GUIDE D'ANIMATION

GoûtOdébat

Cultive ta courge, nourris le débat.

GoûtOdébat est un jeu **ÉDUCATIF** et **COLLABORATIF** qui se joue en plusieurs séances à l'initiative de l'animateur qui construit son **projet pédagogique**. Ce jeu à tiroirs donne les moyens **d'organiser et d'animer de manière simple et autonome des temps de débat** qui suscitent la discussion et la réflexion autour **des enjeux de l'agriculture et de l'alimentation.**

Confronter les points de vue, nourrir l'esprit critique et découvrir les multiples facettes de l'agriculture et l'alimentation de manière transversale et ludique devient un jeu d'enfant.

La mission des enfants : se questionner et réaliser les expériences envoyées par Léon et Anna, les 2 héros du jeu.

Nombre de joueurs :
à partir de 3 et jusqu'à 40

Âge :
Cycle 3 / 9 - 12 ans

Temps de jeu :
d'une activité à un parcours d'activités

Temps d'activité :
à partir d'une heure

CONTENU DE LA BOITE

- 1 guide d'animation
- 10 feuillets BD en 15 exemplaires chacun
- 110 cartes d'activités et 4 cartes vierges
- 1 courge papier à coller
- 1 poster

goutodebat.fr

Le contenu de la boite et la mallette pédagogique sont disponibles en téléchargement gratuit.

PDF

L'UNIVERS DU JEU

Léon et Anna ont toujours vécu en ville. Un jour, leurs parents leur apprennent qu'ils vont déménager à la campagne. Ils vont rapidement faire la connaissance de leurs nouveaux voisins Marion et Thomas, agriculteurs. Avec eux, ils partent à la découverte du **MONDE DE L'AGRICULTURE.** Curieux et joueurs, les deux ados se questionnent sur ce nouveau monde pour **FAIRE LE LIEN AVEC LEUR ALIMENTATION.**

Dans leur jardin, Léon et Anna découvrent une courge magique qui leur permet de communiquer avec les joueurs. Ils partageront leurs interrogations et expériences à réaliser.

OBJECTIFS DU JEU

Acquérir des connaissances pour comprendre les enjeux de l'agriculture et l'alimentation.

Construire sa propre opinion face à des problématiques de société et l'exprimer.

S'expérimenter au débat et s'initier à la citoyenneté.

LES BANDES DESSINÉES

Chaque BD raconte une aventure de Léon et Anna et introduit un des 10 thèmes de jeu.

- La BD du thème A, *Le déménagement*, semble indispensable au démarrage du jeu.
- La BD du thème J, *La journée des initiatives,* trouve son intérêt en fin de parcours pour faire le bilan du jeu.

LES CARTES D'ACTIVITÉ

Chaque carte d'activité présente les interrogations et expériences de Léon et Anna. Elles constituent les étapes du parcours d'activités. Les cartes vierges permettent de créer de nouvelles activités.

Les cartes - Défis et créativité
Ex « Imaginez un monde sans abeilles... Créez un menu en fonction de cette information ! »

Les cartes - Savoirs
Ex « Quelle est la différence entre un aliment brut et un aliment transformé ? »

Les cartes - Rencontres et enquêtes
Ex « Et si vous alliez à la rencontre d'un producteur en circuit court... »

Les cartes - Projet éco-citoyen
Ex « Mettez en place un compost ! »

LES 10 THEMES DE JEU

A - AGRICULTURE ET AGRICULTEURS
B - ANIMAUX ET VÉGÉTAUX
C - DU PRODUCTEUR AU CONSOMMATEUR
D - TRANSFORMATION ALIMENTAIRE
E - BIEN MANGER, PLAISIR DE MANGER
F - ZÉRO GASPI, ZÉRO GÂCHIS
G - ENVIRONNEMENT ET BIODIVERSITÉ
H - ÉQUITÉ ET JUSTICE ALIMENTAIRE
I - TRADITIONS ET CULTURES
J - DERNIERS DÉFIS, NOUVEAUX HORIZONS

goutodebat.fr

La mallette pédagogique est disponible en téléchargement gratuit. Elle contient les fiches thème (synthèse de connaissances pour chacun des thèmes), les fiches activité (aide à l'animation des activités), des conseils autour du débat et des ressources pour aller plus loin.

LA COURGE MAGIQUE

Elle symbolise **le passage de la fiction à la réalité.** Elle permet à Anna et Léon de **partager leurs interrogations et leurs expériences.** L'animateur introduit une carte d'activité à l'intérieur de la courge. Les joueurs, en ouvrant la courge, découvrent l'activité à réaliser.

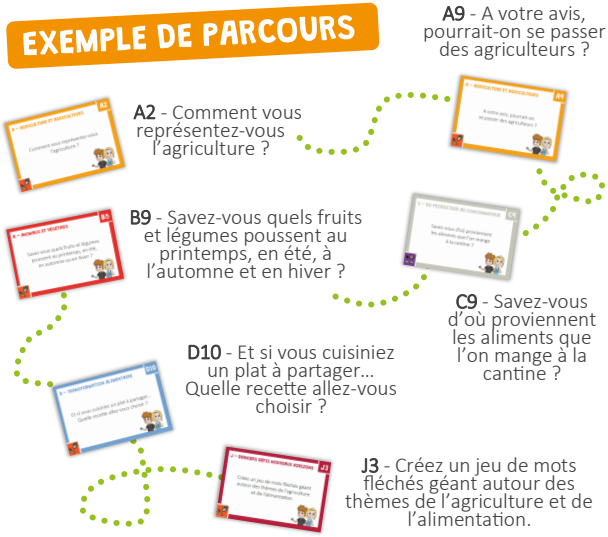
goutodebat.fr

Les feuillets BD, les cartes d'activité et les patrons de la courge sont disponibles en téléchargement gratuit.

RÔLE DE L'ANIMATEUR

- **Préparer le parcours d'activités** en choisissant les thèmes et les cartes qui correspondent au projet et aux attentes de l'animateur du jeu. Chaque parcours commence par la BD A - Agriculture et agriculteurs. Les cartes sont indépendantes et peuvent être jouées dans l'ordre souhaité. Leur diversité de catégories permet de varier les types d'activités et les supports d'apprentissage.
- **Définir et réunir les moyens** matériels, financiers et humains nécessaires au bon déroulement des séances.
- **Faire intervenir des experts** pour les sujets techniques.
- **Présenter GoûtOdébat** aux enfants comme un outil pour apprendre en s'amusant.
- **Animer le parcours et les séances**.
- **Identifier les compétences et les savoirs acquis** par les enfants au cours des différentes séances.

EXEMPLE DE PARCOURS



LE TEMPS D'ACTIVITÉ

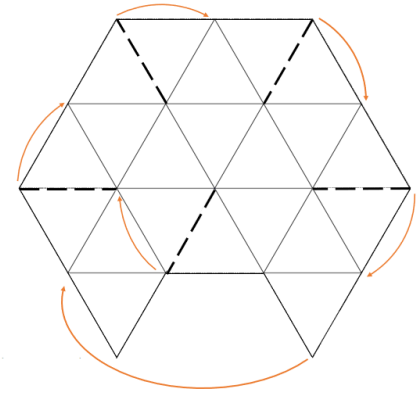
D'une carte à l'autre, **le temps de jeu est très variable.** Difficile d'imaginer une séance en moins d'une heure. Compter au minimum 30 minutes pour réaliser l'activité et 30 minutes pour les échanges et le débat. Ne pas oublier de faire la synthèse des connaissances et des éléments de débat. Les cartes Rencontres et enquêtes et Projet écocitoyen demandent plus de temps pour la préparation et la réalisation.

APERÇU D'UNE SÉANCE

CONSTRUIRE LA COURGE

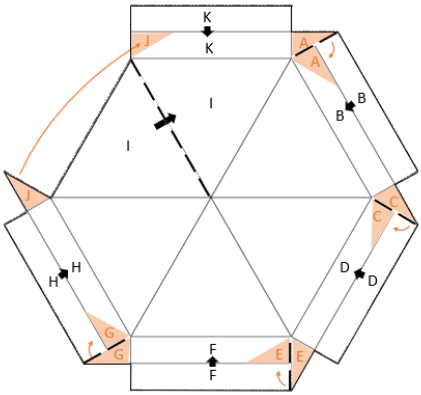
- Déplier la courge
- Pour la base, superposer les sommets comme indiqué par les flèches en commençant par celle à l'intérieur, puis coller les triangles ainsi superposés.

BASE DE LA COURGE



- Pour le chapeau, coller dans l'ordre les lettres en alternant une languette triangulaire puis un rabat rectangulaire. Finir par coller le triangle central.

CHAPEAU DE LA COURGE



- Terminer le montage en glissant une feuille d'arbre en haut du chapeau pour constituer la queue de la courge.

Tracés prédécoupés

goutodebat.fr

Les patrons de la courge sont disponibles gratuitement en pdf sur le site goutodebat.fr.

goutodebat.fr

A retrouver sur le site internet goutodebat.fr

Les **CONTENUS** du jeu disponibles gratuitement en pdf - Feuillets BD, cartes d'activités, poster, guide d'animation et patrons de la courge.

La **MALLETTE PÉDAGOGIQUE** pour aider à la préparation d'un projet :

- **Fiches activités :** aides pour mettre en place les activités, questions pour lancer le débat, témoignages de cartes expérimentées…
- **Fiches thèmes :** informations, connaissances et problématiques actuelles pour chaque thème.
- **Ressources** pour aller plus loin ou supports à présenter aux enfants.
- **Fiche autour du débat** : pistes pour mettre en place un débat et méthodes à tester.
- **Tableau synthétique** permettant de relier les cartes d'activité **aux programmes scolaires.**