

CHAMP DES POSSIBLES

Un jeu de cartes et d'échanges pour mieux comprendre la notion d'empreinte écologique alimentaire et découvrir les impacts de nos aliments.

THÉMATIQUES ABORDÉES

Alimentation durable, Empreinte écologique alimentaire





OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre la notion d'empreinte écologique alimentaire
- Prendre conscience des liens entre modes de production et consommation alimentaire
- Citer des alternatives pour réduire son empreinte écologique alimentaire



PUBLICS

8-12 ans

Minimum 4 personnes - maximum 25

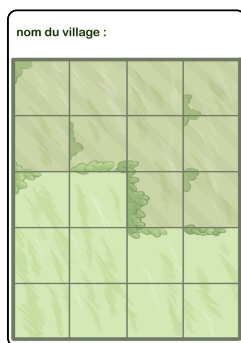


DURÉE DE L'ANIMATION

1h



MATÉRIEL NÉCESSAIRE



1 plateau / équipe
représentant un champ



164 cartes :

- 35 cartes saison 1
- 45 cartes saison 2
- 50 cartes saison 3
- 10 cartes "catastrophes naturelles"
- 24 cartes "Produits industriels"

Astuces pour l'impression du jeu :

- Les **plateaux** sont à imprimer en A3.
- Les **cartes** sont à imprimer en A3 en recto verso « retourner sur les bords longs ».

Prévoir entre 3 à 4 heures environ pour la création du jeu, incluant l'impression, le découpage et la plastification des cartes et du plateau.



Introduction : L'empreinte écologique alimentaire

L'animateur·rice dessine un grand cercle au tableau qui représente la Terre.

- Qu'est ce qui compose la Terre ? Océans et continents

Il·elle dessine des continents et des vagues pour symboliser les océans.

- Sur ces continents, quels sont les paysages qu'on peut trouver ?

Plaines, déserts, montagnes, glaciers, forêts, banquise, etc...

L'animateur·rice dessine rapidement quelques symboles pour montrer la diversité de ces paysages.

- Dans quels paysages peut-on produire des ressources alimentaires ?

Définition de la **biocapacité** : la capacité d'un lieu à produire des ressources utiles et à absorber les déchets générés par les humains.

C'est l'espace disponible sur Terre avec lequel on peut produire notamment des ressources pour se nourrir (mais aussi se vêtir, se transporter, etc..)

La biocapacité sur Terre, est d'environ 1.6 hectares par personne. C'est-à-dire que chaque être humain ne devrait utiliser que 1.6 ha pour produire, fabriquer tout ce qu'il va utiliser/consommer et pour absorber ses déchets.

L'empreinte écologique alimentaire est l'espace qu'on utilise réellement pour produire tout ce que nous mangeons (y compris emballages, et gestion des déchets).

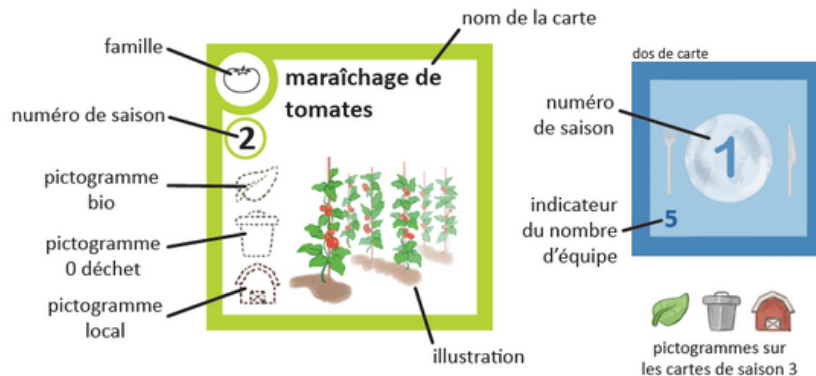
Mise en place :

Former 3 à 5 équipes de 2 à 5 joueur·ses, chacune autour d'une table.

Chaque équipe dispose d'un plateau qui représente son champ.

Trier les cartes en fonction du nombre d'équipes et de la saison. [Cf n° au dos]

Disposez sur une table centrale les cartes "catastrophes naturelles" et "plats industriels".



Mise en situation : « Cher·es habitant·es de la Terre, vous êtes regroupé·es en village. Dans chaque village, vous allez devoir utiliser votre champ pour vous nourrir en élevant des animaux, plantant des fruits et légumes, des céréales et/ou des féculents. Votre objectif est de réussir à vous nourrir en utilisant le moins de place possible. Car plus votre champ est grand, plus vous consommez de ressources. »



But du jeu :

Le but du jeu est de marquer le plus de points.
Pour cela, il faut développer un champ le plus petit possible dans le but de nourrir son village. Le jeu se déroule en 3 phases de jeu, appelées saisons, à l'issue desquelles l'équipe gagnante est désignée.

Déroulement d'un tour de jeu :

Les équipes jouent simultanément. A chaque tour de jeu, les équipes choisissent une carte parmi celles qu'elles ont en main.

Puis elles posent cette carte sur une case vide du plateau.

Puis, toutes en même temps, les équipes passent le paquet de cartes à l'équipe voisine de gauche.

A tout moment, les équipes peuvent déplacer leurs cartes sur leur plateau de la façon qui leur convient.

Saison 1 : Semer et élever

Chaque équipe reçoit 6 cartes « saison 1 ». Les équipes se passent les cartes à chaque tour comme décrit ci-dessus.

La saison se termine quand toutes les équipes ont posées 6 cartes.

On passe ensuite à la saison 2.

Saison 2 : Produire

La saison 2 se déroule de la même manière que la saison 1.

Les équipes reçoivent 9 cartes au début de la manche, mais ne joueront que 6 cartes.

Une carte de la saison 2 doit toujours être posée **SUR** une carte de la saison 1 de la même famille. (*Pictogramme en haut à gauche identique*).

Les équipes peuvent à tout moment déplacer les cartes posées sur leur plateau pour qu'elles ne recouvrent que les cartes nécessaires.

⚠ Si une équipe ne peut pas sélectionner de carte (car elle ne possède aucune carte de la même famille de saison 1) elle doit défausser une carte de sa main puis piocher une carte « catastrophe naturelle » et la poser **sur** n'importe quelle carte de saison 1 de leur plateau.

Lors de la partie l'animateur-ice peut donner des exemples de catastrophe comme une sécheresse, une épidémie, des incendies, une maladie en fonction de la carte concernée.

Ex : carte élevage de poulet en batterie : épidémie de grippe aviaire dans l'élevage.

Les cartes restantes à la fin des 6 tours de jeu sont défaussées.



Saison 3 : Consommer

La saison 3 se déroule de la même manière que les précédentes saisons. Les équipes reçoivent 9 cartes au début de la manche, mais ne joueront que 6 cartes. Les cartes restantes à la fin des 6 tours de jeu sont défaussées.

Une carte de la saison 3 doit toujours être posée **SUR** une carte de la saison 2 de la même famille. (*Pictogramme en haut à gauche identique*) ou sur une carte catastrophe naturelle (en conservant la même famille qu'en saison 1).

⚠ Une carte de saison 3, peut être posée sur une carte de la même taille ou sur une carte plus petite, mais elle ne peut pas être posée sur une carte plus grande.

Lors de la saison 3, si une équipe ne peut pas jouer, (car elle n'a pas sur son plateau de carte saison 2 de la même famille) elle doit défausser une carte de sa main, puis choisir une carte « *plats industriels* » et la poser **sur** une carte saison 2 qui a un symbole famille identique.

Les cartes « plats industriels » appartiennent à plusieurs familles, et peuvent donc être posées sur différentes cartes saison 2, tant qu'il y a un symbole « famille » identique.

Exemple : Si une équipe ne peut pas jouer de cartes lors d'un tour de jeu, elle peut défausser une carte de sa main, et choisir la carte "Pizza au poulet" qu'elle pourra poser sur une carte poule, ou une carte blé ou une carte tomate.



Fin de partie

À la fin des 3 saisons, chaque équipe compte ses points :

- 1 point par case de champ vide,
- 1 point pour chaque trio de carte de couleurs différentes, (rouge, bleu, vert)
- Pour chaque symbole (*bio / local / Zéro déchet*) l'équipe qui a le plus de symboles remporte autant de points qu'elle possède de symboles.

* En cas d'égalité pour la majorité, toutes les équipes majoritaires marquent autant de points que leur nombre de symboles.

Exemple :

Nombre de symboles	Zéro Déchet	Local	Bio	Points Gagnés
Equipe A	0	1	2	2
Equipe B	3	1	2	3+2=5
Equipe C	2	2	1	2

⚠ On ne compte que les cartes saison 3 !

L'équipe qui a le plus de points au total remporte la partie.



- Comment vous sentez-vous à l'issue de ce jeu ?
- Êtes-vous suffisamment informé·es sur l'impact de votre alimentation ?
- A votre avis, à quoi correspond la partie foncée du plateau ? (À la *biocapacité*, c'est-à-dire à l'espace qu'on devrait utiliser pour une alimentation durable)
- À quoi correspondent les trois couleurs de cartes ? (Protéines, Fruits & Légumes, Féculents & Céréales)
- Que remarquez-vous en comparant les cartes de viandes et celles de végétaux ? Pourquoi la viande prend-elle plus de place ?
- Pourquoi les produits industriels prennent-ils plus de place ?
- Pourquoi est-il mieux d'acheter des produits de saison ?
- Si on imagine que vos villages étaient en France métropolitaine, pourrait-on produire du cacao et des bananes ? Pourquoi ? D'où viennent notre chocolat et nos bananes ? Quel est l'impact des produits qui viennent de loin ? Faudrait-il ne consommer que des produits français ?
- Pourquoi les pictogrammes Bio/Zéro Déchet/Local rapportent des points ?
- Si des cartes devaient avoir des malus, lesquelles et pourquoi ?
- D'après le jeu, quelle serait la définition d'une alimentation « durable » ? Serait-elle suffisante pour nourrir tout le monde ?
- Pourquoi est-il important de réduire l'empreinte écologique ? Comment la réduire ?
- Quel est le pouvoir des consommateur·ices ?

Chabada des solutions

A tour de rôle, les équipes doivent proposer une idée d'action en faveur de l'alimentation durable. La dernière équipe qui a encore des idées a gagné. L'animateur·ice peut apporter des réponses si nécessaire, comme par exemple boycotter l'huile de palme, consommer moins de viande, consommer plus de produits bio, en vrac ou locaux, de saison, etc.



POUR ALLER PLUS LOIN

- **Infographie** "*Vers une alimentation saine et durable*" :
<https://www.qqf.fr/infographie/vers-une-alimentation-saine-et-durable-quelle-est-lassiette-ideale/>
- **Empreinte carbone et sols de l'alimentation des français·es** :
<https://librairie.ademe.fr/consommer-autrement/6174-empreinte-carbone-et-sol-de-l-alimentation-des-francaises.html>
- **Calculateur d'empreinte écologique** :
<https://www.wwf.ch/fr/vie-durable/calculateur-d-empreinte-ecologique>

IELS ONT CONTRIBUÉ À LA CRÉATION DE CET OUTIL

INGÉNIERIE PÉDAGOGIQUE



KuriOz

6 bis rue Albin Haller - 86000 Poitiers

Tel : (+33) 05 49 41 49 11

contact@kurioz.org - www.kurioz.org

www.comprendrepouragir.org

Mia Chambaret

Stagiaire à KuriOz et étudiante à
l'école de design de nouvelle-
aquitaine

PARTENAIRES

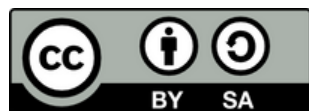


École de design
de nouvelle-aquitaine

PARTENAIRES FINANCIERS



FDVA
FONDS POUR LE
DÉVELOPPEMENT
DE LA VIE
ASSOCIATIVE



Cet outil est mis à disposition sous licence "Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International". Pour voir une copie de cette licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.fr>

Crédits images : Education by Rudez Studio from the Noun Project - Objectives by romzicon from the Noun Project - Process by NeMaria from the Noun Project - Target by Eleanor Bell from the Noun Project - Time by sumhi_icon from the Noun Project