

SERIOUS GAME À LA MODE DE CHEZ NOUS



L'INTENTION DERRIÈRE LE JEU:

À la mode de chez nous est un jeu éducatif à destination des 8-12 ans disponible gratuitement sur votre navigateur web.

En solo à la maison ou collectivement en classe comme support pédagogique interactif, son objectif est de sensibiliser les élèves à leur mode de consommation.

Le scénario proposé permet de mettre en évidence 5 pas vers une alimentation plus durable :

- ▶ **Local :** pour privilégier les produits de chez nous sans long trajet ni grande empreinte écologique.
- ▶ **Frais et de saison :** pour prendre soin de soi, de la planète et de son portefeuille.
- ▶ **Circuit-court :** pour faire connaissance avec les producteurs et artisans voisins et les soutenir.
- ▶ **Moins mais mieux :** pour éviter le gaspillage et goûter la qualité.
- ▶ **Fait-maison :** pour savoir ce que l'on mange, avoir plus de goût, de plaisir et de découvertes.

Ces 5 pas sont la clé de voûte des outils « alimentation durable » édités par Graines d'AGRI de l'Apaq-W.

Rappelons que pour être durable, une alimentation doit répondre aux trois piliers du développement durable à savoir être écologique, saine et équitable.



JOUONS À « À LA MODE DE CHEZ NOUS »

Jouer librement et sans contrainte

Les élèves peuvent faire deux parties de suite, la première sert à comprendre la mécanique pour jouer. En fin de deuxième partie, ils relèvent les points forts et les faiblesses (scores étoiles) pour passer à l'étape suivante.

Un nombre faible d'étoile correspond à des choix moins durables.

Se poser des questions

D'abord, sur base des étoiles distribuées en fin de partie, on peut demander aux élèves :

- ▶ Pourquoi les joueurs n'ont pas tous les mêmes étoiles ?
- ▶ A quoi correspondent les critères évalués dans le jeu ?
- ▶ Comment améliorer son score en faisant des choix différents ?

Ensuite, ils vont :

- ▶ Emettre des hypothèses ;
- ▶ Effectuer des recherches (calendrier des fruits & légumes, circuit-court, ...) grâce à d'autres outils (voir ressources) ;
- ▶ Modifier les hypothèses de départ et/ou en proposer de nouvelles.

Enfin, ils vont :

- ▶ Appliquer les hypothèses à une nouvelle partie ;
- ▶ Analyser la pertinence des hypothèses sur base des scores obtenus.



Aller au-delà du jeu

Il s'agit alors d'amener les élèves à devenir acteur de leur consommation alimentaire ou à la remettre en question.

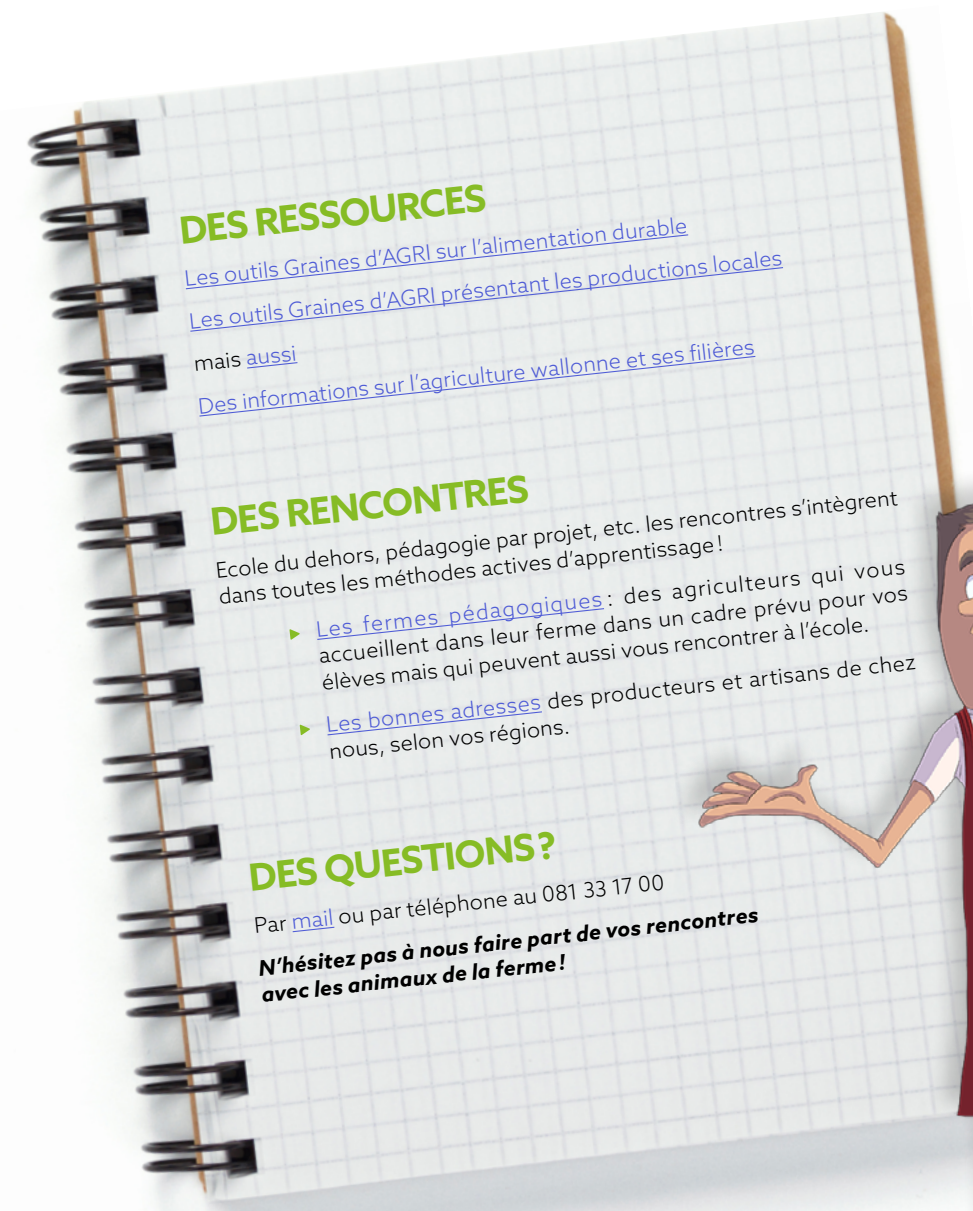
Sur base du vécu dans le jeu "A la mode de chez nous", ils peuvent :

- ▶ évaluer quel serait leur score actuel dans la vie quotidienne, à l'école ou à la maison ;
- ▶ réfléchir à la façon d'améliorer leur score dans la vie quotidienne, à l'école ou à la maison ;
- ▶ dégager des pistes d'action réalisables et à la portée des élèves et des parents.

Quelles actions ou quels choix du jeu peut-on appliquer en vrai ?

- ▶ Repartir des 5 pas vers une alimentation plus durable pour établir un cheminement étape par étape pour améliorer la durabilité de ses habitudes de consommation.

Du serious game à la serious life, il n'y a qu'un pas ...



DES RESSOURCES

- ▶ [Les outils Graines d'AGRI sur l'alimentation durable](#)
- ▶ [Les outils Graines d'AGRI présentant les productions locales](#)
- ▶ [Des informations sur l'agriculture wallonne et ses filières](#)

DES RENCONTRES

- ▶ **Les fermes pédagogiques :** des agriculteurs qui vous accueillent dans leur ferme dans un cadre prévu pour vos élèves mais qui peuvent aussi vous rencontrer à l'école.
- ▶ **Les bonnes adresses :** des producteurs et artisans de chez nous, selon vos régions.

DES QUESTIONS ?

Par mail ou par téléphone au 081 33 17 00
N'hésitez pas à nous faire part de vos rencontres avec les animaux de la ferme !

