateau de jeu 98 cartes
- ❑ 6 pions de couleur en bois
- ❑ 1 dé en bois
- ❑ 1 livret de règle du jeu



La présentation (cf Annexes) d'Anne ROMEUR et Hélène DEMONFAUCON s'est ensuite focalisée sur :

- Thèmes pouvant être abordés à travers ce jeu
- Atouts pédagogiques
- Déroulement du jeu
- Posture de l'animateur
- Détournement du jeu / pour aller plus loin

## d. Atelier restauration collective

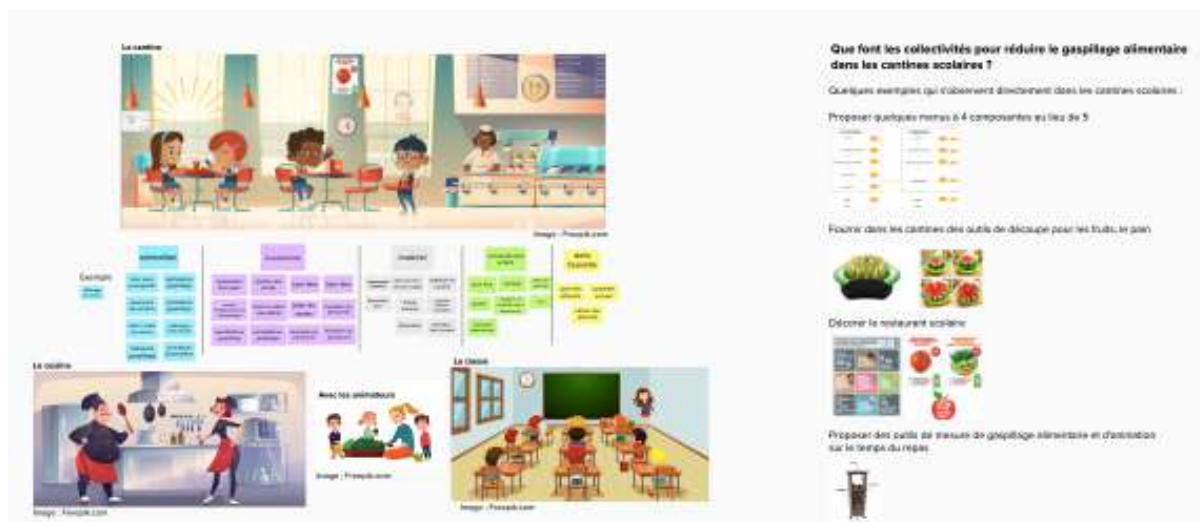
Les Petites Pâtes proposent des ateliers ludiques et pédagogiques en ligne ainsi que des conférences pour découvrir les coulisses de la restauration scolaire. Plusieurs thématiques sont disponibles en juin 2021 : le bio local, les menus végétariens, le gaspillage alimentaire. Chaque sujet est abordé par le biais d'un jeu animé auprès d'un petit groupe de participants.

Ils sont conçus par une ingénieure agronome qui a travaillé aux côtés des collectivités sur le gaspillage alimentaire et l'introduction de produits bio locaux dans les menus. Ils sont destinés au grand public et aux collectivités qui souhaitent le proposer à leurs parents d'élèves ou leurs agents.

Pour plus d'informations, consulter la page grand public [ici](#) et la page professionnelle [ici](#) ou contacter [restosco.formaton@gmail.com](mailto:restosco.formaton@gmail.com)

### L'atelier sur le gaspillage alimentaire

A l'occasion de la causerie, les participants ont pu découvrir l'atelier sur le gaspillage alimentaire dans la restauration scolaire. Celui-ci permet de découvrir comment une collectivité met en place un plan de lutte en impliquant les enfants, le personnel et les parents d'élèves. Les joueurs se rencontrent sur un support numérique interactif. Ils doivent marquer en équipe un maximum de points pour tenter de remporter le trophée de l'anti-gaspi.



## 6. Posture de l'animateur·trice

### a. Avant

Ne pas vouloir trop en faire

Être clair·e sur le cadre et le contexte du jeu

Poser le cadre, donner les règles du jeu

Proposer plusieurs possibilités de développement ludique en fonction des objectifs que l'on souhaite atteindre

Être précis sur ses objectifs pédagogiques et sur son intention

Avoir envie d'y jouer soi-même

Répartir les rôles (rapporteur, maître du temps, ...)

Passer parfois par une phase d'émergence pour recueillir les représentations sur le sujet, les attentes, les besoins

### b. Pendant

Animer

Faciliter

Être à l'écoute

Être garant·e du cadre / notamment par rapport à des débordements (posture militante d'un·e joueur·euse)

Réguler la parole / la place de chacun·e

Tenir le cadre de sécurité

Ne pas se poser en sachant qui a toutes les réponses / La connaissance doit venir aussi du groupe et du jeu

Transmettre

Ne pas être moralisateur

S'amuser

Jouer avec OU faire jouer ?

Accompagner, permettre à chacun.e de trouver une place

Faciliter la créativité, la complémentarité

Être garant·e de la membrane du collectif

Changer les règles et voir ce que cela induit (compétitif Vs coopératif)

## C. Après

Faciliter les prises de parole pour partager, expliciter ce qui a été vécu

Ouvrir un espace de parole pour que les participant·e·s puissent déposer leur critique, leur amélioration, leur réaction

Offrir un temps pour revenir au “réel”

Être à l'écoute également des émotions, ressentis que le jeu a pu provoquer

Prendre le temps de clore convenablement l'animation

Débattre, débrief (ce que j'ai appris, ce que je retiens, ce que j'aimerais partager avec une personne extérieure sur ce que j'ai vécu, ce que l'on a aimé ou moins aimé, ...)

Tête - corps - cœur

Se questionner

Offrir la possibilité d'en savoir plus, ouverture

Inscrire le jeu dans un parcours plus large

Se questionner soi-même sur ce qui s'est passé

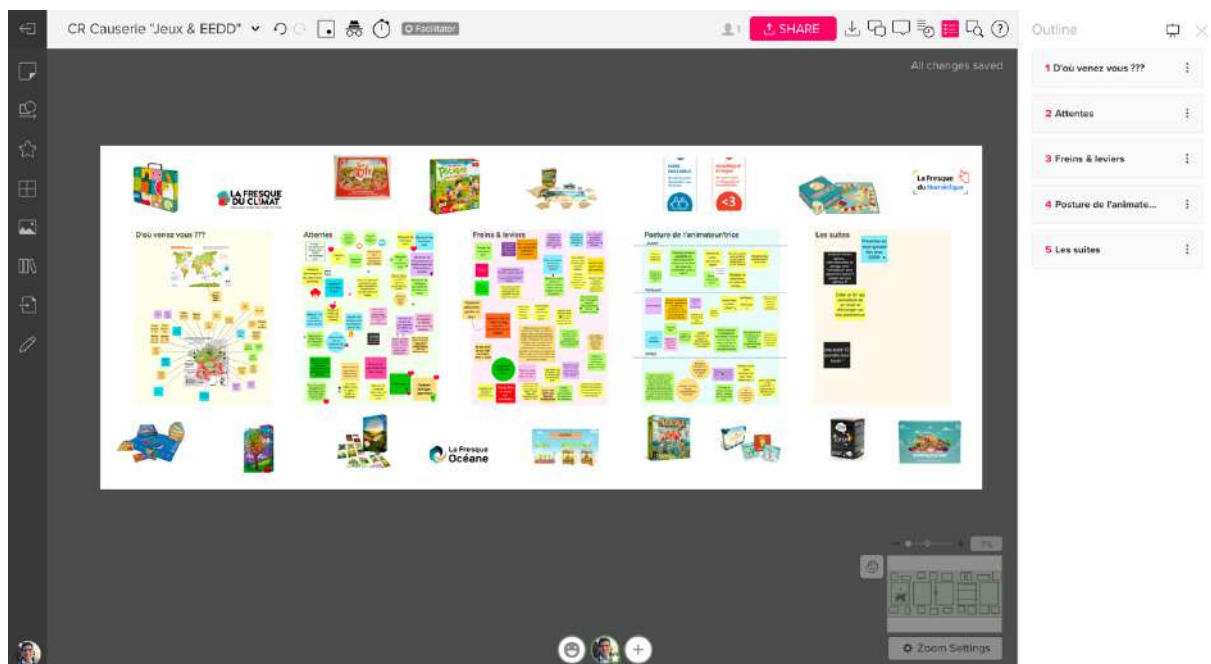
## 7. Clôture

Après la pause, la consigne était de rapporter un jeu pour le partager au groupe.



Lien vers le Mural

<https://app.mural.co/t/noisette5700/m/noisette5700/1618997146756/b52087c22ae6c943474ff4f6f1357d6e85bd9681?sender=u197bf857eae48c7de2440543>





## 8. Ressources

### a. Sitographie

#### Articles

<https://carrefour-education.qc.ca/book/export/html/89111>  
<https://cursus.edu/articles/36973/le-jeu-la-motivation-et-lapprentissage-une-question-complexe>  
<https://ligue-enseignement.be/lapprentissage-par-le-jeu/>  
[https://www.anrt.asso.fr/sites/default/files/comment\\_remettre\\_les\\_apprentissages\\_en\\_jeu\\_novembre\\_2019.pdf](https://www.anrt.asso.fr/sites/default/files/comment_remettre_les_apprentissages_en_jeu_novembre_2019.pdf)  
<https://www.atelier-edu.be/la-pedagogie-du-jeu/>

#### Blogs

<https://scape.enepe.fr/>  
<http://www.lepetitjournaldesprofs.com/reseauludus/>  
<https://www.ludum.fr/blog/tout-savoir-sur-les-mecaniques-de-jeux-de-societe-n30>  
<https://www.profinnovant.com/pedagogie-par-le-jeu/>

#### Chaines vidéo

Ensemble c'est mieux Bretagne – Les vertus des jeux de société  
<https://www.youtube.com/watch?v=i2iNimi3SS4>  
Kaizen – André Stern : L'apprentissage par le jeu  
<https://www.youtube.com/watch?v=hvUSpBwUKnU>  
Ontaria Science Centre  
<https://youtu.be/UShq0qJAn-4>

#### Bibliothèque Publique d'Information

<https://balises.bpi.fr/peut-on-apprendre-en-jouant/>  
<https://balises.bpi.fr/simuler-cest-stimuler/>  
<https://balises.bpi.fr/jeux-deguises/>  
<https://balises.bpi.fr/un-autre-regard-sur-les-jeux-educatifs/>  
<https://balises.bpi.fr/le-jeu-naturellement-educatif/>  
<https://balises.bpi.fr/apprendre-sur-soi-et-sur-les-autres-avec-les-jeux/>  
<https://webtv.bpi.fr/fr/doc/14135/Le+jeu+va+a+l'ecole+>  
<https://webtv.bpi.fr/fr/doc/14052/Comment+penser+les+relations+entre+jeu+et+education+>  
<https://webtv.bpi.fr/fr/doc/14216/Se+divertir+au+point+d'apprendre+:+gamification+et+serious+game>

#### Canopée

<https://www.reseau-canope.fr/notice/lescape-game.html>  
<https://www.reseau-canope.fr/notice/lart-en-jeu.html>  
<https://www.reseau-canope.fr/notice/apprendre-avec-les-serious-games.html>  
<https://www.reseau-canope.fr/notice/jouer-et-apprendre-en-maternelle.html>  
<https://www.reseau-canope.fr/apprendre-par-le-jeu.html>  
Découvrir la plateforme Apprendre par le jeu  
<https://www.youtube.com/watch?v=VSPxXxa3cyM>  
Webinaire Apprendre par le jeu : Serious Game et Ludification  
<https://www.youtube.com/watch?v=gloL8mqDCIQ>  
Le jeu - un atout pédagogique / parcours de formation  
<https://view.genial.ly/5f8e2a1681188c0d4057e7b1/game-parcours-de-formation-le-jeu-un-atout-pedagogique>

**Eduscol**

<https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>

**Site généralistes**

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Apprentissage\\_par\\_le\\_jeu](https://fr.wikipedia.org/wiki/Apprentissage_par_le_jeu)

<https://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>

[https://carrefour-](https://carrefour-education.qc.ca/dossiers/jouer_pour_apprendre_de_la_ludification_a_la_ludicisation)

[education.qc.ca/dossiers/jouer\\_pour\\_apprendre\\_de\\_la\\_ludification\\_a\\_la\\_ludicisation](https://carrefour-education.qc.ca/dossiers/jouer_pour_apprendre_de_la_ludification_a_la_ludicisation)

GRAINE Occitanie

[http://grainelr.org/sites/default/files/Plate%20forme%20globale%20d%26%23039%3Badministration/les\\_jeux\\_en\\_eedd.pdf](http://grainelr.org/sites/default/files/Plate%20forme%20globale%20d%26%23039%3Badministration/les_jeux_en_eedd.pdf)

Guide pour la conception, l'animation et l'évaluation d'une activité ludo-pédagogique

<https://view.genial.ly/5bb11712304be1592037aa24/interactive-content-guide-ludification>

**Métacartes / Faire ensemble + Numérique éthique**

<https://www.metacartes.cc/>

## b. Jeux et éditeurs de jeux EEDD

<https://enjeuxcommuns.fr/liste-des-jeux/>

<http://www.jeu-terrabilis.com/terrabilis/>

<https://www.otoktonia.org/index.htm#>

<https://go-goals.org/fr/materiel-a-disposition/>

<http://www.ludobio.fr/>

<https://www.transischool.org/>

<http://www.mecanicartes.com/>

<https://www.bioviva.com/fr/>

<https://www.abeilles-editions.fr/>

<https://www.jeux-opla.fr/>

<https://subverti.com/fr/>

<https://www.ekologeek.com/billetterie/offre/63799-a-eko-citoyen-jeu-de-cartes-sur-les-eco-gestes>







<https://topi-games.com/>

## C. Fresques

Fresques interactives comprenant les fresques amies :

<https://view.genial.ly/607453414993a80dbd1a659b/interactive-content-les-fresques-amies>

Fresque du climat	 <b>LA FRESQUE DU CL!MAT</b>	<a href="https://fresqueduclimat.org/">https://fresqueduclimat.org/</a>
Fresque Océane	 <b>La Fresque Océane</b>	<a href="https://fresqueoceane.com/">https://fresqueoceane.com/</a>
Fresque de la mobilité	 la fresque de la <b>mobilité</b>	<a href="https://fresquedelamobilite.org/">https://fresquedelamobilite.org/</a>
Fresque de la biodiversité	 <b>Fresque de la Biodiversité</b>	<a href="https://www.facebook.com/fresquedelabiodiversite/">https://www.facebook.com/fresquedelabiodiversite/</a>
Fresque de la forêt	 <b>FRESQUE FORET</b>	<a href="https://all4trees.org/agir/fresque-foret/">https://all4trees.org/agir/fresque-foret/</a>
Fresque des Nouveaux Récits	 <b>La Fresque des Nouveaux Récits</b>	<a href="https://www.linkedin.com/company/fresque-des-nouveaux-recits">https://www.linkedin.com/company/fresque-des-nouveaux-recits</a>
Fresque des déchets		<a href="https://greendonut.org/dechets/">https://greendonut.org/dechets/</a>

<p>Fresque de la renaissance écologique</p>		<p><a href="https://www.renaissanceecologique.fr/">https://www.renaissanceecologique.fr/</a></p>
<p>Fresque de l'économie circulaire</p>		<p><a href="https://www.lafresquedeconomiecirculaire.com/">https://www.lafresquedeconomiecirculaire.com/</a></p>
<p>Fresque de l'alimentation</p>		<p><a href="http://fresquealimentation.org/">http://fresquealimentation.org/</a></p>
<p>Fresque du numérique</p>		<p><a href="https://fresquedunumerique.org/">https://fresquedunumerique.org/</a></p>
<p>Fresque Agri'alim</p>		<p><a href="https://fresqueagrialim.org/">https://fresqueagrialim.org/</a></p>
<p>Fresque des low techs</p>		<p><a href="https://fresquedeslowtechs.org/">https://fresquedeslowtechs.org/</a></p>

## 9. Liste des intervenant·e·s

Prénom	NOM	Mail	Structure
Sylvie	DELAROCHE-HOUOT	<a href="mailto:contact@reseau-education-gout.org">contact@reseau-education-gout.org</a>	ANEGJ
Hélène	DEMONFAUCON	<a href="mailto:helene@miss-tea-green.com">helene@miss-tea-green.com</a>	Miss Tea Green
Iris	FARUGIA AMOYEL	<a href="mailto:iamoyel@gmail.com">iamoyel@gmail.com</a>	Les petites pâtes
Blandine	JAGOUDEL	<a href="mailto:blandine.jagoudel@gmail.com">blandine.jagoudel@gmail.com</a>	
Stéphane	PELLERIN	<a href="mailto:stefpellerin95@orange.fr">stefpellerin95@orange.fr</a>	
Anne	ROMEUR	<a href="mailto:anne.romeur@gmail.com">anne.romeur@gmail.com</a>	

## 10. Contacts au GRAINE IdF

Flore Ghetti, animatrice de réseau  
Communication et relation aux acteurs  
[flore.ghetti@graine-idf.org](mailto:flore.ghetti@graine-idf.org)

Fanny Makhloufi, Animatrice de réseau  
Centre de ressources, formation, emplois et projets territoriaux  
[fanny.makhloufi@graine-idf.org](mailto:fanny.makhloufi@graine-idf.org)

Clément Charleux, coordinateur  
Vie associative et développement  
[clement.charleux@graine-idf.org](mailto:clement.charleux@graine-idf.org)

Florent Raulin, directeur  
[florent.raulin@graine-idf.org](mailto:florent.raulin@graine-idf.org)

Tél. 01 45 22 16 33  
[www.graine-idf.org](http://www.graine-idf.org)

The screenshot shows the homepage of the GRAINE Île-de-France website. The header is dark green with the logo and navigation links like 'newsletter', 'rechercher', and 'connexion'. Below the header is a navigation bar with categories: 'L'association', 'Vie du réseau', 'Actualités', 'Emploi & Formation', and 'Nous soutenir'. The main content area features two large images: one of a forest with the text 'GRAINE : groupement régional d'animation et d'information sur la nature et l'environnement' and another of a forest path with the text 'rencontrez les acteurs de l'eedd en Île-de-France'. Below this is a section for 'actualités récentes' with two featured articles: 'Interview nouvel adhérent : Mathieu Plot, Hebdo Ecolo' (dated April 2021) and 'Jardiner au naturel avec les enfants' (dated March 2021). At the bottom, there are sections for 'agenda' (featuring 'CAUSERIE JEUX') and 'offres d'emploi' (featuring 'Chef.fe de projet Ecologie Rivière H/F' and 'Animateur Animalier').



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la [Licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)