

EXPOSITION « Alimentation : santé et crise alimentaire »

Déroulé n°1 :

Un jeu en équipe permet d'aborder l'alimentation sous divers angles : individuels et collectifs.

Objectifs

Étudier l'alimentation sous cinq facettes différentes, permettant d'aborder les différentes sphères du développement durable.

Déroulement de la séance

Phase n°0 (5 minutes) : émergence des représentations

Brainstorming « alimentation », « s'alimenter » : imaginez-vous sur une île déserte, de quoi avez-vous besoin pour survivre et vivre ? et pour vivre durablement ? A travers une discussion, l'animateur oriente le brainstorming autour de l'alimentation.

Phase n°1 (10 minutes) : étape d'immersion ou de contact

A quoi ça sert de manger ? Que doit-on manger ? Pyramide alimentaire ou bateau

Phase n°2 (20 minutes) : découverte, expérimentation et apprentissage

Étudier l'alimentation sous cinq facettes différentes. Le groupe est divisé en 5 groupes de 5 à 6 personnes. Chaque équipe reçoit une carte thématique parmi les suivantes :

- « utilisation des aliments par le corps »
- « aliments et groupes d'aliments »
- « habitudes alimentaires »
- « conservation et transformation des aliments »
- « alimentation et santé »

A la fin de sa mission, l'équipe doit présenter son travail à l'ensemble de la classe. Si la mission a été correctement remplie, l'équipe reçoit une autre carte thématique. Le groupe a le droit de chercher des informations dans l'exposition.

Phase n°3 (20 minutes) : approfondissement

Pour valider sa mission, chaque personne répond à une question. A chaque bonne réponse, le groupe reçoit une carte thématique. Enfin, le nombre de cartes est totalisé par équipe, il doit être au minimum de 4 et l'équipe qui obtient les 8 sera félicitée !

Phase n°4 (5 minutes) : bilan

Se rendre compte que l'alimentation est un sujet vaste qui ne se limite pas à manger. Mais que nos mode d'alimentation, de consommation, ... sont en lien avec nos modes de vie et ont une influence sur l'environnement.

Voir quels sont les enjeux liés à l'alimentation par rapport au Développement Durable.

Outils pédagogiques

Jeu d'images représentatives des différents besoins vitaux.

Cartes de jeu et fiches missions