

GUIDE DE L'ANIMATEUR



A vos assiettes !

Un grand jeu modulable pour aborder
notre alimentation sous tous les angles



"A vos assiettes !"
en résumé

- Un jeu à destination des collégiens
- Un jeu conçu collectivement
- Un jeu accessible à tous, et notamment aux enfants en situation de handicap (pour y jouer) et aux animateurs en situation de handicap (pour l'animer !)
- Un jeu qui regroupe différentes thématiques : handicap, consommation, solidarité internationale...

Ce livret a été conçu et réalisé par Starting-Block.

Merci à tous ceux qui ont participé à ce projet et plus particulièrement :

- à l'équipe de brunchstormers (Anne, Camille, Carla, Clémence, Lise, Maëva, Marjolaine, Romain) qui a contribué aux différentes étapes de l'élaboration du jeu, de son invention à sa réalisation pratique, en passant par les différentes phases d'expérimentation.

- aux quatre structures membres de son comité de pilotage (Bergerie Nationale, DRIAIF - Direction régionale et interdépartementale de l'alimentation, de l'agriculture et de la forêt d'Île-de-France, UnderConstruction, Via le Monde - CG 93)

Conception graphique : Pauline Beekandt
<http://paulinebeekandt.ultra-book.com/>

Le contenu de ce livret peut être reproduit et utilisé librement à condition que Starting-Block soit mentionné.

© Septembre 2012

Comité de pilotage



Avec le soutien de



menu

apéro : PRESENTATION DU JEU

- **Les origines du jeu** p. 4
- **Fiche technique** p. 5
- **Imaginaire du jeu** p. 6
- **A comme Aménagement de l'espace** p. 6
- **A comme Accessibilité du jeu** p. 7

repas : LES ÉTAPES DU JEU

- **Les différents temps** p. 9
- **L'accroche préliminaire** p. 9
- **L'accueil** p. 9
- **Les équipes et le tour des stands** p. 10
- **Culture pub** p. 11
- **La restitution collective** p. 12
- **L'évaluation** p. 13

digestif : LES ANNEXES

1. **Exemple de courrier** p. 15
2. **Exemple de feuille de route** p. 16
3. **Propositions d'évaluation** p. 17
4. **Le jeu de l'agriculture** p. 20
5. **Quelques ressources supplémentaires** p. 21



Starting-Block

Starting-Block est une **association de jeunes adultes engagés**, coeur de réseaux d'associations étudiantes implantées sur les campus dans toute la France.

Pour construire un monde plus juste, inclusif et solidaire, Starting-Block favorise l'engagement citoyen des jeunes. Dans cet objectif, l'association met en place des actions d'éducation à la citoyenneté et la solidarité, par les jeunes vers les jeunes.

Elle mobilise et initie les jeunes adultes à la réalisation de projets collectifs tournés vers les autres et basés sur des méthodes d'éducation active et participative. Elle leur propose des animations, des formations et des outils pédagogiques afin qu'ils deviennent des citoyens engagés, acteurs de la sensibilisation de leurs pairs.

L'association, créée en 1998, est agréée par le ministère de la Jeunesse, des Sports et de la Vie associative, par l'Agence du Service Civique et par les académies de Créteil et Paris. Elle est reconnue par les acteurs de l'éducation scolaire et de l'enseignement supérieur.

L'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité (ECS)

L'ECS a été formalisée par Starting-Block comme une démarche éducative ayant pour objectif une ouverture sur l'autre et sur le monde qui nous entoure. Elle vise à accompagner chacun dans ses questionnements et son engagement citoyen et solidaire. Elle s'appuie sur des **méthodes actives et participatives, accessibles** à tous.

Starting-Block met en oeuvre la démarche d'ECS auprès des jeunes, en favorisant la rencontre avec des jeunes adultes engagés dans des associations.

L'ECS accorde une part importante au **rôle des pairs**. En instaurant des méthodes amenant à la discussion, elle cherche à libérer la parole des jeunes, pour leur permettre de s'exprimer sur leur vision du monde et les amener à se questionner. De plus, la rencontre avec des jeunes adultes bénévoles leur permet de découvrir différents types d'engagement et éventuellement de construire leur propre projet.



*Les objectifs
d'"A vos assiettes !"*

- Sensibiliser aux **diversités des pratiques alimentaires**, qu'elles soient liées aux différences culturelles, sociales, à une situation de handicap...
- Sensibiliser les participants aux **enjeux liés à l'alimentation**, tant au niveau individuel (nutritionnel) et local (saisonnalité des produits entre autres), qu'au niveau international (chiffres de la faim, souveraineté alimentaire...)
- Favoriser une réflexion sur les pratiques alimentaires de chacun



LES ORIGINES DU JEU

Juillet 2010 : un pari original

Tout commence aux Universités d'été de Starting-Block, avec l'envie de faire plus de ponts entre les différentes thématiques d'actions de l'association (handicap, solidarité internationale), suivie de ce pari fou : créer un outil pédagogique tous ensemble.

Pour remplir ce challenge, différents brunch'storming - des ateliers proposés régulièrement par Starting-Block qui ont pour objectif de créer ou d'améliorer collectivement des outils pédagogiques, dans un cadre convivial - sont organisés pendant l'année scolaire 2010-2011.

Il s'agit dans un premier temps de définir la thématique, les principes généraux du jeu, les contraintes à retenir...

Le thème de l'alimentation se dégage rapidement. Il permet en effet d'aborder diverses questions telles que la socialisation autour de la nourriture, la santé, les impacts de nos choix de consommation localement et internationalement. Une précision importante néanmoins : Starting-Block ne se positionne pas comme un expert de l'éducation à l'alimentation, mais plutôt dans une démarche d'ouverture à la différence.



Une fois le menu dressé, il ne reste plus qu'à se sous-diviser en équipe, pour mitonner chacun des plats... euh, pardon, chacun des ateliers ! 9 stands sont à créer. Echéance : la journée de clôture des jumelages Handivalides, une action historique de Starting-Block, regroupant collégiens en situation de handicap et collégiens valides lors de différents temps de rencontres, tout au long de l'année scolaire.

Juin 2011 : première dégustation

70 collégiens sont rassemblés. C'est donc un test grandeur nature qui se réalise. Il permet de mettre le doigt sur certains points à améliorer, mais tout le monde sort heureux de ce premier « A vos assiettes ».

Pendant toute l'année scolaire 2011-2012, le jeu continue d'être expérimenté, débattu lors de formations, d'animations... Certains stands se transforment complètement au fil du travail. L'outil est peaufiné et surtout formalisé, pour le rendre facilement exploitable par d'autres structures. Le projet est sélectionné dans le cadre d'un appel à projet de la DRIAAF (Direction régionale et interdépartementale de l'alimentation, de l'agriculture et de la forêt d'Île-de-France).

Pour accompagner Starting-Block dans ce chantier, un comité de pilotage se réunira quatre fois pendant l'année scolaire 2011-2012. Il comprend des professionnels de l'éducation, de la conception d'outils pédagogiques et des spécialistes de la thématique alimentation / agriculture. Il est composé de représentants des structures suivantes : Bergerie Nationale, DRIAAF, Underconstruction et Via le Monde - CG 93.

A noter !

Un outil pédagogique est toujours en évolution. Pour favoriser l'amélioration constante du jeu et ses potentiels développements, n'hésitez pas à nous faire des retours des tests que vous ferez, soit par mail (info@starting-block.org) soit sur la page « A vos assiettes » du site de Starting-Block www.starting-block.org/outils/a-vos-assiettes



Juin 2012 : répétition générale

Un an après son premier test, le jeu est à nouveau proposé avec succès aux collégiens valides et handicapés qui ont participé aux jumelages Handivalides 2011-2012. Feu vert à la rédaction du livret et des fiches, téléchargeables gratuitement sur le site de Starting-Block.

www.starting-block.org/outils/a-vos-assiettes

Fiche technique

« A vos assiettes ! » est un grand jeu à stands, entre lesquels tournent les participants, répartis par équipe.

La version complète du jeu comprend huit stands et un stand de restitution collective.

PUBLIC

Jeunes entre 9 et 13 ans.

Une adaptation est possible pour les plus grands en allongeant et en complexifiant chaque stand.

NOMBRE DE PARTICIPANTS

A partir de 10.

NOMBRE D'ANIMATEURS

Au moins un par stand, minimum 12 pour la version complète du jeu.

DURÉE

Au minimum deux voire trois heures pour la version complète du jeu.

En allongeant les stands, il est également possible de le proposer sur toute une après-midi ou en journée. A condition de faire une pause au milieu !

Chaque stand fonctionne également de manière indépendante et peut être utilisé pour des animations plus courtes.

MATÉRIEL

Voir le détail pour chaque stand.



IMAGINAIRE DU JEU

Les participants sont conviés aux journées portes ouvertes de l'école des Marmitons, école réputée de cuisine. Ils en incarnent tous les futurs élèves cuisiniers. Ils sont accueillis par le directeur / la directrice de l'école.



Mais avant de devenir de grands chefs étoilés, ils devront visiter plusieurs lieux importants, au sein de l'école et à l'extérieur, qui leur permettront de réfléchir sur les différentes facettes de leur métier : d'où viennent les aliments ? Quelle route font-ils pour venir jusqu'à nous ? Quelles différences peut-il y avoir entre plusieurs cultures ? Comment accueillir des personnes en situation de handicap ? Etc.



Ils devront visiter 8 lieux :

A l'extérieur : le jardin partagé, le marché, le fast food « Mac Flunch » et le restaurant « Les échos du monde »

A l'intérieur : la cuisine de l'école, la cantine, la ludothèque, la cafétéria

Une fois la visite terminée, chaque équipe devra faire preuve de créativité et proposer une banderole avec un slogan pour raconter aux autres élèves ce qu'elle aura découvert.

« A » COMME AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE

« A vos assiettes ! » est un jeu de rôles où les jeunes incarnent chacun un rôle précis. Pour les aider, n'hésitez pas à mettre en scène les différents lieux et stands de l'animation. Dans l'idéal, on peut utiliser des espaces en intérieur pour les lieux situés dans l'école et des espaces en extérieur pour le potager et le marché par exemple.

Quel que soit votre espace, n'oubliez pas quelques règles de base :

- Prévoir suffisamment de chaises pour les jeunes et les animateurs des stands, afin qu'ils puissent s'asseoir sur chaque stand s'ils le souhaitent. En particulier si certains ont des difficultés à rester longtemps debout !
- Bien définir les espaces de chaque stand en jouant sur une décoration spécifique : tissus, affiches, banderoles... Les jeunes doivent être en mesure d'identifier quel lieu est représenté.
- Dans l'idéal, privilégiez des espaces qui permettent une circulation facile entre les stands.



« A » COMME ACCESSIBILITÉ DU JEU

« A vos assiettes ! » est pensé et conçu pour être le plus accessible possible à tous, participants comme animateurs.

Mais au-delà de la conception et de la rédaction, il est important que chaque animateur ait le temps en amont de l'animation de prendre en main son atelier pour être en mesure d'accueillir tous les jeunes. Organisation matérielle de l'espace, prise en main des supports, préparation du discours et des mots à employer... autant d'étapes préliminaires pour favoriser une meilleure inclusion de tous sur ce temps d'animation.

Vous trouverez ici quelques conseils non exhaustifs, issus des différents tests du jeu :

Les supports : pour que tous aient accès aux différentes phases de jeu, **n'hésitez pas à jouer sur la variété.** Images, photos, objets, etc., vous permettront de garder l'attention des jeunes. Les images imprimées pourront également être faites sur du papier résistant et/ou plastifié afin d'être facilement manipulées !

Pensez également à **ajouter des étiquettes en braille sur chaque support.**

Beaucoup de stands utilisent des **cartes du monde.** Les animateurs devront faire attention à bien expliquer comment utiliser ce support : même au collège, tous les jeunes ne sont pas encore à l'aise pour se repérer sur une carte du monde. Il ne s'agit pas d'un cours de géographie mais d'une animation !

L'organisation des stands : l'espace du jeu doit permettre à tous de circuler librement, y compris à ceux qui se déplaceraient en fauteuil. Il est important que tous, jeunes et animateurs, se sentent à l'aise !

Chaque stand doit être bien identifié avec un code couleur ou une affiche visible dans toute la salle.

La formation des animateurs : à prévoir bien avant le jour de l'animation ! Ce temps permettra à toute l'équipe d'échanger sur le public concerné et les éventuels besoins spécifiques nécessitant une adaptation du jeu.

Les règles de communication : à chaque stand, il sera important de rappeler aux participants comment prendre la parole et s'écouter. N'hésitez pas à instaurer un système de tour de parole ou un bâton de parole à faire circuler, en particulier sur les stands qui proposent un temps de débat. Pour les phases de jeu plus actives, faites jouer les jeunes un par un. Cela permettra à chacun de participer vraiment à l'atelier !

A vous de jouer !

Pour enrichir le jeu, n'hésitez pas à partager avec nous vos « trucs et astuces »

soit directement par mail (info@starting-block.org)
soit sur la page « A vos assiettes » du site de Starting-Block : www.starting-block.org/outils/a-vos-assiettes

LES ÉTAPES DU JEU



« A vos assiettes ! » est avant tout un grand jeu avec différents stands sur lesquels tournent les jeunes, répartis par équipe. La version complète du jeu comprend 8 stands distincts et une restitution collective. Les stands sont indépendants les uns des autres et peuvent donc être utilisés seuls ou dans d'autres cadres. N'hésitez pas à les remanier !

NOM DU STAND	OBJECTIFS	THÉMATIQUES ABORDÉES
5 FRUITS ET LÉGUMES / 5 SENS	Echanger sur les fruits et légumes d'un point de vue non pas quantitatif, mais qualitatif et découvrir ou redécouvrir toute leur diversité, leur richesse.	Fruits et légumes oubliés Potager Handicap / cécité
DU CHAMP À L'ASSIETTE	Identifier différentes filières de production en circuits courts, ainsi que les différents intermédiaires impliqués dans ces réseaux.	Circuits courts Filière de production et de distribution AMAP, commerce équitable et jardins d'insertion Handisport
A L'ÉCOUTE DU GOÛT	Aborder les sens du goût et de l'odorat de manière ludique, au travers d'une dégustation à l'aveugle.	Le goût et l'odeur Accessibilité aux personnes aveugles
LES DÉFIS - DÉFICIENCES	En utilisant des exemples concrets, proches de la réalité des jeunes, montrer aux participants qu'un handicap n'est pas un problème en soi mais qu'il est lié à des situations précises.	Accessibilité Situations de handicap Handicaps visibles / invisibles
A LA POURSUITE DES SELS ET SUCRES CACHÉS	Echanger avec les jeunes sur les notions de besoins journaliers et d'équilibre alimentaire.	Équilibre alimentaire Nutrition Handicaps invisibles et maladies liées à l'alimentation Malbouffe / fast food
LE JEU DE LA FAIM	Echanger avec les jeunes sur la complexité du phénomène de la faim et leur proposer différents temps de réflexion pour identifier les enjeux et les solutions possibles, notamment à leur échelle.	Souveraineté alimentaire Répartition des ressources Faim Malnutrition / sous alimentation / dénutrition / faim chronique
L'ORIGINE DES PRODUITS	S'interroger sur l'origine d'aliments de la vie de tous les jours et plus spécialement du petit déjeuner : le café, le cacao, la banane...	Agriculture, exportations et importations Trajets des aliments Produits bruts et transformés
LES ÉCHOS DU MONDE	Echanger sur l'importance du petit déjeuner et sur la diversité possible des menus et des habitudes alimentaires, à travers le monde.	Petit déjeuner Diversité culturelle Pratiques et habitudes alimentaires
CULTURE PUB	Proposer une restitution créative et libre, des différentes thématiques abordées sur les stands expérimentés.	En fonction des ateliers

Bon à savoir !

Chaque stand est décrit dans une fiche, téléchargeable sur le site de Starting-Block : www.starting-block.org/outils/a-vos-assiettes

D'autres stands pourront aussi être imaginés et ajoutés, suivant les thématiques que vous souhaitez aborder !

Par exemple, vous pouvez utiliser aussi le « **Jeu de l'agriculture** » conçu par Agronomes et Vétérinaires Sans frontière, en lien avec l'ENSEAD (école d'agronome de Dijon).
Cf. annexe 4



LES DIFFÉRENTS TEMPS

Les étapes décrites ci-dessous concernent la version complète du jeu.

LA MISE EN BOUCHE

« A vos assiettes » raconte avant tout une histoire : celle de jeunes cuistots qui se retrouvent à l'école des marmitons pour apprendre leur métier.

L'animation démarre par un courrier envoyé aux jeunes des représentants de l'école de cuisine, en amont de l'intervention. Le but : inviter les jeunes à participer aux journées portes ouvertes de l'école.

cf. annexe 1 pour un exemple de courrier

10 à
15 mn

L'ACCUEIL

Le jour J, le premier temps d'accueil est essentiel pour permettre à votre public de se mettre dans la peau de ces marmitons et de comprendre pourquoi ils ont reçu cette fameuse lettre. Ce temps est donc dédié au discours du directeur-de la directrice de l'école.

Le discours :

« Bonjour à toutes et tous, bienvenue !

Nous sommes très heureux de vous accueillir et de voir que vous êtes nombreux à répondre à notre invitation. Avez-vous bien reçu notre lettre ? (laisser les jeunes répondre) et que vous disait-elle ?

Savez vous où vous êtes aujourd'hui ? Nous sommes à l'école des marmitons, un institut qui ouvre ses portes cette année et qui forme les futurs cuisiniers ! Je suis la directrice / le directeur de l'école et suis très heureux / heureuse de vous voir aussi nombreux aujourd'hui.

Nous vous proposons donc de profiter de notre journée portes ouvertes pour découvrir l'école dont vous serez les futurs élèves.

(Réaction possible des jeunes) Vous ne le saviez pas encore ?

Nous vous proposons donc plusieurs activités aujourd'hui.

Ce matin, vous allez découvrir différents lieux importants dans notre école et surtout quelles questions un cuisinier doit se poser avant même de réaliser sa recette. Par exemple : d'où viennent ses produits, comment sont-ils cultivés, quelles sont les traditions qui existent dans les autres pays, comment ouvrir son restaurant à tous et en particulier à des personnes en situation de handicap... ?



Bref, tout un tas de questions importantes à aborder avant de se lancer en cuisine !

Vous allez donc tourner, par équipe, sur 4 lieux au total à l'intérieur et à l'extérieur de l'école. Ces endroits ne seront pas les mêmes suivant les équipes. Sur le dernier lieu visité, vous aurez un grand défi à réaliser : trouver le moyen de raconter aux autres équipes toutes vos découvertes faites aujourd'hui. On se retrouve tous ensemble à ce moment là pour que chaque équipe nous présente ce qu'elle aura créé.

Chaque équipe a été accueillie par un expert avec lequel nous travaillons. Je vous invite maintenant à le suivre ! A tout à l'heure. »

Le truc de l'animateur !

Pour que ce temps se passe bien, toute l'équipe d'animation doit être mobilisée.

Si vous en avez la possibilité, proposez un premier temps d'accueil à l'extérieur de la salle en rappelant pourquoi vous êtes tous ensemble sur cette journée, combien de temps va durer le jeu, et en leur demandant s'ils ont besoin de quelque chose... Un conseil : vérifiez bien en amont de l'animation les heures de récréation pour une intervention en milieu scolaire. Et précisez aux jeunes s'ils peuvent ou non sortir sur ce temps là !

Faites rentrer les jeunes dans la salle ou l'espace mobilisé par équipe. Indiquez leur un endroit précis pour qu'ils puissent poser toutes leurs affaires (sacs, manteaux...). Chaque équipe peut être accompagnée par un animateur qui reste avec elle et lui montre où s'asseoir en attendant que tout le monde soit prêt.

Les animateurs peuvent être déjà déguisés : tocs et tabliers de cuisiniers, chapeau de jardinier... plus les animateurs seront dans leur rôle, plus les jeunes seront intrigués !

4 x
20 mn

LES ÉQUIPES ET LE TOUR DES STANDS

Les participants sont donc répartis par équipe de 6 ou 7 participants, selon le nombre total.

Chaque équipe reçoit **une feuille de route** lui indiquant l'ordre des stands à visiter.

Cf. annexe 2



Les parcours sont donc assez différents d'une équipe à l'autre, à l'exception de l'atelier de restitution, que toutes les équipes feront en même temps (cf. Culture pub).

Les équipes circulent suivant leur feuille de route et ne passent donc pas sur tous les stands. Cependant, plusieurs « parcours » peuvent être identifiés, qui regroupent les thématiques de plusieurs stands :

Solidarité internationale et interculturalité

Thèmes abordés : souveraineté alimentaire, faim, agriculture et diversité culturelle

Stands concernés : **Le jeu de la faim, L'origine des produits, Les échos du monde**

Saisonnalité et circuits courts

Thèmes abordés : filières courtes, légumes oubliés

Stands concernés : **5 fruits et légumes / 5 sens, Du champ à l'assiette**

Handicap / nutrition / santé

Thèmes abordés : accessibilité, handicaps invisibles, équilibre alimentaire

Stands concernés : **A l'écoute du goût, Les Dédés, A la poursuite des sels et sucres cachés**

10 à
15 mn

CULTURE PUB

Une fois que les équipes sont sur leur quatrième et dernier stand, elles y restent pour préparer la restitution qu'elles proposeront au reste du groupe.

Cf fiche atelier « Culture pub ».

Le truc de l'animateur !

Un animateur occupe le rôle de maître du temps. Il est « volant », c'est-à-dire qu'il n'est pas en charge d'un atelier.

Si vous avez autant d'équipes que de stands, il est important que toutes les équipes tournent au même moment, pour éviter de trop forts décalages et permettre à tous de finir en même temps.

Le maître du temps peut donc prévenir les animateurs de stands lorsqu'il ne reste plus que 5 minutes, afin que chacun ait le temps de conclure son atelier.

A retenir...

Les équipes tournent environ toutes les 20 minutes.

Au moins 4 ateliers peuvent être faits.

Le maître du temps passe de stand en stand pour aider les équipes à travailler.

N'hésitez pas à pousser un peu les groupes qui n'arrivent pas à démarrer pour respecter le timing !



10 à
15 mn

LA RESTITUTION COLLECTIVE

Le maître du temps signale la fin du jeu et demande à toutes les équipes de se rassembler au même endroit qu'en début d'activité, avec leur restitution prête.

Le directeur / la directrice accueille à nouveau les équipes.

Le discours :

« Je vois différentes banderoles qui arrivent, vous avez bien travaillé ! Bravo à tous pour cette visite, j'espère que vous avez appris et découvert de nombreuses choses qui vous donneront envie de venir à l'école des Marmitons à la prochaine rentrée !

Pour finir cette journée « portes ouvertes », je vous propose que chaque équipe nous présente et nous explique rapidement ce que elle a découvert sur la cuisine et qui lui semble important à retenir !

Il nous faut un représentant par équipe pour se mettre devant tout le monde et être porte-parole de l'équipe !

(Faire défiler les équipes en relevant les notions fortes exprimées par chacun. Pas plus de 2 minutes par équipe ! Au fur et à mesure, un deuxième animateur accroche les panneaux tout autour de la salle ou sur une ficelle si vous êtes en extérieur, l'important étant avant tout de valoriser la restitution des équipes.)

Merci et bravo à tous pour vos créations ! Je vois que vous êtes prêts à intégrer notre école. »

Le truc de l'animateur !

Dans la même logique que le temps d'accueil, chaque équipe peut être accompagnée par un animateur qui reste auprès d'elle.

Pour conclure l'animation, vous pouvez remettre à chaque participant un diplôme du marmiton ou un pot avec différentes plantes aromatiques que chacun pourra garder chez lui/elle. N'hésitez pas à aménager un espace spécial pour que chaque équipe, une fois sa présentation terminée, passe récupérer son diplôme ou son pot !



L'EVALUATION

Que vous soyez en milieu scolaire ou en accueil de loisirs, l'évaluation reste une étape nécessaire et importante de votre intervention. Elle permettra aux participants de prendre du recul sur les notions abordées pendant la durée du jeu et aux animateurs d'améliorer leurs pratiques en Education à la Citoyenneté et à la Solidarité.

Trois groupes doivent évaluer l'intervention :

• Les participants

Vous pouvez proposer un temps de réaction à chaud en fin de journée et/ou à froid, quelques jours après l'animation.

Le retour à froid peut se faire directement avec vous, lors d'une autre rencontre ou via un formulaire à remplir.

• Le(s) référent(s) éducatif(s)

• Les animateurs du jeu

Un retour à chaud est important, il permet de recueillir les ressentis de tout un chacun : comment chaque animateur s'est senti sur son atelier, dans le jeu en général ? A-t-il réussi à aller au bout de son stand ?

Une grille envoyée quelques jours plus tard permettra d'avoir un retour à tête plus reposée.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à favoriser une évaluation variée, proposant différentes formes de retour : graphique, analytique, un slogan, une image...

Attention !

Pour les évaluations des interventions en milieu scolaire, **veillez aux formulations !** Les jeunes ne doivent pas associer votre proposition aux évaluations notées qu'ils connaissent ! Ne pas hésitez à leur préciser que les fautes d'orthographe ne seront pas prises en compte par exemple...

cf. annexe 3 pour des propositions de grille d'évaluation pour ces trois groupes



Dans ces documents annexes,
l'animateur trouvera :

ANNEXES PRATIQUES :

- 1 • Un exemple de courrier pour l'accroche préliminaire
- 2 • Un exemple de feuille de route pour les équipes
- 3 • Différentes propositions d'évaluation
 - pour les participants,
 - pour les référents éducatifs
 - pour les animateurs
- 4 • Des informations supplémentaires sur le « jeu de l'agriculture »

ANNEXES THÉORIQUES :

- 5 • Quelques ressources supplémentaires à consulter



A ENVOYER AUX JEUNES
POUR L'ACCROCHE PRELIMINAIRE

M ou Mme , directeur-directrice de l'école des Marmitons est heureux-se de vous compter parmi les futurs cuisiniers de l'institut.

Nous vous attendrons le pour la journée portes ouvertes, afin de vous faire découvrir nos méthodes et notre école.

A très bientôt.

M ou Mme
directeur-directrice de l'école des Marmitons



Feuille de route
équipe Paprika

Pour commencer,
nous vous proposons **la Cuisine**.

Ensuite, nous passerons
par **la Cantine**.

Et pour finir en beauté,
le Restaurant cuisine du monde.



POUR LES PARTICIPANTS

> Evaluer selon 4 méthodes / Source : Association Iteco www.iteco.be

Ce que j'ai découvert...

1.

2.

3.

4.

Pour résumer ces interventions :

Un slogan... Ou une image....

Mon niveau d'appréciation par activité :

Activité 1 • 0 1 2 3 4 5

Activité 2 • 0 1 2 3 4 5

Activité 3 • 0 1 2 3 4 5

Activité 4 • 0 1 2 3 4 5

Activité 5 • 0 1 2 3 4 5

Entourez le chiffre correspondant à votre niveau d'appréciation (0 = J'ai pas aimé / 5 = J'ai vraiment apprécié)

Une chose que j'ai beaucoup aimée :

Une chose que je n'ai pas du tout aimée :



POUR LES RÉFÉRENTS ÉDUCATIFS DES JEUNES
(ENSEIGNANTS, ÉDUCATEURS ...)

Évaluation de l'animation : _____

Structure : _____ Date : __/__/__

Référent : _____ Fonction : _____

- Avez-vous été bien informé sur l'animation: son déroulement, ses objectifs?
- Qu'avez vous pensé de l'organisation?
- Les élèves se sont-ils montrés intéressés par l'animation? Par son thème?
- Pensez-vous que ce type d'animation est pertinent?
- Les messages vous ont-ils paru adaptés et intéressants?
- Avez-vous constaté des changements au sein de votre classe suite à l'animation tels qu'une meilleure cohésion de classe ou la revalorisation de certains types de connaissances?
- Autres remarques que vous auriez voulu nous adresser :



POUR LES ANIMATEURS

Structure: _____ Nom de l'animation : _____

Date de l'intervention : __/__/__ Horaires :

Professeur/référent : _____

Nombre de jeunes (précisez leur âge) : _____

Animateurs (noms et assos) : _____

Formulaire rempli par : _____

	POINTS FORTS	POINTS FAIBLES
Préparation de l'intervention		
Ambiance générale		
Contact avec les jeunes (attention / écoute, discussion...)		
Compréhension des messages par les jeunes		
Organisation matérielle (locaux, matériel...)		
Gestion du temps		
Attitude des animateurs (prise de parole, confiance en soi...)		

Remarques et suggestions



Fiche technique

Jeu créé par Agronomes et Vétérinaires Sans Frontières, en lien avec l'ENSEAD (école d'agronomie de Dijon), en introduction du jeu du Notoc sur le commerce équitable en 2007.

OBJECTIFS DU JEU : montrer que les producteurs des pays en voie de développement rencontrent des difficultés d'une autre nature que celles rencontrées par les paysans des pays occidentaux.

NOMBRE D'ANIMATEURS : 1 ou 2

NOMBRE DE PARTICIPANTS : entre 15 et 30

DURÉE : au moins 15 mn

MATÉRIEL : tables ou chaises ; trousse scolaires ; portes monnaies ou chaussures (chaque élément en nombre égal au nombre de joueurs).

PETIT APERÇU DU JEU

Le déroulement est basé sur le modèle du jeu des chaises de l'association belge Iteco. Il montre l'inégale répartition des moyens de production entre le « Nord » et le « Sud ». On compare pour cela la situation des producteurs de l'Union Européenne et celles des producteurs d'Afrique Sub-saharienne sur quelques données clés : la population agricole, les surfaces cultivées, le matériel agricole et l'aide publique à l'agriculture familiale.

POUR LE TROUVER

La trame du jeu du Notoc :

www.etudiantsetdeveloppement.org/sites/default/files/JeuNotocVersionDefMai2007.pdf

Le jeu de l'agriculture :

7+7 animations clés en main d'éducation au développement et à la solidarité internationale, livret d'animation de Starting-Block, 2009.

Téléchargeable en ligne gratuitement sur www.starting-block.org/outils/sept-plus-sept



SITOGRAPHIE

Comment faire des étiquettes en braille ?

- www.cecjaa.com : vous trouverez en cherchant « dymo » un système très simple pour faire vous-mêmes des étiquettes en braille.

Les sites incontournables sur la question alimentaire

- www.mangerbouger.fr et www.alimentation.gouv.fr : le site des politiques nationales de l'alimentation
- www.cfsi.org et www.alimenterre.org
- www.fao.org

Sur la production de fruits et de légumes

- Les fruits et légumes de saison : www.fruits-legumes.org/saisons/ ou www.fruits-legumes.org
- Le Centre Régional de Valorisation et d'Innovation Agricole et Alimentaire de Paris-Ile-de-France : www.saveursparisidf.com
- Fédérations nationales des producteurs de fruits et de légumes : www.fnppfruits.com / www.fnplegumes.com
- Agreste : statistiques, évaluation et perspectives agricoles : Enquête sur les principales grandes cultures, Les dossiers n°8, juillet 2010 <http://agreste.agriculture.gouv.fr/>

Sur les circuits courts et les filières alternatives

- www.reseau-amap.org : le site des AMAP
- www.reseaucocagne.asso.fr : le site du réseau des jardins de Cocagne
- www.jardinonsensemble.org : portail des jardins partagés et jardins d'insertion d'Ile de France.
- www.artisansdumonde.org et www.commerceequitable.org : site de la plate-forme française du commerce équitable.

Pour commander des graines de plantes aromatiques en ligne

- <http://kokopelli-semences.fr> : la boutique en ligne de l'association Kokopelli

Les banques d'image libres de droit

- www.photo-libre.fr
- www.fotosearch.fr
- www.epictura.fr



LES AUTRES OUTILS PÉDAGOGIQUES

Les guides pédagogiques

- Eduquer à l'alimentation, guide pour les acteurs de l'éducation à l'environnement, Bergerie Nationale, avril 2008
- Renforcer le lien entre agriculteurs et consommateurs, plan d'action pour développer les circuits courts, Ministère de l'agriculture, 2009

Les animations pédagogiques

- **Exposition « Bon appétit ! »**

Public : 9-14 ans

Créateur : Cité des sciences et de l'industrie, Paris

Type d'outil : exposition et site internet

En ligne : www.cite-sciences.fr/francais/ala_cite/expositions/bon-appetit/index.php?s=home

- **Le monde à table... j'y mets mon grain de sel !**

Public : troisième cycle du primaire

Auteur : Éloïse Simoncelli-Bourque

Date de parution : 2006

Éditeur/diffuseur : Chaire ERE-UQAM

Type d'outil : jeu de rôle et site internet

Objectifs généraux : développer un sentiment de responsabilité citoyenne chez l'élève, stimuler sa motivation et s'engager activement dans un changement social et environnemental tant au niveau local qu'international.

En ligne : http://www.unites.uqam.ca/ERE-UQAM/site_pedagogique/lemondeatable/

- **Kit « Petit déjeuner solidaire », Fédération Artisans du Monde**

Public : enfant, classes primaires

En ligne : <http://www.artisansdumonde.org/outils-pds.htm>

- **Le loto des saveurs**

Public : cycles 2 et 3

Editeur : CFSI, Campagne ALIMENTERRE 2004

Dossier pédagogique - Campagne pour le droit à une alimentation saine et suffisante partout et pour tous - CFSI / avril 2004

- **Le jeu de la ficelle, Rencontre des Continents et Quinoa**

Le jeu de la ficelle est un outil pédagogique fondé sur l'approche systémique, une démarche qui nous permet de comprendre comment fonctionnent les systèmes vivants, les sociétés, les groupes, les organisations, mais aussi de mieux cerner le rôle que nous pouvons y jouer, guidés par notre éthique.

En ligne : www.quinoa.be/Jeu-de-la-ficelle



- **Le jeu des chaises, Iteco**

Ce jeu permet de prendre conscience de façon vivante du développement inégal de la planète sur le plan économique, démographique et sanitaire.

En ligne : www.iteco.be/Un-Jeu-des-chaises-vert-et-mur

- **La pelote de lait, Starting-Block et CFSI**

Le jeu de la pelote de lait, est conçu sur le modèle du jeu de la ficelle autour de la filière du lait en Afrique. Il permet de découvrir les différents acteurs impliqués dans la filière et d'appréhender la complexité des liens qui les unissent.

En ligne : www.starting-block.org/outils/pelote-de-lait

- **Le Navatane, SOS Faim**

Jeu de sensibilisation à la souveraineté alimentaire.

Pour plus d'informations : www.sosfaim.org

- **Dossier pédagogique ALIMENTERRE,**

Les activités proposées dans ce dossier sont des pistes qu'enseignants, éducateurs, animateurs ou responsables associatifs peuvent aborder et expérimenter en classe, en les intégrant aux programmes scolaires, afin de sensibiliser leurs élèves, du CP à la 5ème, aux questions relatives au droit à l'alimentation.

Pour plus d'informations : www.alimenterre.org

- **Le « marché-santé »**

Public : tous

Editeur : CFSI, Campagne ALIMENTERRE 2004

Dossier pédagogique - Campagne pour le droit à une alimentation saine et suffisante partout et pour tous - CFSI / avril 2004

Objectifs de l'animation :

- découvrir différents modes d'alimentation
- comment manger équilibré sans trop dépenser ?
- prendre conscience de la valeur de l'alimentation

Par public :

Pour les enfants (de 5 à 9 ans) :

- apprendre à faire les courses pour préparer un repas équilibré

Pour les plus grands, adolescents, adultes :

- découvrir comment préparer un repas équilibré avec des produits africains.
- apprendre à faire ses courses pour un repas équilibré avec des produits européens mais avec un budget limité.



A vos assiettes ! est un grand jeu à stands, entre lesquels tournent les participants répartis par équipe.

Il s'adresse à des jeunes entre 9 et 13 ans.

Ce jeu a comme particularité d'aborder différentes thématiques : le handicap, l'alimentation, la consommation, la solidarité internationale...

Il a été conçu pour être accessible à tous, et notamment aux jeunes en situation de handicap, que ce soit pour y jouer ou pour l'animer.

Il a été créé entre 2010 et 2012 par une équipe composée de bénévoles et permanents de l'association Starting-Block, lors d'ateliers intitulés « brunchstorming ».

Cette équipe a reçu le soutien d'un comité de pilotage composé de représentants de la Bergerie Nationale, de la DRIAAF, de l'association Under Construction et de Via le Monde - CG 93.



Starting-Block est une association de jeunes adultes engagés, cœur de réseau d'associations étudiantes implantées partout en France. Pour construire un monde plus juste, inclusif et solidaire, l'association met en place des actions d'éducation à la citoyenneté et la solidarité, par les jeunes vers les jeunes.

STARTING+BLOCK
PROVOCATEURS DE SOLIDARITÉ