



Mémoire de stage

Mission effectuée du 20 mars au 7 juillet 2017 au sein de l'association
LAFI BALA

« Pourquoi et comment concevoir un jeu de rôle pour
sensibiliser aux enjeux de l'alimentation
responsable ? »

Exemple de la création du jeu des pommes

UE8 stage en milieu professionnel

Licence Professionnelle « Coordination de
Projets en Éducation à l'Environnement et au
Développement Durable »

Étudiante : Margaux MORETTI

Tutrice professionnelle : Marie Youakim

Tuteur pédagogique : Loïc Braidia

Promotion 2016-2017

Résumé

C'est dans le cadre de mon stage de Licence Professionnelle de coordinateur de projets en Éducation à l'environnement et au développement durable que s'inscrit ce présent rapport. Il est le compte rendu d'une expérience que j'ai vécue au sein de l'association Lafi Bala, association d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale. Ma mission au sein de cette structure était la création d'un nouvel outil pédagogique : un jeu de rôle pour sensibiliser à l'alimentation responsable. Forte de son expertise sur le sujet, Lafi Bala a développé depuis plusieurs années, une véritable culture du jeu à travers de nombreuses conceptions de jeux que l'association anime aujourd'hui lors d'interventions en classe. Cette expertise m'a semblé être le terreau fertile d'une recherche sur cette thématique de l'éducation par le jeu, à travers la problématique « comment et pourquoi créer un jeu de rôle pour sensibiliser à l'alimentation responsable ? » Dans une vision plus large des compétences transversales du coordinateur de projets en éducation à l'environnement et au développement durable, cette problématique m'a semblé pouvoir s'ancrer et s'étayer à travers de nombreux champs théoriques qui fondent le cœur du métier du coordinateur de projet : la didactique et la pédagogie.

Mots clés : Jeu, éducation, sensibilisation, didactique, pédagogie, alimentation responsable

Résume

This report follows on from my Licence Professionnelle training course as a project manager/ organizer in education to environment and sustainable development. It reflects my work experience with Lafi Bala Association which is concerned with education to citizenship and international solidarity.

My assignment within the association was to create a new informative / educational tool that is to say a role play to alert the public to responsible nutrition. Thanks to the expert assessment acquired through the years, Lafi Bala has developed a real game culture by creating numerous educational games that are experimented in classes today.

It seemed to me that the skill the association has acquired could be a fertile ground for further research work on the topic of education through game : How and why creating a role play to raise awareness of responsible nutrition among the general public ?

Regarding the interdisciplinarity skills of a project manager/ organizer in education to environment and sustainable development, I assume this issue can be rooted in and then develop in these theoretical fields which are the keystone of this job : didactics and educational methods.

Key words : Game, education, public awarness, didactics, educational methods, responsible nutrition

Je voulais remercier Marie Youakim et Caroline Saumade pour leur accueil au sein de Lafi Bala, leur soutien, leur présence et la belle énergie qu'elles mettent dans l'ensemble des actions qu'elles mènent au quotidien.

Je voulais également remercier Charles Marcos pour avoir été présent pour m'accompagner sur ce stage.

Remerciements également aux personnes qui ont accepté de m'accorder un entretien pour la réalisation de ce mémoire : Florence Thorez, Vincent Rousval, Charles Marcos, Serge Miséricordia, Marie et Caroline

Enfin, merci à Loïc Braidà pour avoir assuré le rôle de tuteur pédagogique, et plus largement à toute l'équipe de SupAgro Florac pour leur investissement et leur accompagnement tout au long de l'année.

Sommaire

1ere partie : Le contexte du stage	P.7
1. Présentation de l'association Lafi Bala	P.7
1.1 Histoire de l'association.....	P.7
1.2 Objectifs et approche pédagogique de l'association.....	P.7
1.3 Activités de l'association.....	P.8
1.3.1 La conception, la vente et l'animation d'outils pédagogiques.....	P.8
1.3.2 Des formations.....	P.9
1.3.3 Coordination locale de la campagne ALIMENTERRE.....	P.9
1.4 L'équipe de salariées et le Conseil d'Administration.....	P.10
2. Contexte de la commande	P.11
2.1 Un besoin identifié.....	P.11
2.2 La commande initiale.....	P.12
2.3 Appropriation de la commande.....	P.12
2.4 Arbre à objectifs.....	P.14
2eme partie : Problématique et Démarche de travail	P.15
1.Problématique	P.15
2. Synthèse bibliographique	P.16
2.1 Le jeu.....	P.16
2.1.1 Définition.....	P.16
2.1.2 Les différents types du jeu et leurs fonctions.....	P.17
2.1.3 Zoom sur le jeu de rôle.....	P.18
2.1.4 Le jeu peut-il être éducatif ?.....	P.18
2.2 Les enjeux de l'alimentation responsable.....	P.20
2.2.1 Éléments de compréhension.....	P.20
2.2.2 L'éducation a l'alimentation responsable au sein de Lafi Bala.....	P.21
2.3 Utilisation du jeu en EEDD, une démarche de sensibilisation.....	P.22

2.3.1 Sensibiliser, éduquer ou former ?.....	P.21
2.3.2 La sensibilisation par le jeu : exemple de l'utilisation du jeu en EEDD.....	P.22
3. Démarche de travail.....	P.23
3.1 Échéancier.....	P.23
3.2 Outils d'organisation.....	P.23
3.3 Le travail avec l'équipe.....	P.24
3eme partie : Actions et résultats.....	P.25
1. Définition des objectifs du jeu.....	P.25
2. Travail sur le contenu du jeu des pommes.....	P.26
3. Travail sur la structure du jeu des pommes.....	P.27
4. Les deux séances test.....	P.29
5.1 Contexte.....	P.29
5.2 L'évaluation et son analyse.....	P.30
5. La passation du jeu.....	P.33
6. Conclusion.....	P.34
4eme partie : Analyse de ma posture professionnelle.....	P.36
1. Identification des missions de coordination.....	P.36
2. Enjeux de professionnalisation liés à mon expérience de stage.....	P.37
3. Conclusion.....	P.38
Bibliographie.....	P.39
Annexes.....	P.40

« Si tu diffère de moi, loin de me nuire, tu m'enrichis »

Proverbe africain

1ere partie : Le contexte du stage

1. Présentation de l'association Lafi Bala

1.1 Histoire de l'association :

L'association Lafi Bala a été créée en 1987 par un groupe de personnes passionnées par l'Afrique. Ayant des contacts privilégiés avec le Burkina Faso, un partenariat se tisse rapidement avec un centre de formation Burkinabé. L'objectif est alors de faciliter les échanges entre ces deux pays, notamment à travers l'envoi de lycéens Français en lycée agricole en stage au Burkina Faso. Parallèlement, des actions de sensibilisation du public Français aux réalités culturelles de l'Afrique de l'Ouest se mettent en place.

En 1992, l'association accueille son premier salarié. Les premiers outils pédagogiques (expo photo, films, reportages radio et mallette pédagogique) sont créés. L'association débute alors des actions sur le territoire français et entame des tournées d'animation pour intervenir dans les collèges, les écoles, et les lycées pour faire découvrir l'Afrique et les réalités culturelles des pays africains.

Plus tard, l'association développera une volonté de s'ancrer sur son territoire. Les tournées d'animation à l'échelle nationale sont moins fréquentes et l'association se voit développer de nouvelles actions avec et/ou en direction des acteurs régionaux. Elle implante ses locaux au sein du lycée Honoré de Balzac à Castelneau le Lez (34).

En parallèle, plusieurs nouvelles animations et outils pédagogique créés par l'association voient le jour : un peu de sud dans votre café (aujourd'hui appelé un peu de sud dans mon assiette), le jeu de l'énergie, le DVD « à la recherche du Nyamakala, le jeu des dominos « ici & là-bas » ... et de nombreux autres outils pédagogiques, disponibles à la vente, et que l'association continue d'animer lors d'interventions dans les établissements scolaires de la région.

1.2 Objectifs et approche pédagogique de l'association :

L'objectif de l'association est **d'éduquer à la citoyenneté internationale et au développement durable**. Pour cela, elle oriente ses actions autour de quatre thématiques transversales : Alimentation dans le monde, développement durable, interculturalité et mondialisation.

Pour aborder ces thématiques auprès de divers publics, LAFI BALA centre ses actions sur une démarche basée sur les valeurs et les positionnements de l'éducation populaire : **Comprendre...** la complexité du monde. **Accepter...** des modèles de culture et de développement variés et alternatifs. **Agir...** sur son environnement immédiat par des actions collectives concrètes. **S'engager...** dans la société civile.

Pour cela, Lafi Bala valorise des pratiques éducatives interactives et participatives, qui permettent au public d'être actif dans sa recherche d'informations, acteur des décisions, impliqué dans le déroulement des animations. Concrètement, cette approche s'appuie sur :

- Une pédagogie adaptée, basée sur l'apprentissage par la réflexion
- Un travail sur les représentations des participants
- L'immersion dans les thèmes par des expositions ludiques et interactives et par un environnement original (décors, objets,...)
- Des jeux de rôle pour apprendre en argumentant et en négociant
- Des témoignages d'acteurs du Sud ou de l'Est (agriculteurs, responsables associatifs, artistes,...) pour une véritable rencontre interculturelle.

1.3 Activités de l'association

1.3.1 La conception, la vente et l'animation d'outils pédagogiques :

Depuis sa création, l'association créée, anime, et commercialise des outils pédagogiques¹. Son catalogue d'animation s'articule principalement autour de ces quatre thématiques :

Alimentation : Lafi Bala développe et anime de nombreux jeux autour de cette thématique. Les objectifs de ces jeux sont de sensibiliser le public aux impacts sociaux et environnementaux de nos choix alimentaires, dans l'objectif de réfléchir aux freins et aux leviers d'une « consommation ».

Développement durable : Même si cette thématique est « transversale » et se retrouve dans de nombreuses animations (jeu de la banane, de l'Énergie, goûter arrogant), Lafi Bala a développé un grand jeu entièrement dédié à cette thématique : Décodé.

Interculturalité : Sur cette thématique, lafibala propose plusieurs animations. Leurs objectifs : découvrir de nouvelles cultures, s'interroger sur ses représentations, stéréotypes et préjugés, pour appréhender la notion d'interculturalité.

Mondialisation : Cette thématique est elle aussi transversale car l'association développe beaucoup la question des relations Nord/Sud dans les échanges mondiaux. Pour aller plus loin, Lafi Bala anime également des jeux pour aborder la mondialisation sous d'autres angles, comme le célèbre « jeu des chaises » développé par Iteco.

La grande majorité des interventions de Lafi Bala se font dans le cadre d'interventions en classe, principalement dans des collèges ou des lycées. Ainsi, dans son rapport d'activité de 2016, Lafi Bala dénombre : 10 journées d'animation et 18 ateliers en lycée agricole, 5 journées d'animation et 9 ateliers en lycée de l'Éducation Nationale, 1 journée dans un collège et 9 ateliers.

Pour les interventions en lycée, les actions se déroulent sur le territoire de l'ancienne région Languedoc-Roussillon. Ceci est en partie expliqué par le fait que Lafi Bala bénéficie du soutien de la Région pour la valorisation des actions éducatives ; ce qui permet de ne solliciter la structure d'accueil qu'à hauteur de 30% du montant de la prestation, les 70% restants étant directement prélevés sur les subventions octroyées par la région.

1 Voir annexe 2 catalogue des outils pédagogiques de Lafi Bala

Concernant le public collégien, ce sont les subventions allouées par le Conseil départemental de l'Hérault qui permettent d'offrir les mêmes modalités aux collèges du Département. Lafi Bala est également sollicitée par les équipes éducatives dans le cadre des AET (Actions éducatives territoriales) mises en œuvre dans le cadre des projets d'établissement et financé par le Département.

De plus, depuis la mise en place de la réforme des Temps d'Accueil Périscolaires, Lafi Bala propose aux communes du territoire intéressées une offre d'animation pour les Temps d'Accueil Périscolaire. Cette année, Lafi Bala intervient sur les Temps d'Accueil Périscolaires dans la commune de Castelneau le Lez à raison de deux heures par semaine.

1.3.2 Formations

Formation pour public jeune : Lors des interventions en classe, l'association valorise la sensibilisation mais aussi la formation des élèves : Ainsi, les interventions en classe sont souvent divisées en 3 étapes : un premier temps où les élèves vivent l'animation. Un second temps où Lafi Bala forme ces mêmes élèves à animer l'animation, et un troisième temps où le groupe pilote qui a été formé à l'animation va aller l'animer auprès d'une autre classe. Ainsi, l'intention pédagogique est de rendre les élèves acteurs à travers une formation à l'animation des outils de Lafi Bala auprès d'un public.

Formation pour des publics adultes : Une formation pour les acquéreurs des outils pédagogiques est proposée à chacun d'entre eux pour permettre une bonne prise en main de l'outil acheté. De plus, Lafi Bala développe des formations pour enseignants dans le cadre de l'offre académique de formation des professionnels. Lafi Bala est ainsi sollicitée pour intervenir ponctuellement dans le Plan académique de formation. L'association est intervenue sur les modules suivants : « Peut-on consommer durable ? », « De la solidarité internationale à la solidarité locale ». L'objectif est de doter les participants d'outils en lien avec leurs disciplines et leurs référentiels, pour établir un lien entre les thématiques proposées et le programme scolaire.

1.3.3 Coordination locale de la campagne ALIMENTERRE

Depuis l'an 2000, la campagne **ALIMENTERRE** sensibilise et informe le grand public sur les causes économiques, sociales et politiques de la faim dans le monde. Elle milite pour une agriculture familiale viable et durable au Nord comme au Sud. L'objectif principal est d'informer sur l'état actuel de la faim dans le monde et de l'enjeu de nourrir le monde de demain à travers diverses alternatives.

Elle se matérialise par divers événements qui sont organisés sur l'ensemble des territoires qui la composent : buffets, marchés alimentaires et solidaires, expositions, visites d'exploitation agricole, spectacles de rue, actions de plaidoyers, projections, débats, jeux, soirées, pétitions, animations, etc. Son temps fort est le festival de films **ALIMENTERRE** de mi-octobre à fin novembre.

La campagne **ALIMENTERRE** est pilotée au niveau national par le CFSI (Comité Français pour la Solidarité Internationale), et mise en œuvre dans toute la France par plus de 700 acteurs régionaux et locaux qui forment le réseau **ALIMENTERRE**.

Depuis le début, Lafi Bala est la structure porteuse de la coordination de cette campagne sur le territoire du Languedoc Rousillon. Dans ce cadre, Lafi Bala assure le lien entre le CFSI et tout acteur souhaitant organiser un événement sur son territoire. Depuis plusieurs années, des collectifs se sont créés

autour du festival sur la région. Composés de multiples acteurs (associatifs, paysans, cinémas, coopératives, Biocoop, enseignants et personnels de l'éducation...) chacun participe au rayonnement d'ALIMENTERRE. Au total, c'est près de 100 acteurs du territoire qui se mobilisent, sans oublier le très nombreux public !

1.4 L'équipe de salariées et le Conseil d'Administration

Actuellement deux salariées travaillent à l'association :

-Marie Youakim, directrice et animatrice. En CDI à temps partiel (32h/semaine). En CDI à l'association depuis 2005, qui a été également ma tutrice durant ce stage.

-Caroline Saumade, animatrice et coordinatrice ALIMENTERRE Languedoc-Roussillon. En CDD temps plein renouvelable depuis septembre 2016.

Les deux salariées se divisent ainsi les tâches de la structure. Marie est en charge de la coordination, de l'animation des dispositifs pédagogique, du suivi des partenariats² et des réseaux, du lien avec les collectivités territoriales, de la gestion administrative et sociale, du suivi du groupe « social EEDD » du réseau Coopere 34, de la veille et écriture des contenus pédagogiques, du développement de l'association et de la communication. Caroline est missionnée pour la coordination régionale de la campagne et du festival ALIMENTERRE, pour l'animation des dispositifs pédagogiques, pour le suivi du collectif « Tout un plat » du réseau Coopere 34, pour la veille et l'écriture des contenus pédagogiques et pour la communication.

L'association est également composée d'un Conseil d'Administration composé de 8 membres, et présidé par Serge Miséricordia, président de l'association depuis plusieurs années et enseignant au lycée Honoré de Balzac à Castelneau le Lez. Le Conseil d'Administration de Lafi Bala est composé principalement de membres présents dès la création de l'association (il y a 29 ans). Leur expérience de l'association et leur connaissance historique de celle-ci sont un atout pour l'association, qui permet de « ne pas s'éloigner des valeurs fondatrices ».

2 Voir annexe 3 Partenariats

2. Contexte de la commande

2.1 Un besoin identifié

Forte de sa diversité d'outils pédagogiques, Lafi Bala est en capacité d'animer des séances d'animation sur de nombreuses thématiques et auprès de nombreux publics. Cet important catalogue permet à l'association de pouvoir proposer aux enseignants des interventions adaptés à leurs référentiels (programmes scolaires).

Cependant, l'association est également face à un constat : Tout d'abord, les outils pédagogiques sont pour certains vieillissant et nécessitent un important travail de remise à jour.

Ensuite, le monde de l'éducation à l'environnement est en perpétuel renouvellement et les innovations ne cessent de voir le jour. Les thématiques et les champs sémantiques qu'elle brasse ne cessent de se diversifier. En effet, « ce qui est au cœur de l'éducation à l'environnement, c'est l'émergence d'une nouvelle forme de citoyenneté, l'écocitoyenneté, qui ne s'arrête pas à nos frontières géographiques et temporelles mais embrasse la diversité de nos appartenances au monde. » (GRAINE Rhône Alpes, 2007). Ainsi, il ne s'agira plus d'envisager l'environnement comme la ressource naturelle qui nous entoure, mais plutôt de l'envisager dans une dimension plus large, intégrant des enjeux transversaux : la dimension sociale, environnementale, culturelle et économique. Forte de ce constat, l'éducation à l'environnement se saisit constamment de nouvelles thématiques en lien avec la réalité de nos « appartenances au monde » : l'économie circulaire, la question santé-environnement, l'écohabitat... tant de nouveautés dont les éducateurs à l'environnement doivent se saisir.

Cet ainsi dans ce contexte que l'association identifie le besoin de faire évoluer son catalogue d'animation, dans l'objectif de proposer des outils toujours plus adaptés aux besoins des publics et à l'actualité du monde de l'EEDD. Cette réflexion est d'autant plus légitime qu'elle résulte également d'une suggestion de certains acteurs éducatifs avec lesquelles travaillent Lafi Bala. En effet, quelques enseignants ont pu faire part à l'association de leur intérêt particulier pour des thématiques que Lafi Bala développait peu.

Les besoins identifiés étaient alors la création d'un outil qui puisse aborder de nouvelles thématiques : La question de l'alimentation durable, observée à travers le prisme de plusieurs entrées: La question des circuits de production et de commercialisation des produits pourtant locaux et à la fois mondialisés (comme la pomme) et l'économie circulaire.

2.2 La commande initiale

C'est assez naturellement que ma mission de stage s'est orientée sur ce projet. En effet, lorsque j'ai contacté l'association pour y réaliser un stage, Marie Youakim a pu m'expliquer les besoins identifiés par la structure de création d'un nouvel outil pédagogique. Portant un intérêt particulier pour les questions de pédagogique et d'animation, j'ai tout de suite accepté de travailler sur cette mission.

La commande initiale, formulée au regard des besoins de la structure et de mes objectifs de stage, était donc de **coordonner la création et la mise en place de l'outil pédagogique « le jeu des pommes »** afin qu'il soit prêt à être pris en main par la structure et proposé lors d'interventions en classe.

Pour ce faire, l'association avait déjà imaginé quelques pistes d'actions, à savoir la réadaptation d'un outil déjà existant : le jeu de la banane. Ce jeu de rôle, qui est l'un des outils les plus animés par l'association, invite les participants à incarner un personnage : soit un vendeur de banane, soit un consommateur. Lors d'un grand marché, les consommateurs qui disposent de 5€, vont aller acheter deux kilos de bananes. Lorsque chacun a fait son marché, un débriefing propose d'explorer les critères de choix qui ont motivé les achats (labels, prix, condition de production etc...).

Ainsi l'envie de Lafi Bala était d'adapter ce jeu autour d'un produit local, la pomme, afin que le débriefing permette d'explorer de nouvelles thématiques : les circuits de commercialisation, le local, les kilomètres alimentaires etc... Un premier travail sur le jeu de la pomme avait été mené par l'association il y a plusieurs années, mais faut de temps, n'avait jamais été achevé.

2.3 Appropriation de la commande

Lors de mon arrivée en stage, il m'a paru pertinent de chercher à m'approprier la commande de stage. A travers cet exercice d'appropriation, un objectif étaient visé : saisir le contexte de la structure, comprendre son fonctionnement, ses objectifs, son cadre d'action pour ensuite proposer des actions pertinentes et en cohérence avec la structure.

Pour cela, durant ma première semaine de stage, j'ai adopté une position d'observation-participation. J'ai pu suivre ma tutrice, Marie Youakim, mais également Caroline Saumade, dans leur quotidien, entre interventions en classe et temps de travail au bureau. J'ai également eu la chance de pouvoir, dès la première semaine, animer le Jeu de l'Énergie lors d'une intervention en classe.

Ce contexte de la première semaine de stage m'a permis d'explorer les diverses actions de l'association pour mieux m'imprégner de la structure. La grande confiance que m'a accordé l'équipe en me proposant d'animer une intervention en classe dès la première semaine m'a également permis de me sentir très vite intégrée au sein de l'équipe.

Enfin, la fin de cette semaine d'intégration s'est soldée par un temps d'entretien avec Marie, où elle a pu répondre à toutes mes nombreuses questions sur mes observations de la semaine.



Illustration 1: Animation du jeu de l'énergie



Illustration 2: Le jeu de l'énergie

Suite à cette semaine d'intégration, j'ai pu commencer à réfléchir à la commande. Pour cela, deux actions principales ont été menées :

Tout d'abord, j'ai pris connaissance des divers documents et travaux qui avaient été menés sur le sujet. En effet, ce projet de « jeu des pommes » avait déjà été travaillé en amont par des salariés qui ne sont aujourd'hui plus en poste dans l'association. Ces travaux, n'ayant jamais abouti, avaient été classés dans les archives de l'association.

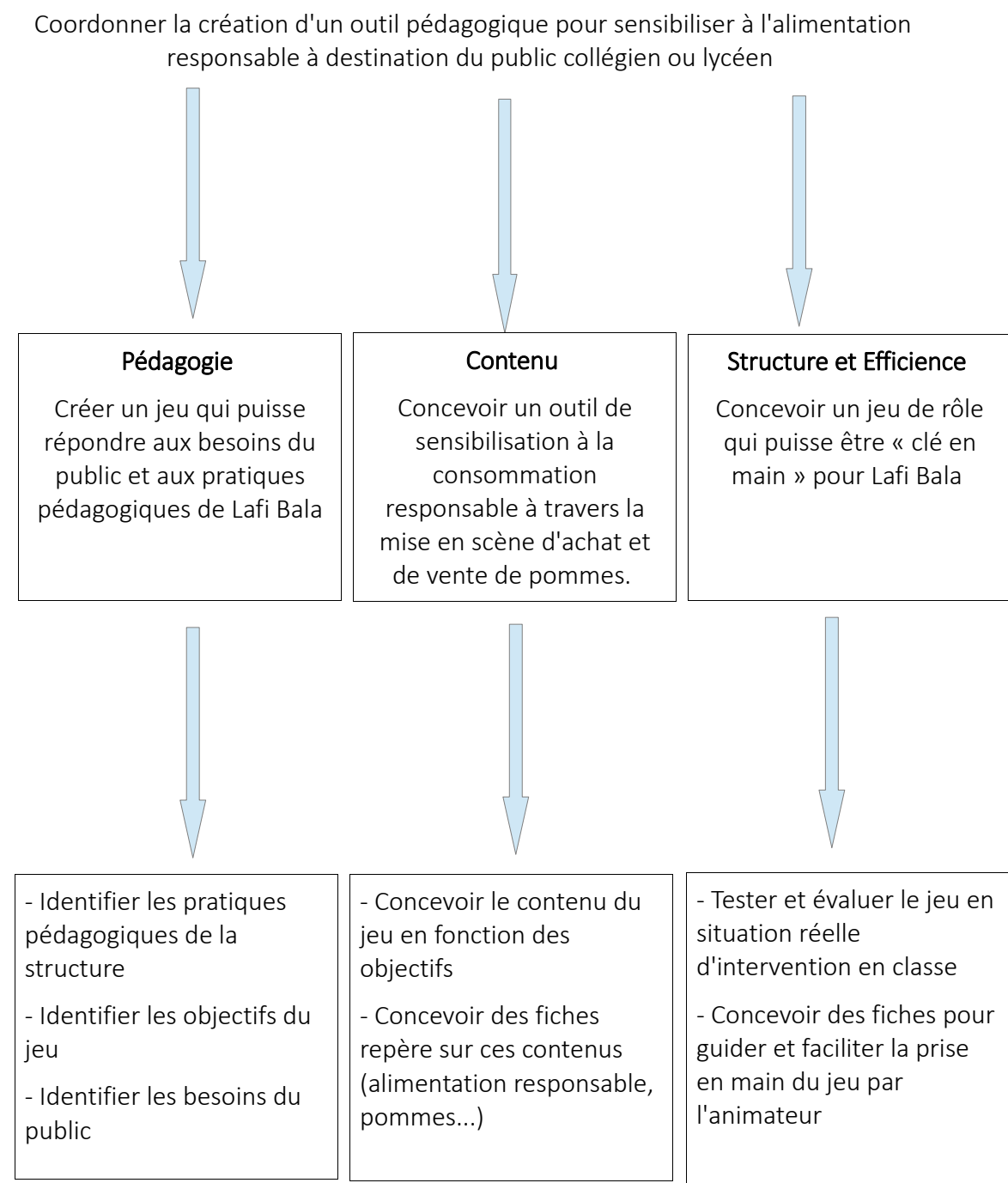
Ensuite, un premier temps de rendez-vous³ a été planifié avec Charles Marcos, le fondateur de l'association. Charles, aujourd'hui à la retraite, suit les actions de Lafi Bala depuis sa création. Ce rendez-vous m'a permis de définir clairement les attentes de Lafi Bala vis-à-vis de ce jeu et de la mission de stage.

Ainsi, suite à ces différentes étapes, j'ai pu proposer une première reformulation de la commande, qui a ensuite été validée par la structure :

« A partir d'un premier travail de recherche et d'écriture mené en amont, et à partir d'un outil pédagogique préexistant, l'objet du stage sera de coordonner et de créer un outil pédagogique pour sensibiliser à l'alimentation responsable à destination du public collégien et lycéen. Cet outil devra se baser sur un produit local et de consommation courante : la pomme. Il devra être conçu pour être opérationnel et utilisable par l'association dans le cadre d'interventions en classe. Une première version de l'outil sera réalisée puis testée le 18 mai en direction d'une classe de 1^{ère} d'un lycée agricole. Il sera ensuite évalué selon un protocole défini préalablement et sera ensuite ré-adapté en fonction des besoins. Des animations « complémentaires » à l'outil pourront également être formalisées, comme une dégustation de pommes, un débat mouvant etc... »

³ Voir annexe 4 Compte rendu du entretien avec Charles Marcos

2.4 Arbre a objectifs



Cet arbre à objectif présente premièrement l'objectif général de ma mission de stage, décliné en objectifs spécifiques et opérationnels. Ce premier travail de clarification m'a permis d'identifier les différentes étapes de mon travail.

Il m'a également permis de définir quels étaient, selon moi, les trois composantes essentielles du jeu à savoir : **la pédagogie, le contenu et la structure**, ensuite déclinés en actions concrètes. Ce document a pu guider ma pratique tout au long de mon stage.

2eme partie : Problématique et Démarche de travail

1. Problématique

Au sein de l'association Lafi Bala, qui se veut être une association d'éducation à la la citoyenneté et à la solidarité, la principale modalité de mise en œuvre de cette mission est le jeu. En effet, depuis sa création, l'association conçoit, commercialise et anime des jeux sur diverses thématiques. Elle a développé ainsi une expertise en matière de jeu qui m'a semblé être le terreau fertile à une réflexion sur le jeu comme outil pédagogique.

En effet, l'intitulé même de mon stage « concevoir un jeu pour sensibiliser à... » semble admettre le jeu comme outil éducatif, comme un pré-acquis. Or, ce pré-acquis admis dans mes missions de stage a été source de beaucoup de questionnements durant la création du jeu des pommes : Le jeu est-il un outil éducatif ? Pourquoi cette modalité jeu plutôt qu'une autre forme d'outil pour sensibiliser ? Comment un jeu peut-il servir des objectifs éducatifs ? Comment concevoir un outil qui serve à la fois le ludique et le formatif ?

Dans une démarche de professionnalisation et de formation, il me paraît pertinent de mettre en questionnement ces « pré-acquis », de les creuser et d'en définir les concepts afin de mieux des comprendre et les argumenter.

Ensuite, le second concept de mes missions de stage que j'ai pu identifier comme propice à une réflexion approfondie est la notion d'alimentation responsable. Or ce concept est vaste, et de nombreux acteurs de l'EEDD s'en saisissent sous des angles très différents. De plus, il me paraît pertinent de le traiter dans le sens ou Lafi Bala traite cette problématique sous le prisme de « l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale ».

Enfin, pour lier ces deux concepts de jeu et de consommation responsable, je me suis interrogées sur la visée didactique de la démarche : lorsque ce qu'on crée un jeu pour aborder la thématique de l'alimentation responsable, éduque-t-on ? Sensibilise-t-on ? Quelle est la différence entre ces deux termes ?

Source de débats et de confrontation de point de vue, ma problématique s'est formulée autour de cette question : **« Pourquoi et comment concevoir un jeu de rôle pour sensibiliser aux enjeux de l'alimentation responsable ? »**

Afin d'explorer cette problématique, il sera question de définir les termes qui la composent. Pour cela, je me suis appuyée sur des lectures organisées dans une synthèse bibliographique, mais également sur des entretiens⁴, que j'ai réalisés auprès de trois professionnels dont le cœur de métier est en lien avec la thématique de l'utilisation du jeu dans des démarches éducatives.

4 Voir annexe 5 compte rendu des entretiens sur le jeu

2. Synthèse bibliographique

2.1 Le jeu

2.1.1 Définition

Afin de mieux cerner les concepts de la problématique afin d'en étayer le questionnement, il convient de définir les termes qui la composent. Le premier concept dont il est ici question est le jeu.

Étymologiquement, le jeu vient du mot latin *jocus* qui signifie « plaisanterie » ou « badinage ». Aujourd'hui, le mot « jeu » peut avoir de nombreux usages : un jeu de société, un jeu de clefs, le jeu de jambes d'un boxeur ou l'excellent jeu d'un musicien...

En explorant des dictionnaires, on peut rapidement se rendre compte de la difficulté que pose la définition du mot jeu. Parmi les définitions des différents usages du mot proposées par le dictionnaire Larousse, une définition est à retenir : « Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir » (LAROUSSE, 2016). Cette définition propose une vision du jeu liée au plaisir et qui semble s'opposer à la contrainte.

Du côté de la science, plusieurs auteurs ont tenté de définir le concept du jeu. Parmi eux, Gilles Brougère, chercheur et enseignant en sciences de l'éducation, qui définit dans son ouvrage « Jouer, apprendre » (2005) le concept du jeu selon 5 critères :

- *Le second degré* : est l'une des caractéristiques fondamentales et qui garantit, selon l'auteur, le caractère fictif de l'acte, le « faire semblant ». Toujours selon l'auteur, c'est cette composante qui ancre le jeu comme étant « opposé au réel, au sérieux ». En somme, le second degré est ce cadre, plus ou moins large, dans lequel le joueur va évoluer, et qui lui permet de dissocier les actes fait pour le jeu des actes de la vie réelle.

- *La décision* : Plusieurs niveaux de décision sont présents dans l'acte de jouer. La toute première est le choix de la personne à entrer dans le jeu ou non. Cette décision est fondamentale puisqu'elle permet en fait de dissocier le réel du second degré : Le second degré, on y entre et on le quitte quand on le souhaite, contrairement au premier degré, au réel, qui s'impose à nous et à l'ensemble des activités humaines. Ensuite, l'ensemble des décisions qui entrent en compte dans le jeu ont elles aussi toute une importance : le jeu est en fait une succession de décisions prises par le joueur qui vont déterminer l'issue du jeu. L'auteur insiste sur le lien important entre décision et second degré, en expliquant que le second degré va permettre au joueur un investissement particulier dans l'acte de décision une puisque les éventuelles prises de risque n'auront pas d'incidence sur la vie réelle.

- *La règle* : En acceptant un jeu, le joueur accepte la règle (ou éventuellement la crée avant de jouer). Il ne peut y avoir jeu sans avoir règle car c'est cette composante du jeu qui va permettre la prise de décision dans le cadre du second degré. Brougère précise que cette règle peut évidemment être modifiée, adaptée, pendant ou avant le jeu par les joueurs eux mêmes. Certains jeux des enfants peuvent avoir l'apparence d'être « sans règle », lorsqu'il s'agit de jeu d'imitation par exemple (jouer à la dinette avec des poupées). Dans ces cas précis, la règle n'est pas formulée mais les actes produits par l'enfant répondent bien à des règles précises, implicites et éventuellement culturelles observées par les enfants chez leurs parents.

- *La frivolité* : La frivolité permet au joueur de minimiser les conséquences de ses actes dans le cadre du jeu. Ainsi, un joueur peut, à travers le jeu, se mettre plus facilement dans des situations non sécurisantes (par

rapport au regard des autres, à la peur d'échouer etc...) Ainsi face à l'échec, le joueur minimise les impacts par rapport à l'échec vécu dans la vie réelle.

- L'incertitude : L'incertitude est une des composantes du jeu. Personne ne sait jamais comment va se finir un jeu. Tout comme les autres composante, elle est en relation directe avec les autres : les décisions du joueur, organisées dans le cadre de la règle, vont chacune modifier la trajectoire et donc l'issue du jeu.

Il est intéressant de voir que, lors de mes entretiens, les acteurs interrogés partagent certaines visions du jeu telles que celles décrites par Brougères. En évoquant par exemple « la scénographie du jeu qui renforce d'imaginaire » (Marie Youakim), ou bien le fait de « se mettre dans la peau d'un personnage » qui est une situation facilitante pour « la prise de parole, l'expression » (Caroline Saumade)

2.1.2 Les différents types de jeu et leurs fonctions

Plusieurs entrées peuvent être utilisées pour distinguer les jeux entre eux. Si certains les classifient par « compétence mobilisée » (jeu de stratégie, jeu de rapidité, jeu de mémorisation) d'autres utilisent l'entrée de la « modalité du jeu » (jeu de ballon, jeu de plateau etc...). Inspirée des travaux de Piaget, Denise Garon propose un système, le système ESAR (Garon, 2002), qui permet de classifier les jeux selon les compétences qu'il mobilise chez le joueur. Au-delà d'être un outil de classification utile pour les ludothèques, cet outil, basé sur des recherches en psychologie du développement et en psycho-pédagogie, cet outil permet une analyse de l'objet « jeu ». Ainsi il classe les jeux en quatre catégories :

- Jeu d'exercice : ce sont des jeux sensoriels et moteurs : jeu sonore, visuel, olfactif, tactile, de manipulation...
- Jeu symbolique : ce sont l'ensemble des jeux dits « d'imitation » : jeu de rôle, jeu de mise en scène...
- Jeu d'assemblage : ce sont l'ensemble des jeux qui nécessitent de réunir, combiner, agencer pour créer un tout.
- Jeu de règle : ce sont l'ensemble des jeux avec un code précis et des règles à respecter : jeu sportif, jeu de stratégie, jeu de hasard...

On peut voir qu'à travers ce système, qui se base sur les différents stades du développement de l'enfant, les fonctions du jeu sont mises en avant, et sont questionnées. Afin de saisir ce propos, il convient de dresser un rapide panorama des différentes fonctions du jeu. Winnicott, dans son essai « jeu et réalité » (1975) analyse les fonctions du jeu à travers une approche psychanalytique. Ainsi pour lui, le jeu chez le jeune enfant comme chez l'adolescent est un moyen de saisir le monde. Il insiste sur le fait qu'il est naturel de jouer, et que ce phénomène participe au développement de l'enfant à travers l'accès à la culture. Pour préciser son propos, il définit ces phases de développement comme des « phases transitionnelles » qui, avant de prendre corps dans la réalité, s'expérimentent dans un « espace potentiel », un espace « d'expérimentation », appelé le jeu. Autrement dit, l'aspect fictif du jeu est perçu selon Winnicott comme un terrain d'expérimentation sécurisant permettant l'appréhension du réel, et donc, le développement de l'enfant et l'accès à la culture.

2.1.3 Zoom sur le jeu de rôle

Afin de centrer mon propos sur les éléments concrets de ma mission de stage, il paraît pertinent de centrer les éléments de synthèse bibliographique sur le jeu mis en place dans mon stage : un jeu de rôle. Le dictionnaire Larousse le définit ainsi : « Le jeu de rôle est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage [...] et de le faire évoluer dans un univers imaginaire » (Larousse, 2016).

Il existe plusieurs types de jeu de rôles. Roger Caillois, sociologue, en distingue quatre sortes : les jeux de compétition, les jeux de simulation, les jeux de hasard, et les jeux de vertige. Nous n'allons pas explorer ces différents types de jeux de rôles mais plutôt se centrer sur le jeu de simulation. En effet, le type de jeu mis en place durant mon stage est un jeu de simulation, qui est également le type de jeu se plus exploité en situation de classe, car il présente des intérêts pédagogiques et didactiques particuliers⁵.

Avant d'explorer les intérêts pédagogiques de ce type de jeu, il convient de le définir. Selon le Larousse (2016) : « Le jeu de rôle est d'abord une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité. [...] La réalisation d'un jeu de rôles requiert un espace de jeu, un public, la spontanéité des participants, l'encadrement par un directeur de jeu [...] Un scénario assez proche de la réalité est imaginé [...] La scène est jouée puis analysée collectivement [...] Enfin, la séquence est replacée dans le contexte des enjeux de formation. ». C'est exactement le même schéma qui a été décrit par les professionnels durant les entretiens. « Le jeu de rôle, par exemple, permet de se mettre dans la peau d'un personnage, ce qui est très intéressant pour comprendre ce personnage, comprendre une situation » (Vincent Rousval). « Le jeu, et particulièrement le jeu de rôle, permet d'incarner quelqu'un, de se mettre à la place de quelqu'un. ça permet de jouer la situation de cette personne et de mieux se la représenter. » (Caroline Saumade). « L'avantage du jeu aussi, c'est qu'il met tout le monde sur un pied d'égalité. On se décentre de soi, on se met dans la peau de quelqu'un d'autre, pour ensuite revenir et pouvoir mieux se positionner sur la thématique en fonction de ce qu'on vient de vivre pendant le jeu de rôle. » (Marie Youakim).

2.1.4 Le jeu peut-il être éducatif ?

Comme vu précédemment, le jeu est synonyme de ludique, de divertissement, d'amusements. Il convient donc de se demander si ce n'est pas un paradoxe que de relier cet acte spontané à la notion de travail, d'apprentissage ? Le « jeu éducatif », suivant des fins didactiques, pose alors question.

Tout d'abord, un rapide panorama des différentes entrées didactiques et des pédagogies associées nous permet de mieux saisir la question. Le modèle le plus répandu dans l'enseignement scolaire est le courant transmissif. L'enseignant détient le savoir, et le transmet à l'élève qui doit alors écouter, retenir, et intégrer ce savoir standardisé. L'image la plus évocatrice serait celle de l'apprenant avec une « tête vide » que l'enseignant remplit avec du savoir. Le courant constructiviste offre lui d'autres perspectives : inspiré de la théorie de Piaget (« De la pédagogie », 1998) , ce modèle se base sur l'idée que c'est l'apprenant qui, par sa relation à son environnement, est acteur de son propre processus d'apprentissage. L'enseignant n'est plus alors « source du savoir » mais plutôt un « facilitateur » pour que l'apprenant accède à ce savoir. Lors de mes entretiens, cette notion de « nouvelle entrée pédagogique » est également apparue : « Quand tu joues, tu es plus impliqué, tu es en action, donc tu apprends mieux. C'est efficace pour aborder des notions parce que sa sort du cadre habituel, sa crée une nouvelle dynamique d'apprentissage » (Vincent Rousval). « On considère

5 Voir partie suivante « le jeu peut-il être éducatif ? ».

que les élèves sont acteurs de leurs apprentissages. Donc on ne peut pas arriver et leur verser le savoir dans un entonnoir ! Avec le jeu ils sont mis en avant. » (Marie).

Nous pouvons donc nous demander quelle place occupe le jeu dans ces courants didactiques et ces pédagogies ? Si « jouer est une expérience » (Winnicott, 1975), Piaget en définit les contours en précisant les composantes de l'expérience en formation : La prise de conscience à travers le processus assimilation-accommodation. En somme, il détaille les processus qui entrent en jeu dans l'apprentissage par l'action, à travers la conscientisation des savoirs (prendre conscience des savoirs et se les approprier). Ici nous pouvons dresser un constat : Le jeu n'apprend pas en soi. En revanche, le jeu peut être un support au « faire » pour conscientiser ses actions, et donc apprendre.

Brogère (2005) résumera ce propos en disant que « Il n'y a pas de pédagogie du jeu, mais une variété de pratiques pédagogiques qui accordent un rôle essentiel au jeu dans des contextes différents. Il me semble que la justification du jeu oscille sans que cela soit clairement exprimé, entre une vision de vecteur d'apprentissages (c'est par le jeu que l'on apprend), de contexte d'apprentissage (c'est dans le jeu que l'on apprend), de condition favorable à celui-ci (c'est autour du jeu que l'on apprend, le jeu permettant d'être disponible à l'apprentissage) ».

Cependant, plusieurs praticiens mettent le doigt sur les limites du concept du jeu pédagogique. « Dès qu'une activité devient utilitaire et se subordonne comme moyen à un but, elle perd l'attrait et les caractères du jeu » (Wallon, 1941). Accusant les théoriciens du « jeu éducatif » de nier l'essence même du jeu « spontané et source de plaisir ». D'autres argumentaires viennent pointer la question de la difficulté de l'évaluation des jeux éducatifs. En venant souligner le manque de recherche à ce sujet, ils pointent du doigt la complexité à évaluer l'impact « éducatif » d'un jeu sur ses participants, ainsi que le caractère incertain du contenu que le joueur va retenir (puisque l'issue d'un jeu est par définition incertaine). Florence Thorez durant son entretien, m'a aussi livrée sa vision des éventuelles limites à l'utilisation d'un jeu éducatif : « Dans un jeu, certains vont se rendre compte qu'ils sont, en jouant, en train de construire des savoirs, et d'autres pas du tout, ils ne perçoivent que l'aspect ludique. ». « Une autre limite que je vois c'est le passage de l'état de jeu à l'état de réalité. Certains enfants ne font pas le lien entre le changement de comportement visé dans le jeu et leur réalité. L'acquisition du changement de comportement est donc compliquée et pas forcément efficace. Dans ce cas-là ce n'est pas perméable à la connaissance. ».

Ces réflexions permettent alors de replacer l'éducateur dans une démarche de réflexion vis-à-vis de ces outils. Selon moi, il est essentiel que l'éducateur, le pédagogue ou le créateur de « jeu éducatif » soient constamment en réflexion sur ces débats, afin qu'ils mesurent la complexité de l'axe en tension entre jouer pour le plaisir et jouer pour apprendre, au sein duquel l'équilibre est à trouver. En effet, selon moi, le « juste milieu » serait un « jouer pour le plaisir », qui favoriserait, à travers l'action « facilitatrice » du pédagogue, l'accès aux savoirs. En somme, le jeu perçu comme un outil et non comme une fin en soi.

Pour terminer, nous pouvons nous intéresser aux pratiques du jeu de rôle dans des processus de formation/d'apprentissage. De par les différents éléments de compréhension du jeu vu précédemment (le jeu permet d'expérimenter le monde et offre des caractères sécurisant pour le faire (second degré, décision, frivolité ...), le jeu de rôle offre en plus la particularité de se mettre à la place d'un personnage dans une situation précise, et d'interagir avec d'autres personnages. Ici l'on voit bien que le jeu de rôle offre un cadre plein et entier à l'expérimentation au sein du jeu. Ensuite, l'aspect « débriefing » et analyse de la situation jouée par les participants offre un cadre intéressant pour valoriser le processus d'assimilation-accommodation. Ainsi les apprenants peuvent verbaliser ce qu'ils viennent de vivre au sein du jeu, et, à l'aide de l'animateur qui occupera le rôle de facilitateur, conscientiser leur vécu en apprentissages.

Pour moi, le jeu éducatif fonde donc sa légitimité à travers l'équilibre entre deux axes : Le contenu et la structure du jeu. En somme, je pense que pour qu'un jeu éducatif remplisse pleinement ses objectifs, il doit strictement conserver les composantes mêmes du jeu (telles que celles définies par Brogères) tout en y incluant un contenu, un savoir. Pour moi, cet axe en tension « structure et contenu » s'harmonise et prend son sens à travers la pédagogie et la didactique : interroger ses intentions pédagogiques et ses objectifs d'apprentissage sont donc primordiales.

2.2 Les enjeux de l'alimentation responsable

2.2.1 Éléments de compréhension

L'alimentation fait partie des grands enjeux du développement durable, et ceci, à toutes les étapes de la production à la consommation.

Le premier enjeu se situe au niveau de l'agriculture, et de la production de nos denrées alimentaires. En effet, depuis l'après-guerre, les techniques agricoles ont évolué pour répondre aux défis d'une demande grandissante. Les techniques de culture à l'échelle industrielle, bien qu'elles se sont avérées efficaces pour augmenter la productivité, sont aujourd'hui dans une impasse environnementale, et socio-économique : L'utilisation d'engrais chimiques et de pesticides à des effets néfastes sur la qualité des sols, des eaux et des écosystèmes. La mécanisation des pratiques agricole à travers l'utilisation de tracteur, de serres chauffées, et de bâtiments d'élevage augmente considérablement la production d'énergie, la consommation d'eau modifie l'équilibre des nappes phréatiques : 48% de l'eau consommée en France est dédiée à l'irrigation (ADEME, 2016). La liste des impacts est longue...

Dans un contexte de plus en plus mondialité, il est aujourd'hui « normal » de trouver dans nos supermarchés des tomates au mois de décembre où des fraises en février, à tel point que le consommateur en oubliera presque qu'il existe une saisonnalité ! Ces produits proviennent généralement de loin, et on subit un important transport du lieu de leur production jusqu'à nos supermarchés. Dans le meilleur des cas, ils ont poussé en plein champ, mais il existe de fortes chances pour qu'ils aient poussé en serre chauffée, très polluante. Notre alimentation émet ainsi autant de gaz à effet de serre que notre transport (ADEME, 2016).

Quartier de pommes emballés et prêts à être consommés ? Du film plastique sur les oranges ? La question de l'alimentation soulève aussi la question du conditionnement et des emballages de nos produits alimentaires. Ainsi, les Français génèrent 65kg par an et par personne de déchets d'emballages alimentaires. Et 84% des emballages jetés sont des emballages alimentaires (ADEME, 2016).

De nombreux autres enjeux existent, à tel point qu'il serait difficile d'en dresser une liste exhaustive : perte de la diversité variétale (variétés anciennes oubliées), les OGM et leurs impacts sur la santé humaine, malbouffe, gaspillage... Notre système alimentaire se porte mal et de nombreuses associations de protection de l'environnement en dressent les constats.

Heureusement, on trouve de nombreuses alternatives. « Alimentation responsable », « alimentation durable », « alimentation eco-responsable » : les dénominations ne manquent pas pour évoquer cet ensemble d'alternatives qui poursuivent le même but : Agir à tous les niveaux de la chaîne de notre alimentation de la production à la consommation pour garantir un système alimentaire respectueux de l'environnement et de la santé humaine, selon les principes du développement durable.

Ces questions d'actualité sont aujourd'hui de plus en plus traitées, tant par la société civile que par les politiques, face à l'urgence de ces enjeux. Ainsi, suite à la COP 21 et à l'apparition de ces questions dans les débats publics, le gouvernement sous la présidence de François Hollande, se saisit de la question et propose une nouvelle politique nationale de l'alimentation, dont l'approvisionnement local et la qualité des denrées en restauration collective est un des axes forts. Ainsi, le ministère de l'agriculture, proposait de rénover la politique publique de l'alimentation, notamment dans le cadre du Programme National pour l'Alimentation, suivant quatre axes :

« - La justice sociale et l'accès de tous à une nourriture suffisante, sûre et nutritive [...],

-L'éducation de la jeunesse [...] à une alimentation équilibrée et à un comportement alimentaire responsable [...],

- La lutte contre le gaspillage alimentaire [...]
- L'ancrage territorial pour soutenir le modèle agricole français [...]. » (Site internet gouvernement.fr)

2.2.2 L'éducation à la consommation responsable au sein de Lafi Bala

Dans les actions de Lafi Bala en matière de consommation responsable s'intègrent davantage dans le second point des quatre axes du gouvernement développés ci-dessus : « L'éducation de la jeunesse à une alimentation équilibrée et à un comportement alimentaire responsable ».

Cependant, la notion de « comportement alimentaire responsable » reste floue. Dans les actions de Lafi Bala, le « comportement alimentaire responsable » prend son sens à travers plusieurs axes :

- La souveraineté alimentaire : est une thématique développée dans de nombreux outils pédagogiques de Lafi Bala (jeu de l'énergie, jeu du cacao, jeu de la banane). Cette notion se base tout d'abord sur une phase de constat : celui des inégalités nord-sud en terme d'alimentation. Face à ce constat, plusieurs pistes de résolution du problème sont creusés avec les participants : commerce équitable, gestion des ressources etc...
- Les impacts environnementaux de notre alimentation : Thématique très développée également, elle consiste à faire apparaître des différents impacts de notre alimentation sur l'environnement. Le jeu de l'Énergie par exemple, propose aux participants de calculer le nombre de kilomètres parcouru par leur assiette du lieu de production au lieu de consommation, d'en mesurer l'importance et de réfléchir ensuite à des alternatives.
- Le consomm'acteur : est une notion centrale présente dans toutes les animations de Lafi Bala sur la thématique de l'alimentation. L'idée étant de faire ressortir le pouvoir qu'a le consommateur à travers l'acte d'achat. Lafi Bala invite donc les participants à se questionner sur les critères qui motivent l'achat d'un produit de consommation (prix, qualité etc...). A travers ensuite l'analyse des réponses collectées et des échanges avec les participants, il s'agit de faire ressortir le rôle central du consommateur dans la question des enjeux de consommation responsable.

2.3 Utilisation du jeu en EEDD, une démarche de sensibilisation

2.3.1 Sensibiliser, éduquer ou former ?

« Sensibiliser » est le terme le plus utilisé par Lafi Bala dans ses actions auprès des lycéens et collégiens. Qu'est-ce que l'action de sensibiliser ? Et en quoi diffère-t-elle de l'action d'éduquer ou de former ?

« Sensibiliser, c'est *rendre sensible* à, c'est *faire réagir* à » (Réseau école et nature, 2010). Toujours d'après le réseau école et nature la sensibilisation renvoie à l'action d'éprouver des sensations, et donc, au sensible. Ces sensations nous permettent de « réagir à la présence d'un élément ou d'une personne et de briser l'indifférence » (réseau école et nature, 2010). L'action d'éduquer se situe plutôt dans le fait de faire acquérir à une personne des aptitudes intellectuelles, physiques ou morales. Elle s'exerce par un tiers « parent, enseignant, groupe social qui va construire l'être « hors de soi » pour l'amener vers un monde plus

vaste » (réseau école et nature, 2010). Enfin le terme former renvoie à l'action de faire « acquérir » puis « réinvestir » des contenus, du savoir dans un contexte social ou culturel déterminé.

Ces définitions proposées nous permettent un rapide aperçu des différences, aussi minces soient-elles, entre ces trois termes. Du côté des acteurs de l'éducation à l'environnement et au développement durable, notamment du côté de Lafi Bala, la question de l'ambiguïté entre ces termes se pose : « Pour moi, éduquer c'est plutôt un savoir, on va « apprendre à ». Sensibiliser c'est plus dans l'émotion. On va montrer des choses pour toucher les gens. » (Caroline Saumade). « On a souvent ces débats au réseau RITIMO », « Sensibilisation et éducation, ça a une connotation derrière. Dans la sensibilisation on est moins dans le processus, c'est plus ponctuel, on te propose une ouverture. Alors qu'éduquer, on a le sentiment que ça appartient aux parents, à l'autorité, et que c'est intégré dans un processus (tout au long de la vie, avec un contexte social, familial). » (Marie Youakim). « Tu vois dans les termes officiels « Éducation à l'environnement et au DD », « Éducation à la citoyenneté et à la solidarité » on utilise le terme éduquer car ça renvoie au système éducatif. Sa donne une légitimité et ça fait plus professionnel. Par exemple dans mes dossiers de demande de subvention j'utilise le terme « actions éducatives ». Alors que dans l'usage courant à Lafi Bala on dit « action de sensibilisation ». » (Marie Youakim).

Ces questionnements et débats très riches montrent bien l'ambivalence des deux termes. Mais également la notion de « connotation » et de « représentation » subjectives sur le sujet. Florence Thorez propose également une autre vision : pour elle, éduquer et sensibiliser sont deux niveaux apprentissages distincts. A la question « le jeu éduque, sensibilise, ou les deux ? » elle donne cette réponse « En fait, je pense que ça dépend de la façon dont le joueur va recevoir le jeu. Certains vont voir qu'ils sont en train de construire des apprentissages et d'autres non. Pour certains ça peut être le déclic, et il y aura changement de comportement. Donc certains vont être éduqués. D'autres resteront sur l'aspect jeu et non apprentissage, ceux là ils seront plutôt sensibilisés. Ce n'est pas le même degré d'apprentissage »

Pour ma part, ces différents échanges m'ont permis de me forcer également une opinion sur le sujet. Je pense qu'il y a un grand ensemble, nommé éducation, qui se pratique tous le temps et à tout âge. Au sein de ce grand ensemble, plusieurs modalités sont possibles (formation, sensibilisation...). Ainsi la sensibilisation serait une « sous-partie » de l'éducation, dont les spécificités seraient qu'elle touche à l'aspect sensible, elle touche à la réalité de la personne. Par exemple, on peut éduquer à la biodiversité : faire apprendre les noms des plantes, des espèces. Et on peut aussi sensibiliser à la biodiversité : faire prendre conscience du caractère fragile de celle-ci et de son importance pour la santé de l'homme et de la planète. Dans le second cas le participant est impliqué, est touché, et c'est selon moi ce qui fonde les spécificités de la sensibilisation.

2.3.2 La sensibilisation par le jeu : l'exemple de l'utilisation du jeu en EEDD

Il existe de nombreuses modalités d'action qui entrent en jeu dans la mise en place d'une action d'Éducation à l'Environnement et au développement durable. Parmi ces différentes modalités, le jeu est particulièrement utilisé. Selon le réseau école et nature, le jeu peut être « un excellent moyen de faire prendre conscience à un public d'une problématique, d'une notion » (réseau école et nature, 2010).

Lors de mes entretiens, les acteurs interrogés ont confirmé cette affirmation. « Il existe effectivement beaucoup de modalités (débat, film, ...). Le jeu est intéressant pour apprendre la complexité d'une situation. Quand tu joues, tu es plus impliqué, tu es en action, donc tu apprends mieux. C'est efficace pour aborder des notions parce que ça sort du cadre habituel, ça crée une nouvelle dynamique d'apprentissage. On peut varier les plaisirs dans la variété des outils. Le jeu de rôle, par exemple, permet de se mettre dans la peau d'un personnage, ce qui est très intéressant pour comprendre ce personnage, comprendre une situation. » (Vincent Rousval)

Enfin, l'utilisation du jeu de rôle pour sensibiliser à des questions d'environnement et de développement durable est à souligner. En effet, je pense qu'à travers la mise en place d'un jeu de rôle, l'éducateur amène les participants à comprendre les enjeux de thématiques environnementales, la dimension sociale, civique et économique de ces thématiques, à confronter des points de vue. En somme, on comprend mieux une situation en la vivant et en se mettant à la place d'un personnage. .

3. Démarche de travail

A partir de ces éléments de cadrage sur le contexte du stage, la commande, et les éléments théoriques sur le jeu, il s'agit ici d'introduire la démarche de création du jeu de pommes.

A partir de l'arbre à objectif ci-dessus qui décline ma mission de stage en objectifs opérationnels, il s'agit ici de détailler ces objectifs opérationnels pour préciser les différentes actions qui ont été mise en place durant mon stage pour atteindre ces objectifs.

Ainsi, mon travail s'est structuré autour de cinq grands axes : Travail sur les objectifs du jeu, travail sur le contenu du jeu, travail sur la forme du jeu, sur l'évaluation du jeu, et sur la passation de l'outil aux animatrices de Lafi Bala.

3.1 Échéancier

Pour ce faire, mon travail a tout d'abord été structuré par un premier échéancier : Ainsi, la première échéance définie était le vendredi 5 mai, jour de l'Assemblée Générale de Lafi Bala. Pour cette journée, un temps de présentation du jeu des pommes avait été annoncé dans le programme.

La seconde échéance était définie le 18 mai, avec le premier test de l'outil auprès d'une classe de lycée. Cette intervention avait été planifiée en amont par l'association lors de la construction du contenu pédagogique avec l'enseignante concernée.

Le second test du jeu, prévu le 30 mai dans le même cadre, avec une classe différente, avait lui aussi été planifié en amont.

Et enfin, le 7 juillet, jour de la fin de mon stage. Date à laquelle le jeu devait être totalement finalisé.

3.2 Outils d'organisation

Quelques outils d'organisation m'ont été nécessaires afin de structurer mon travail. Tout d'abord, j'ai mis en place un « carnet de bord » de stage, dans lequel j'ai pu effectuer une prise de note journalière par journée de mes différentes actions/rencontres/avancées de mes travaux et réflexions sur la problématique.

Ensuite, j'ai créé un tableau de suivi⁶. Dans ce tableau, j'ai pu décliner l'ensemble des actions à réaliser et ait défini un code couleur pour identifier leur état d'avancement : Vert pour les actions terminées, rouges pour les actions non débutées et bleu pour les actions « en cours ». A l'issue de chaque journée de stage, j'ai pris l'habitude de mettre à jour ce tableau et d'y détailler, tâche par tâche, l'état précis d'avancement et ce qui restait à faire.

J'ai également mis en place un agenda. Outil classique qui reste selon moi indispensable, il me permettait à la fois d'y noter les différents rendez-vous ou temps à ne pas manquer, mais également mes différents objectifs en terme de timing. J'ai donc donné à cet agenda la double fonction d'agenda et de planning prévisionnel, ce qui m'a aidé à structurer mes actions dans le temps, afin de tenir les délais.

3.3 Le travail avec l'équipe

Pour une part importante de mon stage, la majorité de mon travail s'est fait en autonomie. Cependant, j'ai pu bénéficier à de nombreuses reprises du soutien de l'équipe de Lafi Bala.

Plusieurs réunions d'étape ont été organisées avec les deux salariées. Pendant ces réunions, je pouvais présenter le travail réalisé et bénéficier d'un avis extérieur, de relectures, de conseils. Ces réunions étaient également l'occasion de réfléchir collectivement sur certains points précis dont je n'arrivais pas à trouver de solution seule.

De plus, de nombreuses relectures se sont faites à distance lorsque le planning de chacun ne permettait pas de faire une réunion d'étape.

6 Voir annexe 6 tableau de suivi des tâches

3eme partie : Actions et résultats

Cette partie détaillera le processus de création du jeu des pommes. Il prend appui sur les précédentes lectures et s'inspire du constat qu'un jeu éducatif est un équilibre entre contenu et structure. De plus, au début de mon stage, il a été question de créer, si le temps me le permettait, des « modules complémentaires ⁷ » qui sont en fait des petits jeux qui complètent le jeu des pommes en y approfondissant certaines notions. Pour des raisons de clarté dans mon propos, le travail sur ces modules complémentaires n'est pas traité ici mais est présent en annexe.

1. Définition des objectifs du jeu

La définition des objectifs du jeu a été la première étape clé. En effet, partir d'objectifs clairs constitue selon moi une base indispensable à tout projet. C'est pourquoi, dès la deuxième semaine, un temps d'échange sur ce sujet a été organisé avec Charles Marcos, fondateur de l'association. Nous nous sommes basés sur les anciennes versions du jeu pour reformuler les objectifs, mais également sur les envies et les attentes de chacun. Comme le projet de la création du jeu est née d'un constat de besoins au niveau de la structure, il n'a pas été difficile d'identifier clairement les objectifs de celui-ci, à savoir :

- Se questionner sur les critères de choix qui motivent l'achat d'un produit de consommation
- Réfléchir sur les impacts environnementaux, sociaux et économiques de nos choix alimentaires
- Identifier les différentes étapes « de la production à la commercialisation » de nos denrées alimentaires

Ici, le choix des mots a été important. En effet, le vocabulaire choisit « se questionner sur », « réfléchir », « identifier » relève d'un choix réfléchi : Selon moi, et selon les acteurs de Lafi Bala, il est important de mobiliser le champ lexical relatif à la pédagogie recherchée. En effet, le jeu des pommes (et plus largement les outils de Lafi Bala) se basent sur l'idée que c'est le participant qui, par sa participation au jeu, va construire ses apprentissages, et non les animateurs qui font « faire apprendre » des notions aux participants. En somme, c'est la démarche constructiviste qui est ici valorisée et non le transmissif. C'est pour cela que des termes comme « faire acquérir » n'ont pas été sélectionnés.

Ensuite, il est à préciser que le choix de la « pomme » comme objet central du jeu n'a pas été neutre. En effet, Lafi Bala avait déjà pu développer des outils sur d'autres denrées alimentaires (cacao, banane..) mais la pomme présentait plusieurs particularités : C'est l'un des fruits les plus consommés, c'est aussi l'un des fruits les plus traités aux pesticides. C'est un produit qui peut être local mais également venir de très loin ! Les thématiques abordées autour de ce fruit sont alors très nombreuses. Ainsi en définissant les thématiques possibles, nous avons pu définir les objectifs.

⁷ Voir annexe 7 les modules complémentaires

Enfin, les trois objectifs de ce jeu suivent une typologie précise, chère à Lafi Bala : La question des critères de choix qui motivent l'achat d'un produit de consommation est centrale dans plusieurs jeux de l'association, qui prend le parti pris que la notion de consomm'acteur est centrale pour parler de la consommation responsable. Ensuite aborder la question des impacts sociaux, environnementaux et économiques fait également partie des thématiques les plus traitées par Lafi Bala. Elle permet de mettre en lien d'action de consommer et les enjeux environnementaux qui en découlent. Enfin, l'objectif « identifier les différentes étapes « de la production à la commercialisation » répond également à ce schéma : dans plusieurs de ces jeux sur les produits alimentaires, Lafi Bala débute par une présentation du produit et de ses modes de production jusqu'à la consommation.

2. Travail sur le contenu du jeu des pommes

Pour atteindre ces objectifs pédagogiques, un important travail sur le contenu du jeu a été mené. En effet, en vue de l'animation du jeu, et pour atteindre chacun des trois objectifs, l'animateur doit maîtriser plusieurs éléments de connaissance.

En effet, l'objectif « se questionner sur les critères de choix qui motivent l'achat d'un produit de consommation » nécessitait que l'animateur ait en amont creusé les possibles réponses et les notions qui s'y réfèrent : Qu'est-ce que la qualité ? Comment mesurer la qualité d'un produit ? Qu'est-ce qui constitue le prix d'une denrée alimentaire ?... « Réfléchir sur les impacts environnementaux, sociaux et économiques de nos choix alimentaires » nécessitait d'identifier ces impacts et leurs conséquences, mais aussi d'envisager les alternatives. Enfin, « identifier les différentes étapes « de la production à la commercialisation » de nos denrées alimentaires » nécessitait un important travail de recueil d'informations sur la filière pomme.

L'objectif du travail sur le contenu du jeu était double : pour moi, ce travail de recueil d'informations me permettait de mieux saisir mon sujet et ainsi, d'alimenter la création du jeu. Le second objectif était lui de recueillir et de classier ces informations sous forme de « fiche repère » en vue d'accompagner le futur animateur du jeu des pommes dans sa prise en main de l'outil, dans l'objectif que l'ensemble des éléments de connaissance nécessaires à l'animation du jeu soient tous rassemblés sur ces fiches.

Pour cela, il a fallu d'abord identifier les possibles sources d'information dont je disposais, pour dans un second temps pouvoir les mobiliser.

J'ai tout d'abord effectué une curation sur le sujet des pommes. L'enjeu était de pouvoir cumuler des informations sur tous ce qui se réfère à la pomme : l'histoire du fruit, les modes de cultures, les variétés, les qualités nutritionnelles... Mais également repérer les auteurs de références et les principales sources d'information autour du sujet. J'ai organisé ma curation avec l'outil Pearltrees.

Ensuite, j'ai également pu utiliser des ressources internes à l'association. En effet, travaillant beaucoup sur les thématiques de l'alimentation, Lafi Bala a déjà produit plusieurs documents sur des thématiques similaires à celles qui me fallait traiter, comme par exemple sur les labels de qualité, ou bien sur la question de l'alimentation durable. Ces nombreuses ressources, référencées et documentées m'ont permis un gain de temps dans l'avancée de mes travaux, puisqu'elles m'ont évité de devoir effectuer de nouvelles curations.

Ensuite, il m'a paru pertinent d'aller chercher ces informations auprès de personnes et d'associations ressource. Pour cela, j'ai cherché à identifier les ressources du territoire. Tout d'abord, j'ai pu identifier le Centre National de Pomologie à Ales. Cette structure, identifiée comme une véritable référence en France,

est un centre de ressource spécialisé dans l'étude des fruits comestibles. J'ai donc convenu d'une rencontre avec la directrice, Mme Sandrine Rauzier, pour un entretien autour de la thématique de la pomme.

Par la suite, j'ai également pu me déplacer dans un magasin de producteur, « sentiers cevennes » afin d'interroger le producteur-vendeur présent sur place sur le fonctionnement de ce type de lieu de vente. L'objectif ici était pour moi de réaliser des « fiches vendeur » crédibles, dont le circuit de vente présenté collerait le plus possible avec la réalité.

Pour ces deux rencontres, j'ai défini les attentes ainsi : Permettre une rencontre mutuelle entre nos deux structures, présenter le jeu, échanger autour de la thématique en question, identifier les sources et ressources possibles.

Mes recherches documentaires et les entretiens que j'ai pu mener avec ces deux acteurs ont été une étape clé de mon stage. En effet, après cette période, j'ai pu maîtriser les différents sujets et concepts clés liés au jeu, et donc j'ai pu me consacrer à la seconde étape clé, la création de la structure du jeu.

3. Travail sur la structure du jeu des pommes

Au niveau de la structure du jeu, Lafi Bala avait déjà émis des suggestions. En effet, la proposition initiale était de réinvestir un jeu déjà existant : le jeu de la banane.

Le jeu de la banane est un jeu de rôle qui se déroule en 3 étapes. Premièrement, l'animateur présente la banane, la filière, et les principaux éléments de connaissance du fruit. Dans un second temps, le jeu de rôle est lancé : Une partie des participants sont des consommateurs de banane, et 5 participants représentent 5 vendeurs, avec chacun des spécificités et des bananes différentes. Après un temps de brainstorming sur les critères qui motivent l'achat de produits alimentaires, les consommateurs rencontrent les vendeurs et les questionnent sur leurs produits. Suite à quoi, les consommateurs, qui disposent d'un budget limité pour acheter 2kg de bananes, effectuent leurs achats sur les bananes de leur choix. Ce jeu se termine par un débriefing important, où les notions de qualité, labels, prix, impacts environnementaux et sociaux des choix alimentaires, le commerce nord/sud, sont explorés et détaillés.

Pour m'approprier le jeu de la banane, sa structure et son fonctionnement, j'ai tout d'abord observé une première fois le jeu lors d'une intervention auprès d'une classe de lycée. Dans un second temps, il m'a été proposé d'animer le jeu à mon tour, lors d'une autre intervention. En ce faisant, j'ai donc pu m'approprier les mécanismes du jeu, l'observer en classe, mais également prendre en main le jeu à travers le « dossier animateur », qui comprend l'ensemble des fiches repères et des règles du jeu.

Ce faisant, j'ai pu dresser les premiers constats face à la structure du jeu de la banane. J'ai organisé ses observations en deux axes : les forces et les faiblesses du jeu :

Forces	Faiblesses
<ul style="list-style-type: none"> - Le dossier animateur est complet et permet une prise en main facile du jeu pour l'animateur. - Le jeu est adapté à la tranche d'âge lycéen/collégiens - Le rythme et la durée du jeu sont adaptés - De nombreux éléments de décor, des posters et des affiches pour appuyer certains propos viennent renforcer l'intérêt des participants pour le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Les graphismes sont vieillissants - Les fiches destinées aux participants (fiche consommateur et vendeur) contiennent beaucoup de texte, qui n'est pas forcément lu en entier par les jeunes - Les rôles de chacun ne sont pas suffisamment exploités (les vendeurs et acheteurs ne rentrent pas suffisamment dans la peau de leur personnage).
Pistes d'amélioration	
<ul style="list-style-type: none"> - Amélioration des graphismes - Travail sur la facilitation de l'appropriation des personnages : faciliter la lecture des fiches par l'ajout d'éléments visuels et un travail sur le graphisme. Faciliter l'appropriation de son personnage à travers plus d'éléments de détails sur celui-ci. 	

J'ai donc pu m'appuyer sur ces deux séances d'animation et sur les constats qui en découlent pour commencer à créer la structure du jeu des pommes. Il s'agissait alors de conserver les mêmes schémas que pour le jeu de la banane, mais en explorant de nouvelles thématiques spécifiques à la pomme. Durant la création de ces fiches, j'ai systématiquement fonctionné avec l'équipe de Lafi Bala en proposant des relectures. Ces relectures étaient suivies de temps de réunion, pendant lesquelles l'équipe me faisait des retours tant sur la forme que sur le contenu du jeu.

Après plusieurs relectures et modifications, le jeu se compose de :

- *Pour l'animateur* : Un « livret animateur » qui présente les objectifs du jeu, son déroulé, des points de vigilance pour l'animateur et des conseils sur l'animation du jeu. Ainsi que quatre fiches repères : « La fiche repère 1 ; Les pommes » : qui est un document de présentation de la pomme, et qui constitue un condensé des informations principales à connaître sur le fruit. La « fiche repère 2 ; symbolique de la pomme » : qui est un document qui présente les symboliques autour du fruit. La « fiche repère 3 ; enjeux environnementaux » : qui est un document qui explore les enjeux environnementaux de la culture de la pomme. Et la « Fiche repère 4 ; les labels » : qui présente les principaux labels de qualité et leur signification.
- *Pour les joueurs* : Des fiches consommateur et 5 fiches vendeur détaillant les personnages.
- *Divers éléments de décor* : décors des stands, accessoires pour les vendeurs, posters...

L'ensemble de ces fiches constitue ainsi le livret du jeu. Il a été conçu pour permettre à l'animateur d'avoir en main l'ensemble des éléments nécessaires à sa prise en main, aussi bien au niveau de l'animation que du contenu pédagogique.

La seconde animation test a eu lieu dans le même lycée, auprès d'une classe différente. Toujours sous l'initiative de la même enseignante, les mêmes modalités avaient été prévues. Cependant, cette animation avait lieu le 30 mai, date à laquelle je devais être présente à SupAgro pour une semaine de formation.

Il a donc été convenu, avec les deux salariées de Lafi Bala, la méthodologie suivante : Le premier test, celui du 18 mai, donnera lieu à une évaluation (observation de leur part suivie d'une analyse). Suite à cette évaluation, je devrais modifier le jeu en fonction des besoins identifiés afin qu'il soit prêt pour qu'elles puissent l'animer le 30 mai. N'ayant pas d'observateurs disponibles le 30 mai, un retour oral du déroulé de la séance sera fait.



Illustration 4: Animation test du 18 mai

4.2 L'évaluation et son analyse

Afin de retranscrire les retours sur la séance du 18 mai, j'ai réalisé un compte rendu avec l'outil SWOT que j'ai réadapté au contexte de la situation.

L'outil SWOT permet initialement d'étudier les forces et les faiblesses d'une organisation, d'un territoire, d'un secteur, etc. En français, SWOT pourrait se traduire par Force-Faiblesses-Opportunités-Menaces. La force de cet outil réside dans le fait qu'il permet une analyse, un diagnostic, sous deux angles : interne et externe. Ainsi en rassemblant ces deux angles d'analyse dans le même tableau, une analyse croisée des données récoltées est plus simple.

Pour analyser les observations et l'évaluation de l'animation test, j'ai décidé d'utiliser cet outil en le réadaptant au contexte du jeu. En effet, une analyse interne et externe n'est ici pas appropriée. C'est pourquoi j'ai décidé de remplacer ces deux angles par les deux éléments constitutifs du jeu des pommes : Le contenu et la structure. De plus, afin que cet outil d'analyse soit plus pertinent dans le contexte du jeu, j'ai également modifié « Menace-opportunité » par « pertinence-défaillance » pour aborder d'angle d'analyse du contenu du jeu.

	Forces	Faiblesses
Forme	<ul style="list-style-type: none"> - L'introduction en partant des habitudes de consommation de pommes ou de produits transformés à base de pomme, illustré par les emballages des produits correspondants est une bonne accroche. - Bonne idée d'utiliser le brainstorming - beaucoup d'éléments de décor pour les stands des vendeurs - Introduire le débriefing par un jeu de positionnement : positif ! 	<ul style="list-style-type: none"> - Trop de « yoyo » entre la diction des consignes, l'attribution des rôles et le brainstorming de départ. Il faut que la distinction entre ces trois temps différents soit plus claire. - Pas assez de jeunes volontaires pour être vendeur car le rôle n'a pas été expliqué avant. - Les consommateurs n'ont pas suffisamment été accompagnés dans la formulation de leurs questions et les vendeurs n'ont pas été assez accompagnés dans l'appropriation de leurs rôles. - avant le lancement du marché chaque vendeur aurait pu se présenter en quelques mots pour être mieux identifié. - A la fin du marché, faire un tour de parole entre les vendeurs afin que chacun synthétise quel était son circuit de commercialisation, et les particularités de ses pommes. - La synthèse des achats et des ventes sous forme d'un tableau récapitulatif est bien mais il faut y noter TOUTES les réponses des participants et partir de ce tableau des réponses pour construire la synthèse.
	Pertinence	Défaillance
Contenu	<ul style="list-style-type: none"> - Lors de l'introduction du jeu, les principaux éléments de contenu ont été donnés - Le contenu est référencé et travaillé. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il manque des informations sur les différents circuits de commercialisation de la pomme. L'objectif « identifier les différentes étapes de la production à la commercialisation » n'a pas été atteint. - Manque une carte pour illustrer les différentes zones de production de la pomme. - Mieux définir la distinction entre « variété ancienne » et « variété locale » - Manque d'explication sur les différents types d'agricultures et les différentes pratiques dans les vergers - Manque une évocation des différentes symboliques autour de la pomme. - Mieux définir ce qu'est un label et notamment le label vergers écoresponsables - L'aspect social (acheter chez un commerçant car on l'apprécie) est à creuser. - Problème avec les prix des pommes : ils ne correspondent pas forcément à la réalité.

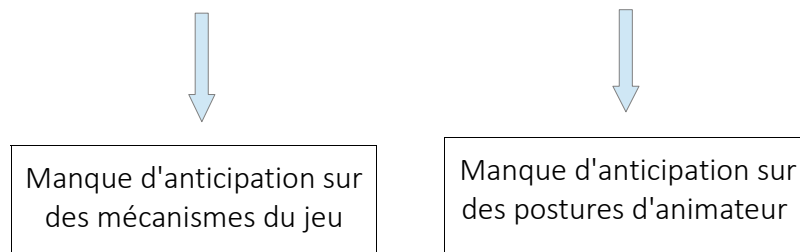
L'analyse de ce tableau révèle plusieurs entrées : On peut en effet distinguer deux champs différents d'analyse : l'analyse des points forts et points faibles liés à la construction du jeu, et l'analyse des points forts et points faibles liés à l'animation du jeu.

L'analyse de ce qui relève de la construction du jeu se réfère à toutes les remarques (positives ou négatives) liées au jeu en lui-même, et non aux méthodes d'animation proposées par l'animateur, aussi bien en terme de forme que de contenu. Par exemple : « Problème avec les prix : ils ne correspondent pas forcément à la réalité et carrmour, le vendeur le plus cher, n'a aucun client ». Ensuite, l'analyse de ce qui relève de l'animation du jeu se réfère elle aux méthodes d'animation utilisées par l'animateur (ex : « La synthèse des achats et des ventes sous forme d'un tableau récapitulatif est bien mais il faut y noter TOUTES les réponses des participants et partir de ce tableau des réponses pour construire la synthèse »)

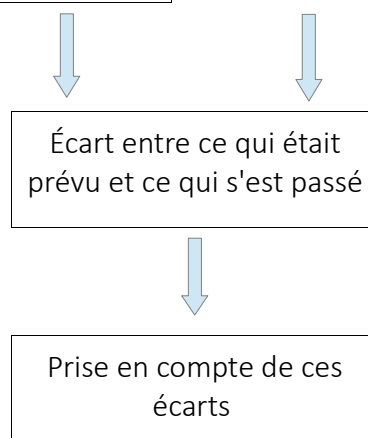
Sur ce point, nous pouvons dresser une analyse. En effet, ces points de dysfonctionnement dans la construction du jeu relèvent d'un manque d'anticipation (ex : manque une carte pour illustrer les différentes zones de production de la pomme), qui ont donné lieu à un écart entre ce qui était prévu, et ce qui s'est passé.

Dans ces deux cas, des pistes de solution pour pallier à ces manquements peuvent être imaginées. En effet, il est nécessaire de prendre en compte le réel (ce qui s'est passé) et d'y apporter une solution en amont. Par exemple ici pour le problème « pas assez de jeunes volontaires pour être vendeur » la solution est « expliquer en amont le rôle du vendeur, pour donner envie aux jeunes de prendre se rôle ».

CONSTATS :



CONSEQUENCES :



La prise en compte de ces écarts s'est soldée par des ajustements, et ceci sur les deux niveaux de construction du jeu : le contenu et la forme.

Sur le contenu, plusieurs éléments identifiés comme manquant ont été ajoutés aux fiches repère (contenu sur les labels, les différents modes d'agriculture) et également sur les outils du jeu (ajout d'une carte du monde, de photos présentant différents modes d'agriculture en verger...)

Sur la forme du jeu, le principal ajustement a été de prendre en compte les points de vigilance repérés dans l'analyse et de les inclure dans la fiche animateur. L'objectif ici était de permettre de mieux accompagner l'animateur dans sa prise en main du jeu en insistant sur des postures, méthodes d'action nécessaires pour éviter les dysfonctionnements. Par exemple, sur la fiche animateur, un point de vigilance a été noté pour préciser de bien accompagner les vendeurs dans l'appropriation de leur rôle

L'ensemble de ces ajustements ont été effectués avant le second test du 30 mai. Comme dit précédemment, il n'y avait pas d'observateurs pour cette seconde séquence. En revanche, le bilan fait par les animatrices de Lafi Bala était très positif ! Bien entendu, certains petits ajustements étaient encore à effectuer (tournure de phrase, mise en page etc...) mais le jeu répond à ses objectifs et est adapté au public. Il faudrait, dans le meilleur des cas, effectuer encore plusieurs tests avant le résultat final, car chaque groupe de participants diffère l'un de l'autre et un jeu n'est jamais identique en fonction de qui le joue. « l'issue d'un jeu est toujours incertaine » (Brougère, 2005).

5. La passation du jeu

Le dernier enjeu que j'ai pu identifier pour l'accomplissement de l'ensemble de mes missions de stage est de mettre en place les conditions nécessaires au bon déroulement de la passation du jeu. En effet, il me paraît essentiel que pour un jeu soit pris en main et utilisé par la structure, ou par les animateurs auquel il se destine, la passation entre le concepteur du jeu et l'animateur doit être pensée.

Pour cela, les deux séquences tests ont joué un rôle-clé : Marie et Caroline ont d'abord été dans une posture d'observatrices puis d'animatrices du jeu, ce qui favorise grandement la prise en main de l'outil.

Ensuite, la constitution de « fiche animateur » et de « fiches repères » constituent un livret à destination de l'animateur pensé pour une prise en main facile du jeu, qui puisse permettre d'y trouver d'ensemble des informations nécessaires à la mise en place du jeu.

Enfin, deux autres actions vont être mises en place d'ici à la fin de mon stage : la création d'un texte de présentation du jeu des pommes destiné au site internet de Lafi Bala, et la création d'une fiche qui présente les liens entre le jeu des pommes et les programmes scolaires, afin de valoriser le jeu auprès des personnes extérieures et des établissements scolaires.

6. Conclusion

Comme prévu, le résultat final est un outil, le jeu des pommes, terminé et clé en main. Bien sur, cet outil est, sur de nombreux points, perfectible. Les enjeux liés à l'alimentation responsable et au développement durable brassent une multitude d'entrées thématiques, en perpétuel renouvellement, à l'image de ceux qui la façonnent. Le jeu des pommes ne prétend donc en rien être complet, mais j'espère qu'il est une petite pierre à l'édifice sur l'ouverture et la sensibilisation du public sur les enjeux de notre alimentation.

Il me paraît intéressant de conclure cette phase de présentation des actions réalisées en dressant un bref parallèle entre l'outil jeu des pommes et des éléments de synthèse bibliographique cités ci-dessus. Au regard des éléments de synthèse bibliographique, deux éléments essentiels me sont apparu : un jeu peut être éducatif si l'axe « savoirs » et l'axe « ludique » sont équilibrés. En somme, il ne suffit pas « d'ajouter » du ludique à une action éducative pour qu'elle puisse être qualifiée de jeu, mais bien que l'outil visé ait toutes les composantes du jeu et poursuive une didactique et une pédagogie précise en terme de transmission de savoir. C'est selon moi, la clé de toute réussite de création de jeu à visée éducative, qu'il s'adresse à des adultes comme à des enfants, sur des thématiques diverses.

Il me semble encore plus pertinent d'accentuer ce constat au regard de la discipline dans lequel s'inscrit la création du jeu des pommes : éducation à l'environnement et au développement durable. Historiquement et en terme de valeurs, cette discipline fonde son action sur un savoir-faire en terme de didactique et de pédagogie. Nombre de ses acteurs utilisent le jeu comme principale modalité d'action auprès des publics. Développer une expertise sur le domaine me paraît extrêmement pertinent pour renforcer les actions éducatives d'EDD et valoriser ce savoir-faire, pour des outils toujours plus performants et impactants.

Enfin, à la problématique, « Pourquoi et comment concevoir un jeu de rôle pour sensibiliser aux enjeux de l'alimentation responsable ? » je répondrai simplement avec l'expérience vécue en stage que le jeu s'impose aujourd'hui comme un réel outil vecteur d'apprentissages. Là où les impasses de notre système éducatif ne cessent d'être pointés, où les témoignages d'acteurs m'ont démontré les bienfaits éducatifs du jeu, je suis aujourd'hui à la fois convaincue par cette proposition pédagogique et à la fois perplexe qu'elle soit encore si peu valorisée dans le monde de l'enseignement.

Oui, le jeu de rôle éducatif, ou le jeu appliqué dans un dispositif de formation est une modalité d'apprentissage (avec ses bienfaits et ses limites). Cependant, il nécessite un important travail de réflexions dans sa création : trouver l'équilibre entre le contenu (les savoirs que l'on veut transmettre) et la structure du jeu (ce qui fait l'essence du jeu) est un jeu d'équilibriste parfois ambigu mais nécessaire.

L'outil jeu des pommes est disponible en annexe⁹. Cependant il est important de préciser que cette annexe est incomplète, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, mon stage n'étant pas achevé, un important travail sur les fiches repère reste à effectuer : le texte étant trop lourd, ma prochaine mission sera de l'alléger tout en conservant les informations clés, et également le mettre en page et proposer un travail graphique pour en faciliter la lecture. Enfin, de nombreux éléments de décor sont imposants et ne permettent pas de faire l'objet d'une annexe de rapport de stage (poster, cagette, emballages de produits etc...) Le jeu a en effet été conçu non pas pour l'édition et la vente mais pour une utilisation interne par Lafi Bala, et n'est donc pas disponible en plusieurs exemplaires, ni en format « mini » !

9 Voir annexe 1 le jeu des pommes



Illustration 5: décors du jeu des pommes : aperçu d'un stand vendeur

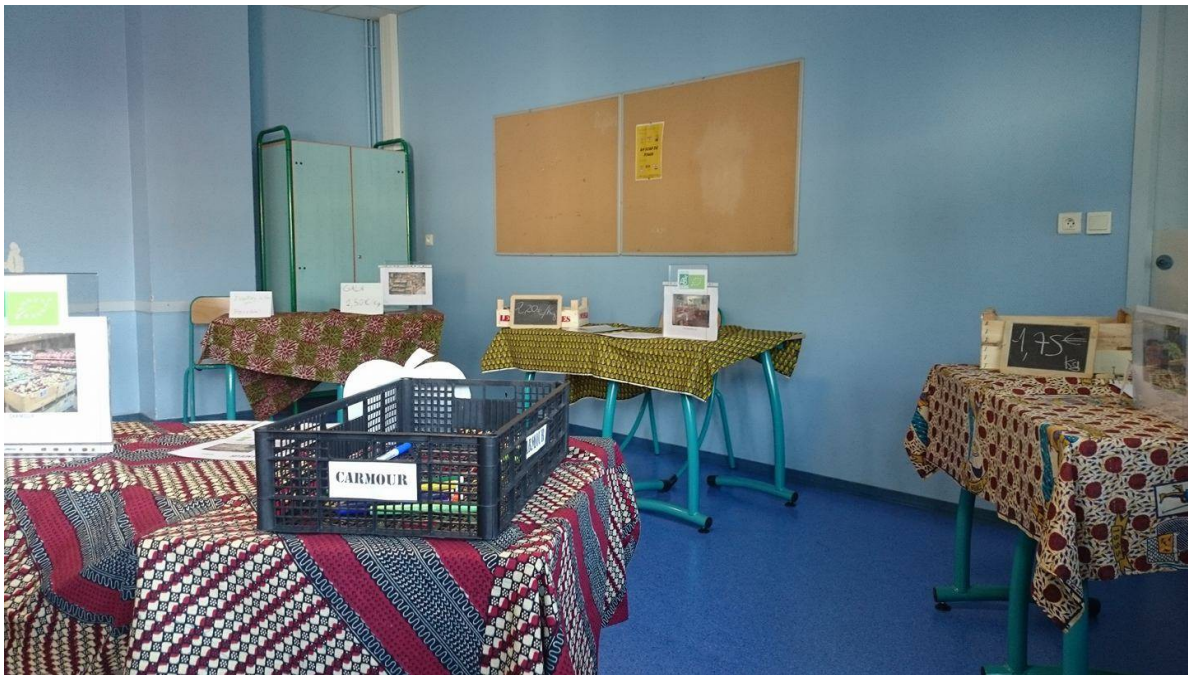


Illustration 6: Stands vendeurs du jeu des pommes

Partie 4 : Analyse de ma posture professionnelle

1. Identification des missions de coordination

Il n'a pas toujours été évident pour moi de discerner clairement les missions liées à la coordination de projet durant mon stage. En effet, je me suis beaucoup questionnée sur la nature des compétences mobilisées et le champ professionnel qu'elles couvrent : concevoir un outil pédagogique, est-ce une mission de coordinateur ou d'animateur ? Quelle est la frontière entre les deux domaines ?

Afin de mieux cerner ces questionnements et d'y apporter une réponse, je me suis appuyée sur deux documents « cadre » qui ont guidés mes réflexions : la fiche emploi-cible coordinateur/trice de projets en Éducation à l'Environnement du réseau école et nature ainsi que le « référentiel des missions et compétences » de la licence professionnelle Coordinateur de Projet en Éducation à l'Environnement et au Développement Durable », proposé par SupAgro.

Ainsi, j'ai pu référencer quatre compétences du coordinateur de projet que je mettais en œuvre au quotidien au sein de ma structure de stage. Pour être plus précise, j'ai décliné ces compétences de références en « savoir mobilisés », sous la forme d'un tableau :

Compétence de référence	Savoir mobilisé
Réalise la conception de programmes éducatifs en analysant les demandes d'intervention et en proposant des réponses adaptées en fonction du public et des moyens	<ul style="list-style-type: none">- Capacité à analyser le contexte d'une demande, à prendre en compte les réalités sociales, culturelles et éducatives des publics concernés- Maîtrise de la méthodologie de montage de projet. (capacités organisationnelles)- Connaissance des pratiques pédagogiques
Participe à la définition du contenu et des modalités de mise en œuvre d'un projet	<ul style="list-style-type: none">- Maîtrise du concept, des méthodes et des outils de conception de projets en EEDD- Capacité à se saisir de l'information et à communiquer- Maîtrise de la méthodologie de montage de projet.
Repère et sollicite les compétences internes et externes nécessaires au projet	<ul style="list-style-type: none">- Savoir repérer les compétences de l'équipe à travers des outils d'analyse- Savoir solliciter les compétences des acteurs locaux, se référer à des personnes expertes dans leur domaine

Est garant de la qualité et de l'innovation à travers l'analyse de pratiques	<ul style="list-style-type: none"> - Proposer un regard critique sur ses propres pratiques à travers des outils d'évaluation et d'analyse - Maîtrise des méthodes et outils d'évaluation et d'analyse
--	---

Ainsi j'ai pu, à travers l'élaboration de ce tableau, clarifier les missions de coordination dans ma mission de stage. Ce tableau m'a également permis une réflexion sur l'analyse de ma pratique professionnelle dans le cadre de mon stage, afin de nourrir l'analyse présentée ci-dessous.

2. Enjeux de professionnalisation liés à mon expérience de stage

Tout d'abord, je commencerai par dire que je suis bien consciente que mon expérience de stage et les missions qui m'ont été confiées ne correspondent pas au type d'activité « classique » que peut effectuer un coordinateur de projets en EEDD dans son quotidien.

En effet, il est très rare qu'un salarié d'une association ait à sa disposition une si longue période (trois mois) à consacrer entièrement à la création d'un outil pédagogique. La réalité du métier, et la réalité du secteur associatif actuellement, imposent un cadre de travail tout autre : un savant mélange entre gestion de projets, de partenariats, de temps de vie associative, de réponse à des appels à projets, de dossier de subvention... Un quotidien bien chargé qui ne permet pas forcément de consacrer beaucoup de temps à la création de nouveaux outils (surtout non subventionné comme c'est le cas pour le jeu des pommes).

Pourtant, j'estime qu'à travers cette mission de coordination d'un outil pédagogique, j'ai acquis des compétences transversales au métier de coordinateur. Ces compétences, je les observe à travers le prise bien connu du « savoir-être, savoir-faire, et savoir ».

Au niveau des savoir-être, je pense que les compétences acquises relèvent de la posture professionnelle du coordinateur de projet. En ce sens, m'imprégner dans le quotidien de l'association m'a permis d'en dégager les valeurs, mais aussi l'éthique portée par l'association et ses salariées. La prise de recul et l'analyse de mes pratiques ont concouru à l'acquisition de ces savoir-être. Je pense que cette capacité à analyser ses propres pratiques est d'ailleurs fondamentale dans le métier de coordinateur, qui doit consentement être capable de remettre en question ses actes, pour être toujours le plus pertinent. Cette capacité à prendre du recul, je pense qu'elle s'acquiert aussi avec le temps, car si j'ai pu l'expérimenter en stage, je ne pense pas avoir la prétention de dire que j'ai totalement acquis cette compétence. Persuadée que l'on apprend toujours et tout au long de sa vie, je pense que mes futures pratiques me feront encore plus évoluer en ce sens. En somme, la posture professionnelle n'expérimente et se vit tout au long du parcours professionnel d'un salarié, et dans mon cas, je n'en suis qu'au début.

Au niveau des savoirs faire, je pense qu'ils sont plus nettement identifiés. En effet, mon stage m'a amené à mettre en place une véritable organisation personnelle de mon travail. L'autonomie qu'a pu m'accorder Lafi Bala dans la réalisation de mes missions y a grandement concouru, ce qui a été très formateur pour moi. J'ai également pu approfondir une compétence assez inédite pour moi : La recherche de ressources, l'extraction des informations issues de ces ressources, leur organisation et leur restitution. A travers le travail sur le contenu du jeu, j'ai donc expérimenté cette capacité à organiser du contenu pour

pouvoir le restituer. J'ai ainsi pu mesurer l'importance de la communication en Éducation à l'Environnement, paramètre que je n'avais pas forcément pris en compte avant de le vivre concrètement en stage.

Au niveau des savoirs, là aussi j'ai pu grandement approfondir mes connaissances. Tout d'abord au niveau des thématiques présentes dans le contenu du jeu, comme l'alimentation durable, les pommes... Mais également au niveau de la méthodologie de la création d'un jeu, à travers la création du jeu des pommes et de mes lectures sur le sujet. Enfin, je pense m'être imprégnée de la culture du monde de l'EEDD durant ce stage, puisque j'ai pu assister à certaines rencontres sur le sujet avec de nombreux acteurs (Assemblée Générale de Coopère 34, Assemblée Générale de Lafi Bala, rencontre au Graine, participation à une rencontre sur le projet AlimenTerre).

L'écriture de ce présent mémoire de stage a également été une expérience formatrice. Pour moi, savoir rendre compte d'une expérience vécue est un véritable savoir-faire, qui demande organisation et méthodologie, capacité de prise de recul et d'analyse, et capacité de synthèse ce qui n'a pas toujours été facile à gérer !

3. Conclusion

L'actualité et de nombreux récents événements ont encore plus mis à jour l'urgence d'agir pour bâtir un monde plus juste et plus durable. Selon moi, le secteur associatif a un réel rôle à jouer dans ces nouveaux enjeux mondiaux. Tout en restant lucide sur les réalités du monde, chacun, à son échelle, peut agir en ce sens. C'est ici, selon moi, que se trouve l'essence même de la pertinence du monde de l'éducation à l'environnement.

Je crois profondément en la puissance et en la potentialité du travail de ces salariés et bénévoles, qui, tous les jours, effectuent un travail en ce sens, et apportent leur pierre à l'édifice. Le caractère militant de l'acte est fondamental, et leurs compétences et leur expertise acquise au fil des années permet un véritable travail de fond sur des actions pédagogiques toujours plus pertinentes.

Sortir de la théorie pour rentrer dans la pratique et partager le quotidien de ces acteurs a été pour moi une expérience motivante, enrichissante et inspirante sur bien des points.

Face également à la crise du secteur associatif, j'ai pu vivre le quotidien d'une association qui, selon moi, propose des actions pertinentes et innovantes. Jouer en classe, favoriser les pédagogies actives, porter une vraie réflexion sur ses actes, tant de composantes qui font la force de l'association face à ces enjeux. J'ai été très heureuse de pouvoir y participer à mon échelle.

J'attendais de la formation de « coordinateur en éducation à l'environnement et au développement durable » de nouvelles compétences en la matière. Étant auparavant animatrice socio-culturelle, j'avais émis le constat que, dans ma pratique quotidienne, et face aux défis du secteur associatif, acquérir de nouvelles compétences en coordination pouvait venir renforcer ma pratique d'animatrice. Je pense qu'il faut ainsi s'adapter aux nouvelles réalités du métier.

J'ai trouvé en Lafi Bala une association qui a pu m'apporter concrètement ces compétences, et ces réponses à mes attentes de formation. Je ressors de cette expérience enrichie, avec l'envie d'aller toujours plus loin pour défendre des valeurs et une éthique qui m'est chère.

Bibliographie :

www.lafibala.org/

Association Lafi bala, *Rapport d'activité 2016*.

Association Lafi Bala, *Livret d'accueil*.

ZLANABITING Maria, *Pourquoi et comment favoriser la formalisation d'une démarche d'évaluation dans les activités pédagogiques de l'éducation à la citoyenneté internationale et au développement durable ?*, rapport de stage licence professionnelle coordination de projet en éducation à l'environnement et au développement durable, SupAgro Florac, 2015

Graine Rhône-Alpes, *Les pédagogies de l'EEDD, le sens de nos pratiques*, Le dossier N°4, 2007.

BROUGERE Gilles, *Jouer, apprendre*, Economica, 2005, Paris.

UNESCO, *L'enfant et le jeu, approches théoriques et applications pédagogiques*, Études et documents d'éducation, 1979, Paris.

NATANSON Dominique, BERTHOU Marc, *Jouer en classe en collège et en lycée*, Fabert, Paris, 2013

Le système ESAR : Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et de jouets/
Denise Graon, collaboration de Rolande Filion et Robert Chiasson. -Montréal : Ed. ASTED ; Paris : Ed. Du cercle de la librairie, 2002.

Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité, L'espace potentiel*, Gallimard, coll. « Folio essais », 1975.

Partin, Bertille. « Le jeu de rôles : pratique de formation pour un public d'adultes », *Les Cahiers Internationaux de Psychologie Sociale*, vol. numéro 67-68 , no.3, 2005, pp.163-178.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1992.

Piaget, Jean. *De la pédagogie*, Paris, Odile Jacob, 1998.

ADEME, *Alimentation et environnement, champs d'action pour les professionnels*, des clés pour agir. ADEME Éditions, octobre 2016.

Réseau école et nature, *guide pratique d'éducation à l'environnement, entre humanisme et écologie*, Éditions réseau école et nature, 2010.

Réseau école et nature, *fiche emploi-cible coordinateur/trice de projets en Éducation à l'Environnement*, Edition CNAR environnement, 2012.



Mémoire de stage

Mission effectuée du 20 mars au 7 juillet 2017 au sein de l'association
LAFI BALA

« Pourquoi et comment concevoir un jeu de rôle pour
sensibiliser aux enjeux de l'alimentation
responsable ? »

Exemple de la création du jeu des pommes

ANNEXES

UE8 stage en milieu professionnel

Licence Professionnelle « Coordination de
Projets en Éducation à l'Environnement et au
Développement Durable »

Étudiante : Margaux MORETTI

Tutrice professionnelle : Marie Youakim

Tuteur pédagogique : Loïc Braida

Promotion 2016-2017

SOMMAIRE

ANNEXE 1 : le jeu des pommes, état d'avancement au 16/06/2017	P.42
ANNEXE 2 : Catalogue des outils pédagogiques de Lafi Bala	P.76
ANNEXE 3 : Les partenaires de l'association	P.78
ANNEXE 4 : Compte rendu entretien avec Charles Marcos	P.79
ANNEXE 5 : Compte rendu des entretiens sur le jeu	P.82
ANNEXE 6 : Tableau de suivit des tâches	P.86
ANNEXE 7 : Les modules complémentaires	P.88
ANNEXE 8 : Grille d'observation du jeu des pommes	P.109



Jeu de rôle sur la consommation responsable

le Jeu des POMMES



à partir de 14 ans

Association Lafi Bala
Réseau *Éducation au développement*
du Ministère de l'agriculture



LIVRET DU JEU DES POMMES

Ce présent livret est destiné à l'animateur du jeu des pommes.
Il doit permettre à l'animateur une prise en main facile du jeu, étapes par étapes.

Il est composé de :

PARTIE 1 : PRENDRE EN MAIN LE JEU POUR L'ANIMATEUR

- Du livret animateur, qui détaille le déroulé du jeu et les différentes techniques d'animation proposées

-Quartres fiches repères destinées à l'animateur :

- Fiche repère 1 : Les pommes

- Fiche repère 2 : Symbolique de la pomme

- Fiche repère 3 : Enjeux environnementaux de la production
et de la consommation de pommes

-Fiche repère 4 : Les labels

PARTIE 2 : LES FICHES POUR JOUER

- cinq fiches vendeur (à photocopier)

- fiches consommateur (à photocopier)

PREMIERE PARTIE : PRENDRE EN MAIN LE JEU POUR L'ANIMATEUR

LIVRET ANIMATEUR

1. Présentation de l'outil

L'outil « jeu des pommes » à été conçu par l'association Lafi Bala, association d'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale. Cet outil se présente comme un jeu de rôle mettant en scène des vendeurs et des consommateurs d'un produit bien connu : La pomme. Une introduction et un débriefing permettent ensuite d'aborder avec les participants des notions relatives à l'alimentation responsable. Du biologique aux pesticides, des circuits courts à l'hypermarché mondialisé, ce jeu peut être le support à l'introduction du débat autour de ces enjeux de notre alimentation de demain.

Ce jeu a été pensé pour jouer dans le cadre d'interventions en classe, mais peut très bien s'adapter à d'autres contextes.

Durée : 2h minimum

Nombre de participants : à partir de 12 participants

Age : à partir de 14 ans.

2. Animation du jeu

Introduction (20min) :

Objectif : Introduire le jeu en donnant des repères sur la pommes et la filière pomme.

Lien avec les objectifs du jeu : « Identifier les étapes « de la production à la commercialisation » de nos denrées alimentaires

Matériel :

Affiche des variétés

Affiche « du verger au supermarché »

Affiche cycle des saisons au verger

Photos verger biologique et verger conventionnel

Une cagette remplie d'emballages de produits transformés à base de pommes

Une carte du monde.

Déroulé :

Après une présentation de l'association et du contexte de l'intervention, introduire le jeu des pommes en abordant la pomme et la filière pommes. Pour cela, on choisira d'interroger les représentations et connaissances des participants à travers un jeu de questions-réponses où l'animateur complétera les éléments de connaissance des participants par des apports extérieurs (toutes les ressources sur la pomme et la filière dans la *fiche repère 1*)

Par exemple :

- *Consommez-vous des pommes ? Sous quelle forme ?* Au fur et à mesure que les participants donnent leurs réponses, l'animateur sortira de la cagette les produits correspondants (jus de pomme, compote, tarte...).

- *Quelle variété de pommes connaissez-vous ?* L'animateur peut s'appuyer sur le poster des variétés pour les présenter. Il peut aborder le fait que des milliers de variétés existent, mais que quelques-unes seulement sont connues du grand public. Aborder également à travers ce poster la diversité des saveurs. La distinction variété ancienne / variété locale peut être faite.

- *Comment les pommes poussent-elles ? Pouvez-vous imaginer à quoi ressemble un verger ?* L'animateur peut alors aborder le cycle des saisons au verger et la saisonnalité des pommes en s'appuyant sur le poster des saisons au verger. A l'aide des deux photos d'un verger conventionnel et d'un verger biologique, l'animateur peut proposer aux participants d'identifier les différences entre les deux pour aborder les différents types d'agriculture.

- *Où achetez-vous vos pommes ? Dans quel type de commerce ?* L'animateur peut ainsi aborder les différents circuits de commercialisation de la pomme, et les habitudes des consommateurs. S'il le souhaite, il peut également retracer le chemin « du verger au magasin » à travers le poster correspondant, et aborder ainsi les différentes étapes (stockage, agréage, conditionnement...).

- *D'où proviennent les pommes que l'on achète ?* L'animateur introduit ainsi la dimension mondiale du commerce de la pomme. Il peut identifier sur la carte du monde les principaux pays producteurs.

- La symbolique des pommes : Les pommes ont toujours alimenté légendes et mythes mais aussi expressions populaires de différents pays. L'animateur peut en présenter quelques unes, s'il le souhaite, en s'appuyant sur la fiche repère 2.

Lancement du jeu (30 min):

Objectif : Introduire le jeu de rôle

Lien avec les objectifs du jeu : « se questionner sur les critères de choix qui motivent l'achat d'un produit de consommation »

Matériel :

Les 5 cagettes vendeur avec le matériel correspondant à l'intérieur (fiche vendeur, photo du circuit de commercialisation, label correspondant au vendeur, ardoise pour noter le prix
Les fiches consommateur.

Déroulé : En trois phases distinctes :

Présentation du jeu :

Premièrement, présenter le principe du jeu : le jeu se déroule au mois d'octobre. Vous allez incarner un personnage : Soit un vendeur de pommes, soit un consommateur de pommes. Les vendeurs auront chacun un petit stand de vente. Les consommateurs auront 5€ pour aller acheter 2kg de

pommes. Ils auront une liste de question à poser à chaque vendeur. Quand chaque consommateur est allé sur chaque stand, il devra choisir chez qui il va aller acheter ses pommes (un seul choix possible). Il n'est pas obligé de dépenser tout son argent.

En parallèle de l'explication, l'animateur présente, sans rentrer dans les détails, les différents accessoires des vendeurs, et la fiche consommateur. L'objectif ici est de donner envie aux participants de s'impliquer dans le jeu.

Brainstorming :

Deuxièmement, proposer aux participants une réflexion collective autour des critères qui motivent l'achat d'un produit de consommation. Pour cela, l'animateur peut proposer un *brainstorming* (*remue méninge*), dont les principes sont les suivants : L'animateur introduit la question : « quels critères motivent mes achats ? » les participants répondent, sans lever la main, pendant que l'animateur prend note des réponses au tableau sous forme de « nuage de mots ». Bien préciser au préalable qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, et que chaque idée est la bienvenue.

Ensuite, l'animateur peut proposer de creuser certaines réponses données par les participants : « quand tu dis qualité, qu'entends-tu par la ? Qu'est-ce qui fait la qualité d'un produit ? ». Cette phase de *brainstorming* doit permettre aux participants d'entrer dans la démarche d'identification des critères d'achat.

Répartition des rôles et imprégnation du personnage :

- Répartition des rôles. L'animateur explique donc aux participants que les vendeurs et les consommateurs vont chacun avoir un temps de préparation pour s'imprégner du personnage avant le grand marché. Si nécessaire, l'animateur peut faire un bref rappel des consignes, avant enfin de demander aux participants s'ils souhaitent être vendeur ou acheteur. Les vendeurs sont invités à prendre chacun leur cagette vendeur, et à sortir de la pièce. Le temps de préparation des vendeurs et des consommateur débute, en parallèle :

- *Préparation des consommateurs* : Les consommateurs doivent formuler, sur leur fiche consommateur, une liste de question à poser aux vendeurs, pour les guider dans leur choix. Pour cela, l'animateur les invite à s'appuyer sur les éléments de critères d'achat définis lors du *brainstorming*. Les participants formulent leur questions en autonomie, mais s'ils éprouvent des difficultés, ils peuvent se mettre en binômes. L'animateur (ou l'enseignant quand l'animateur est en charge des vendeurs à l'extérieur de la salle) est présent en appui pour les aider à formuler les questions, et fait systématiquement une relecture de celles-ci pour vérifier que les questions formulées par les participants poursuivent bien l'objectif de les guider dans leur choix d'achat.

- *Préparation des vendeurs* : L'animateur commence par présenter aux vendeurs le contenu de leur cagette : La fiche vendeur, qui présente le personnage, une feuille vierge où le vendeur est invité à y inscrire un slogan, et les éléments décoratifs et informatifs pour le stand : une photo du point de vente, une ardoise pour y inscrire ses prix, et le label dans le cas où il y en a un. Ensuite, l'animateur présente aux participants l'objectif de ce temps de préparation : s'imprégner du personnage, des spécificités des pommes vendues et du circuit de commercialisation. Pour cela, l'animateur invite les participants à bien lire leur fiche vendeur individuellement. Ensuite, l'animateur doit prendre le temps avec chacun des vendeurs de lire avec lui la fiche vendeur, dans le but de s'assurer que tous les termes ont été compris par le vendeur, et qu'il a bien assimilé son rôle. Suite à quoi les vendeurs peuvent retourner dans la salle et y installer leur stand.

Déroulé du jeu (20 min):

Avant le lancement du grand marché, chaque vendeur se présente : Son nom, son circuit de distribution (supermarché, magasin de producteur, etc...) et son slogan. Le grand marché est ensuite lancé : les consommateurs se déplacent de stand en stand pour aller questionner les vendeurs. Ils remplissent leur fiche avec les réponses des vendeurs. Pendant ce temps là, l'animateur circule pour vérifier la bonne compréhension des consignes et encourager les vendeurs à être les plus convaincants possibles !

En parallèle, l'animateur prépare le temps de restitution en inscrivant au tableau les noms des différents vendeurs.

Une fois que les consommateurs ont fait le tour, l'animateur les invite à inscrire sur leur feuille le nom du vendeur chez qui ils vont effectuer leurs achats et le montant total dépensé.

Débriefing du jeu (30 min):

Objectif : Analyser les choix et leurs impacts

Lien avec les objectifs du jeu : « réfléchir aux impacts sociaux, environnementaux et économiques de nos choix alimentaires »

Déroulé :

Avant d'entamer la phase de débriefing, l'animateur conclut le grand marché. Il remercie les participants d'avoir joué ce jeu de rôle, et particulièrement les vendeurs qui peuvent se trouver dans une situation de frustration si les consommateurs n'ont pas acheté de pommes sur leur stand.

Ensuite, il sera question de récolter les différents arguments de vente qui ont motivé les consommateurs. Pour cela, l'animateur propose un petit jeu de positionnement :

Les consommateurs sont invités à rejoindre le stand du vendeur chez qui ils ont effectué leurs achats. Les petits groupes de consommateurs se forment et l'animateur les invite à échanger entre eux sur leurs différentes motivations d'achat. A la suite de quoi, l'animateur donnera la parole à chacun des groupes pour qu'ils puissent lister leurs arguments. L'animateur prend note de ses arguments au tableau. Par exemple :

Chez Durand	Les Coccinelles	Carmour	Aux quatre saisons	Peuclerc
- Le prix est attractif - Il utilise peu de pesticides - il a le label « verger ecoresponsable »	- Les pommes sont bio - C'est de la vente directe producteur consommateur	- Les pommes sont bio - Les pommes sont emballées et prêtes à consommer	- Le prix est attractif - Le vendeur est sympa - Les pommes sont locales	- Le prix est très attractif

Ensuite, l'animateur s'appuiera sur le tableau pour analyser les différents critères et apporter les éléments extérieurs de compréhension et d'explication :

- *Les différents circuits de commercialisation*: Pour cela, l'animateur peut proposer aux vendeurs de s'exprimer : on leur demandera quel était leur circuit de commercialisation. Ainsi l'animateur peut comparer les différents circuits et leur spécificité et définir des termes mal connus comme « vente directe », « circuits courts »

- *Les labels* : Il s'agira de définir ce qu'est un label et quels sont les deux labels présentés (Bio et Verger Ecoresponsable) ? En quoi sont-ils un gage de qualité ?

- *Les prix* : Il s'agira d'explorer ce qu'est un prix ? Comment est-il fixé ? A qui l'argent revient ? (comparer la répartition des revenus entre vente directe et supermarché avec + ou - d'intermédiaires)

- *Les différents types d'agriculture* : Proposer de définir l'agriculture bio, conventionnelle, raisonnée. Ce peut être aussi l'opportunité d'aborder la question des pesticides et de leur utilisation massive sur les vergers de pommes, leurs impacts sur la santé et sur l'environnement.

- *La provenance des pommes* : Identifier les différentes provenances des pommes du jeu, les placer sur la carte. Aborder ainsi la question du transport et des impacts environnementaux de celui-ci.

L'animateur doit avoir conscience que les questions soulevées peuvent être « lourdes » voir « culpabilisantes » pour les participants (pesticides, pollution, transports...). Après avoir dressé ces constats, il est important de pouvoir apporter des pistes d'alternatives et de solutions concrètes. Pour cela, la question du rôle du consommateur est centrale.

Ainsi on pourra demander aux participants :

« Est-ce que cette situation est durable ? » « Quel pouvoir avons-nous pour changer la situation ? »

Ainsi, l'animateur pourra lancer un débat sur la « consommation » dont les objectifs seront d'identifier avec les participants les leviers et les freins pour y parvenir.

Ainsi, l'animateur peut aborder les freins et les alternatives possibles :

- Le prix d'un produit local ou biologique est parfois plus élevé, cependant, ce n'est pas nécessairement le cas : les produits en circuits courts et en vente directe, par la réduction des intermédiaires, permettent d'obtenir des prix plus raisonnables et une meilleure rémunération du producteur.

- Le biologique est parfois plus cher que la moyenne. Cependant, si les préoccupations sont environnementales, manger local (et pas nécessairement biologique) peut être une bonne alternative : Les produits sont parfois plus accessibles financièrement et la pollution liée au transport est largement réduite. A contrario le bio qui vient de loin peut lui avoir un impact environnemental important...

- Le respect de la saisonnalité des denrées alimentaires est aussi à prendre en compte ! Ainsi, quelques modifications de nos habitudes (ne plus acheter de tomates en hiver par exemple !) participent à la « consommation » : on mange des produits de saison, qui ne sont pas importés, et à des prix plus faibles.

- Consommer moins ou mieux ? Se questionner sur ses véritables besoins constitue également un enjeu. Ainsi, en 1960, 25% du budget des ménages était consacré à l'alimentation contre 14%

aujourd'hui. Alors consacrer une part plus importante de son budget à une alimentation de qualité, pour sa santé et celle de l'environnement, c'est possible, mais il faut faire des choix quand à nos priorités et peut être penser à réduire nos dépenses ailleurs.

Il est important de préciser que ces alternatives et ces choix sont applicables au bon vouloir de chacun, et que l'animateur n'est pas là pour juger les comportements des participants. Les réalités et contraintes individuelles sont des freins ou les leviers décisifs pour parvenir à une alimentation responsable. Informer sur les alternatives, en débattre et échanger en toute bienveillance et sans jugement est primordial.

FICHE REPERE 1 : LA POMME

Petite histoire du fruit

La pomme existe depuis 80 millions d'années. Tout d'abord présente à l'état sauvage, la pomme s'est peu à peu transformée, au fil des expérimentations des hommes sur les techniques de greffe et de culture en vergers.

D'origine asiatique, on estime que la pomme est arrivée sur le continent européen et en France à la Préhistoire. Ce fruit à longue conservation, facile à transporter s'est peu à peu répandu sur le globe au fil des conquêtes. On en connaît très peu sur les habitudes de consommation de la pomme à l'époque. Ce que l'on sait en revanche, c'est que dès le Ve siècle, le cidre, confectionné à base de pommes, est une boisson déjà bien répandue en Normandie !

À la Renaissance, on découvre de nouvelles méthodes de reproduction végétale, qui permettront ensuite aux hommes de créer de nouvelles variétés de pommes, toujours plus savoureuses.

Au XIXe siècle, le pépiniériste André Leroy sera le premier à recenser les variétés existantes en France. Son dictionnaire de l'époque en décrivait déjà 527 !

Dans les années 1930, « l'entre deux guerres » en France est marqué par une modification des pratiques agricoles. La France a faim et il faut produire plus pour répondre à la demande. Les vergers à grande échelle apparaissent alors. Peu à peu, on abandonne les variétés locales et anciennes pour des variétés plus adaptées aux besoins de l'époque, comme la Golden Delicious, qui permet d'obtenir de gros fruits et une récolte abondante pour satisfaire la demande. La consommation de pommes augmente considérablement à cette époque.

Ainsi, la pomme se fait une véritable place dans les foyers français, et devient le fruit le plus consommé, avec environ 20 kg par ménage et par an en 2016. Si aujourd'hui on retrouve sur nos étals seulement quelques variétés, on estime qu'il en existe des milliers à travers le monde.

Du pommier à l'assiette

Le verger, saison par saison :

Le pommier, qui peut atteindre 10 mètres de hauteur, a besoin d'un climat tempéré pour se développer. Un peu de lumière et de chaleur, beaucoup d'eau et un sol riche en matières nutritives forment la recette idéale à son développement. Un verger met 4 ans avant de rentrer en production de fruits.

Hiver : En hiver, les pommiers sont taillés pour sélectionner les rameaux porteurs de fruits. Le gel et le froid hivernal sont importants pour le pommier, c'est ce qui va lui permettre de stimuler sa production de fruits quand viendra les beaux jours.

Printemps : Au printemps, la floraison débute. Il faut savoir que le pommier, contrairement au cerisier par exemple, n'est pas une espèce auto-fertile, il ne peut donc pas se développer tout seul. Il a besoin d'une autre variété fleurissant à la même date et d'un pollinisateur, comme l'abeille, pour que sa fleur donne des pommes. Ainsi, le pollen d'une autre variété pourra « féconder » la fleur du pommier afin que celui-ci produise des pommes. Dans un verger, on trouve donc très souvent des

variétés de pommes dites « pollinisatrices » qui ont pour seul rôle de produire beaucoup de pollen pour féconder les pommiers producteurs. Le rôle d'un pollinisateur, comme l'abeille, est donc capital pour que le pollen puisse être transporté.

Ete : Durant l'été, le fruit va se former et sa croissance va progressivement débuter. Cette période est marquée au verger par l'apparition en nombre de « ravageurs ». Durant cette saison, le producteur sera particulièrement attentif à ce que ces ravageurs ne viennent pas détruire ses pommiers. A la fin de l'été, la récolte débute.

Automne : En règle générale, les pommes sont bonnes à déguster à l'automne, mais cela dépend des variétés. On distingue alors trois catégories de pommes :

-Les variétés précoces, qui se récoltent dès le mois d'août et sont consommables dans les semaines qui suivent.

-Les variétés de « mi-saison » qui se récoltent à la mi-septembre et se consomment dans les deux mois qui suivent la récolte.

-Les variétés tardives, ou « de conservation », qui se récoltent en octobre et se conservent tout l'hiver dans de bonnes conditions.

De la récolte à la vente :

Agréage :

Après la récolte, les pommes passent par l'étape de l'agréage. Dans d'immenses stations fruitières, elles subissent un « contrôle » qui vise à déterminer si la pomme correspond aux normes de commercialisation ou non. Le contrôle porte sur plusieurs points : l'aspect visuel (coloration, mâchures, défauts épidermiques, ...), l'acidité, la régression d'amidon, le taux de sucre.

Stockage:

Une pomme qui vient d'être cueillie n'est pas nécessairement directement bonne à la consommation. En effet, les pommes ont besoin d'un second temps de maturation après la récolte pour continuer à évoluer. Si elles ne grandissent plus, c'est quand même à ce moment qu'elles se chargent en sucre et développent leurs arômes. Cette étape peut durer quelques semaines jusqu'à quelques mois en fonction de la variété.

Pendant cette période, les pommes sont donc stockées. A petite échelle, une pièce sombre, fraîche et sans humidité suffit. A l'échelle industrielle, les pommes sont stockées dans d'immenses cuves avec une atmosphère contrôlée : l'air y est renouvelé régulièrement et le taux d'oxygène est progressivement abaissé de 21% à 3% afin de pouvoir ralentir le procédé de maturation. C'est ce qu'on appelle la conservation en atmosphère contrôlée. Grâce à ces technologies, les industriels peuvent contrôler le procédé de maturation et l'accélérer ou le ralentir en fonction des besoins et des demandes du marché.

Calibrage :

Après une période plus ou moins longue de stockage, les pommes sont calibrées. Les stations sont souvent équipées de calibreuses robotisées qui permettent à l'aide de caméras d'identifier la taille et le poids de la pomme, et de les trier automatiquement. C'est ce calibrage qui permettra de trier les pommes en catégories : classées dans la catégorie EXTRA, 1 ou 2 selon les critères de cahiers des charges précis.

Conditionnement :

Après un triage séparant les différentes catégories, les fruits sont lavés, lustrés et séchés ; des options cirage et stickage assurent la finition sur les lignes de 1ère catégorie. A l'intérieur des stations fruitières et à chaque étape du processus, un contrôle qualité sévère est effectué par échantillonnage. Les pommes sont ensuite conditionnées selon plusieurs méthodes en fonction de leur future utilisation : En vrac dans des caisses pour les pommes destinées à la transformation, ou soigneusement rangées dans des plateaux ou en barquette pour les pommes destinées à la commercialisation sous forme brute.

Commercialisation :

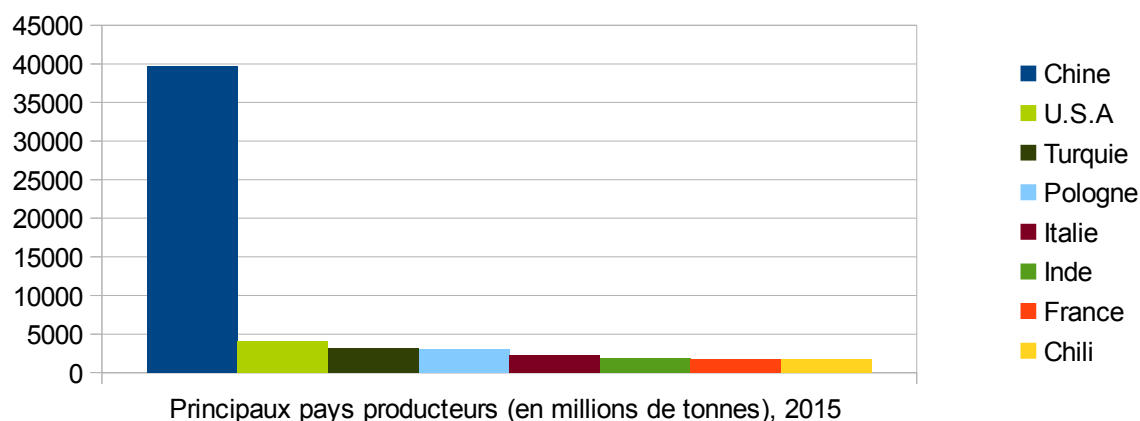
La pomme est présente presque toute l'année sur les circuits de commercialisation. Au niveau des pommes vendues en France ;

- 30,9% sont vendues en hypermarché
- 21% en supermarché
- 14,5% sur les marchés
- 14,8% en hard discount
- 9,5% chez les primeurs
- 9,3% dans les autres circuits (magasins de producteurs, vente directe, AMAP...)

Production et commerce

Production mondiale

Le pommier est le troisième fruit le plus consommé dans le monde (mais le premier en France), après l'orange et la banane. Pour répondre à cette demande, on produit annuellement près de 80 millions de tonnes de pommes à l'échelle mondiale. Au niveau des principales zones de production la Chine est le premier pays producteur de pommes, avec un total d'environ 49,1% de la production mondiale. Derrière elle, les USA et la Turquie, avec respectivement 5% et 3,9% de la production mondiale. La France quant à elle, occupe la 7ème place avec 2,1% de la production mondiale, soit 1 594 000 tonnes pour l'année 2015



Zoom sur la Chine

Si la Chine concentre à elle seule la moitié de la production mondiale, il faut savoir que cela n'a pas toujours été le cas. En effet, la Chine occupe cette place depuis 10 ans seulement, période à laquelle elle a massivement investi dans la création de vergers. Si elle n'exporte que peu de pommes brutes, c'est parce que le marché chinois est friand de ce fruit, mais également parce qu'une grande partie des pommes produites en Chine sont destinées à la transformation. Ainsi, la Chine produit 50% du jus de pomme mondial.

Importations et exportations mondiales

Parmi les principaux pays importateurs, on retrouve la Russie (811 000 tonnes en 2014-2015), l'Allemagne (548 000 tonnes) et le Royaume Uni (418 900 tonnes). La France occupe la 9ème place avec 183 000 tonnes.

Pour les exportations, l'Italie (5ème plus gros producteur mondial) est le premier pays exportateur avec 1 118 600 tonnes exportées en 2014-2015 ; suivie par les Etats-Unis avec 1 041 400 tonnes, la Pologne avec 889 900 tonnes, la Chine avec 763 800 tonnes, le Chili avec 677% tonnes et en 7ème place la France avec 606 200 tonnes.

La production française

La France est le troisième pays européen producteur de pommes, derrière la Pologne et l'Italie. Il y a un peu plus de 41 000 hectares de cultures de pommes en France pour environ 8000 exploitations de pomiculture. A titre comparatif, un verger français fait en moyenne 12 ha contre 200 ha en Argentine.

Les principales zones de production en France sont :

Vallée du Tarn et de la Garonne : 19 %

Val de Loire : 18,4 %

Provence : 14,8 %

Alpes : 9,3 %

Vallée du Rhône - Pilat : 7,2 %

Limousin : 5,8 %

Autres régions : 25,5%

Variétés

Il existe des milliers de variétés à travers le monde, pourtant en France, une trentaine seulement sont produites en nombre. A couteau, à cuire, à cidre, à jus... A chaque variété son utilisation. Parmi ces variétés, on peut distinguer 5 catégories :

- Les gourmandes : Bien en chair avec des arômes fruités, parmi elles, on retrouve la Gala et la Golden Delicious
- Les toniques : Principalement acidulées, la plus célèbre des toniques est la Granny Smith.
- Les rustiques : Comme leur nom l'indique, ces pommes ont pour particularité d'avoir un aspect visuel plutôt rustique : petites, à la peau marron d'aspect « rugueuse ». Parmi elles, la plus connue est la Reinette Grise du Canada.
- Les parfumées : Saveurs fruitées et forte présence du sucre pour ces pommes aussi bien à croquer qu'à cuire. Parmi elles, on retrouve notamment la Reine des Reinettes et la Pink Lady.
- Les équilibrées : Ces pommes sont parfaitement équilibrées entre acidité et sucre, ce qui les caractérisent. Parmi-elles : La Fudji ou La Rouge.

Les variétés les plus cultivées en France sont :

Variété	Production en tonnes	Pourcentage de production par rapport à la production totale française
Golden	445 000	28%
Gala	290 000	18%
Granny Smith	162 000	10%
Pink Lady	145 000	9%

Ces 4 variétés réunies concentrent à elles seules 65% de la production française de pommes. Alors que des milliers de variétés sont aujourd'hui recensées, une petite dizaine seulement sont présentes sur les étals de nos supermarchés. Ces pommes ont du succès auprès des consommateurs pour leur aspect impeccable ou leur qualité gustative, mais elles ont aussi du succès auprès des producteurs car adaptés aux sols et aux climats de nos régions et à forts rendements, ce qui facilite leur production et optimise leur bénéfices.

Ces pratiques de monoculture et de production à grande échelle de quelques variétés seulement ont eu pour conséquence, dès la fin des années 1950, la disparition progressive de certaines variétés anciennes et locales de pommes.

Afin de conserver toute la diversité des variétés de pommes, des vergers conservatoires voient le jour. A l'initiative de particuliers ou d'associations, ces vergers ont pour but de continuer à cultiver et à multiplier ces variétés anciennes de pommes, parfois oubliées, parfois menacées d'extinction. L'objectif est ainsi de favoriser et de conserver la diversité des espèces, aussi appelée la biodiversité cultivée.

Variété locale : On utilise ce terme pour faire référence à une variété particulièrement spécifique d'un territoire donné.

Variété ancienne : Ce terme est utilisé pour faire référence à une variété plus/peu cultivée et commercialisée de nos jours. On peut aussi parler de « variété oubliée ». A savoir qu'une variété peut être à la fois ancienne et locale !

Consommation

La pomme est le fruit le plus consommé en France, devant l'orange et la banane. Les Français en consomment environ 20 kg chaque année.

La pomme ne se consomme pas qu'en produit brut ! On la trouve également très fréquemment sous forme de produits transformés tel que la compote, le cidre, le vinaigre de cidre, mais aussi cuisinée en tarte ou en gâteaux, ou dans des plats salés.

Repères nutritifs

La pomme, un aliment santé ?

Le saviez-vous ? La pomme est composée à plus de 84% d'eau ! Mais pas seulement... Antioxydant, la pomme a de nombreux atouts nutritionnels et qualités diététiques, dus notamment à sa faible teneur en calories. Grâce à ses fibres parfaitement tolérées, la pomme régularise en douceur le transit intestinal. Pour bénéficier au mieux des vitamines et minéraux qu'elle contient, il est recommandé de la manger avec la peau, à condition de l'avoir passée sous l'eau !

Attention cependant : plusieurs associations alertent sur le fait que la pomme est le fruit qui subit le plus de traitement aux pesticides ! Selon plusieurs études, laver la peau ne suffirait pas à les éliminer. Éplucher la pomme peut s'avérer être une solution efficace mais attention là aussi : la majorité des vitamines contenues dans le fruit se trouvent... dans la peau ! D'autres alternatives existent heureusement, pour profiter de la pomme sans subir les pesticides, comme par l'exemple l'achat de pommes labellisées issues de l'agriculture biologique. Pour en connaître plus sur les impacts écologiques et sur la santé des pesticides sur les pommes, se référer à la fiche repère «Enjeux environnementaux». Pour plus d'informations sur les labels, se référer à la fiche repère « labels »

Pur jus, jus à base de concentré et nectar : Quelles différences ?

Dans le cas de la pomme, on retrouve ces 3 types de boisson dans nos supermarchés. Difficile parfois de les repérer et les différencier entre elles... Pourtant ils présentent bien des différences.

-Le pur jus : la dénomination « pur jus » ne peut s'appliquer qu'aux boissons pures, non diluées et fabriquées à partir de fruits frais. Pour être conservé, le jus doit subir un procédé physique tel que la pasteurisation. Il ne doit donc contenir ni agents conservateurs ni sucre.

-Le jus à base de concentré : Il s'agit d'un jus de fruit reconstitué à partir de concentré de fruit. Les fruits sont partiellement déshydratés (pour être transportés) puis reconstitués avec une quantité similaire d'eau.

-Le nectar : Un nectar de fruits est un mélange dilué et sucré, obtenu à partir de jus ou de pulpe additionné de de l'eau et contenant des sucres ajoutés. La teneur en fruit varie de 25 à 50%

Repères nutritionnels de la pomme

<i>Pomme : valeurs énergétiques pour 100g</i>	
<i>Calories</i>	<i>53,2 kcal</i>
<i>Protéines</i>	<i>0,22 g</i>
<i>Glucides</i>	<i>10,7 g</i>
<i>Lipides</i>	<i>0,12 g</i>
<i>Vitamines :</i>	
<i>Vitamine C</i>	<i>4 mg</i>
<i>Vitamine E</i>	<i>0,05 mg</i>
<i>Minéraux :</i>	
<i>Potassium :</i>	<i>90 mg</i>
<i>Magnésium :</i>	<i>4 mg</i>
<i>Oligoéléments :</i>	
<i>Sélénium</i>	<i>0,15 µg</i>

FICHE REPERE 2 : SYMBOLIQUE DE LA POMME

Nombre de dictons populaires et de croyances tournent autour de la pomme. Zoom sur quelques-uns d'entre eux.

Fruit sacré...

La plus connue des références est bien entendue l'histoire d'Adam et Eve. Dans le jardin d'Eden, ils auraient vécu dans l'abondance et l'insouciance. Jusqu'au jour où ils auraient enfreint la seule interdiction faite par Dieu : manger les fruits de « l'arbre de la connaissance ». En croquant dans la pomme, ils auraient perdu leur innocence et leur place au paradis terrestre.

Le fruit des héros...

Dans la mythologie grecque, Hercule doit réaliser ses 12 travaux, dont le dernier consiste à voler les pommes d'or que la déesse Héra a reçues en cadeau pour son mariage avec Zeus. Elle aurait caché les pommes dans un jardin protégé par un dragon à cent têtes. Hercule, avec l'aide des dieux, parviendra à les récupérer.

Fruit inspirant...

Isaac Newton fut drôlement inspiré en regardant un jour une pomme tomber : le physicien eut une illumination et fonda sa théorie de l'attraction universelle, qui explique pourquoi, sur Terre, les objets tombent.

Fruit d'expressions

« Haut comme trois pommes » est une expression française bien connue, pour faire référence à quelqu'un ou quelque chose de petit. D'autres langues font également référence à la pomme dans leurs expressions, comme l'anglais avec « The apple of my eyes » traduire : la pomme de mes yeux. Cette expression est employée comme l'expression française « j'y tiens comme à la prunelle de mes yeux ».

Mais aussi...

« tomber dans les pommes »

« C'est encore pour ma pomme »

La pomme de la marque Apple

La pomme de blanche neige

« vert pomme »

La pomme dans l'art : Magritte

FICHE REPERE 3 : ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX DE LA PRODUCTION ET DE LA CONSOMMATION DE POMMES

Quelques repères sur différents modes d'agriculture

Conventionnelle : L'agriculture conventionnelle est une méthode d'agriculture qui s'est largement répandue après les grandes guerres mondiales, pour devenir aujourd'hui la plus pratiquée à travers le monde. Cette méthode est fondée sur une recherche maximale de productivité : de très grandes surfaces agricoles où l'on cultive la même plante, l'utilisation de machines agricoles haute gamme, l'utilisation d'intrants chimiques (pesticides, insecticides, engrais...).

Raisonnée : L'agriculture raisonnée constitue une démarche de prise en compte de la protection de l'environnement, de la santé, et du bien-être animal dans la production agricole. Née du constat d'un rejet d'une partie de la population du modèle conventionnel, jugé trop polluant et dangereux pour la santé des sols et des humains, l'agriculture raisonnée poursuit l'objectif d'optimiser les rendements tout en contrôlant les quantités d'intrants utilisés. Depuis 2013, l'agriculture raisonnée fait l'objet d'une certification par une commission nationale de certification environnementale. Cette certification se décline en 3 échelons selon les pratiques plus ou moins respectueuses de l'environnement, de l'agriculteur.

Biologique : L'agriculture biologique est une méthode de production agricole qui exclut tout type d'intrants chimiques. A travers un cahier des charges très précis, l'agriculture biologique favorise la biodiversité et les processus naturels : interdiction des intrants chimiques (pesticides, insecticides...), interdiction des OGM, etc... Depuis 2009, ces critères sont fixés en France par l'Union Européenne. Chaque exploitation biologique est certifiée par un organisme certificateur indépendant.

La pomme et les pesticides :

Les pommes contiennent-elles des pesticides ?

On entend beaucoup dire que nos pommes seraient empoisonnées par les pesticides. Beaucoup d'idées reçues circulent à ce sujet et le consommateur à parfois du mal à s'y retrouver... Alors, la pomme est-elle un aliment santé ou un aliment poison ?

La communauté scientifique s'est penchée sur la question. Un rapport de l'INRA de 2010 montre que les pommiers français reçoivent en moyenne 35,4 traitements durant l'ensemble de la période de production. A titre comparatif, les poiriers et les pêchers reçoivent en moyenne 20 à 25 traitements selon les années, les cerisiers et abricotiers, de 10 à 12 traitements, et le kiwis, de 2 à 5 traitements.

Qu'est ce que les pesticides ?

« Pesticide » – substance utilisée pour protéger les plantes et les animaux contre les parasites et les maladies. Les pesticides chimiques de synthèse sont des substances chimiques ou des mélanges de substances destinés à lutter contre les nuisibles tels que les insectes, les champignons, les moisissures ou les mauvaises herbes. Les substances utilisées sont également connues sous le nom de « produits de protection des plantes » ou « produits phytosanitaires ». Ils sont le plus souvent classés en fonction des nuisibles visés, sous les catégories suivantes par exemple :
Insecticides, pour lutter contre les insectes nuisibles
Herbicides, pour lutter contre les mauvaises herbes
Fongicides, pour lutter contre les champignons

Un autre rapport de l'unité scientifique de Greenpeace international, publié en 2015, vient préciser ces résultats : sur 85 échantillons prélevés dans divers vergers européens, 53 pesticides différents ont été identifiés ! En France, 11 échantillons (eau et sol) ont été prélevés, et des pesticides ont été retrouvés dans 10 d'entre eux. Au niveau des échantillons de sol, on retrouve des herbicides, des fongicides, et des insecticides, certains présents dans 4 échantillons sur 6, comme le Boscalid, un fongicide très puissant réputé pour être très persistant. Plus alarmant encore, certains pesticides détectés sont réputés pour être hautement toxiques pour les abeilles, ou encore très toxiques pour les organismes aquatiques. Enfin, dans 2 échantillons sur 6, on retrouve du DDT, qui est un insecticide hautement persistant et actuellement non autorisé par l'Union Européenne.

Pourquoi utilise-t-on des pesticides ?

La France est le 3ème plus gros consommateur mondial de pesticides. Les agriculteurs utilisent des pesticides principalement pour lutter contre les maladies et les ravageurs qui abîment leur culture et impactent les rendements. En ce qui concerne le pommier, la principale maladie s'appelle la tavelure. C'est un champignon qui s'attaque aux fruits en faisant apparaître à la surface de la peau des tâches brunes, puis le fruit se déforme et se crevasse. Il n'est plus adapté à la commercialisation. Il existe alors un réel risque pour le producteur de pomme de perdre une bonne partie de sa production, et donc de ses revenus. Pour éviter cette situation, plusieurs solutions existent, mais la plus répandue dans les pratiques agricoles dites « conventionnelles » reste l'utilisation de pesticides.

Quels impacts sur la santé ?

Depuis plusieurs années, nous avons pris conscience du potentiel impact négatif sur la santé de l'utilisation des pesticides en agriculture. Qu'en est-il réellement ? plusieurs scientifiques se penchent sur la question. Les recherches sur le sujet restent récentes, et beaucoup de scientifiques alertent sur le fait de ne pas avoir assez de recul pour évaluer l'impact des pesticides sur notre santé, d'autant plus que l'utilisation des pesticides a largement augmenté ces dernières années, ce qui pourrait apporter une toute nouvelle dimension à prendre en compte dans l'analyse des impacts sur la santé. Cependant, un lien entre certaines maladies a pu clairement être établi.

Ainsi, on estime qu'une exposition prolongée aux pesticides aurait des liens avec le développement de certaines maladies, tel que Parkinson ou le cancer de la prostate. Les agriculteurs sont les premiers touchés car ce sont les premiers à être en contact direct et prolongé avec ces substances chimiques, on estime qu'ils ont 12 à 28% de risques en plus de développer ce type de maladie. De nouvelles études montrent également le risque en terme d'exposition aux pesticides durant la grossesse. Ainsi, on observe une augmentation significative de morts fœtales (fausse couche) ainsi qu'une augmentation du risque de malformations congénitales, enfin on soupçonne également une forte augmentation des leucémies et des tumeurs cérébrales pour les enfants ayant été exposés aux pesticides durant la grossesse.

Et sur la santé de la planète ?

En plus de tuer l'espèce visée, les pesticides ont de nombreux impacts sur l'environnement et les écosystèmes, à court ou à long terme. Les molécules qu'ils contiennent sont susceptibles de persister dans l'environnement, et de se retrouver dans les sols, l'eau, l'air et les aliments. S'infiltrant dans les sols, ils se retrouvent présents dans les eaux de surface, les eaux souterraines et marines. Ainsi selon le Ministère de l'environnement, les pesticides sont aujourd'hui présents dans 93% des cours d'eau. La qualité de l'air est elle aussi impactée, puisqu'on retrouve ces substances, parfois toxiques, dans l'air. Ces pesticides ont également des impacts considérables sur certaines

espèces, comme par exemple les abeilles qui en sont, entre autres, de sérieuses victimes avec 30% de mortalité des colonies depuis 15 ans selon l'INRA.

Ces dérèglements impactent les écosystèmes de manière beaucoup plus large, car dans un écosystème chaque élément animal ou végétal joue un rôle dans le fonctionnement de l'écosystème. La disparition d'un élément de l'écosystème à cause des pesticides entraînera nécessairement un dérèglement de l'équilibre global de l'écosystème. Enfin, on observe depuis plusieurs années des mutations génétiques d'espèces qui « s'adaptent » en devenant résistantes aux pesticides.

L'exemple du DDT est également à notifier. Ce pesticide, utilisé massivement au début du siècle en agriculture pour sa qualité d'insecticide puissant, a été interdit dans les années 1970. A l'époque, la publication du livre « Printemps Silencieux » de Rachel Carson, biologiste, démontre les effets dévastateurs du DDT sur les populations d'oiseaux. Suite à cette publication qui fit un grand bruit auprès du grand public, le DDT fut progressivement interdit dans de nombreux pays. Plus tard, plusieurs études s'intéressèrent à l'impact du DDT sur les humains. Malgré des résultats très contestés et débattus dans la communauté scientifique, on établit des liens entre DDT et cancers, Alzheimer et problèmes de fécondité. En 2015, le DDT a été classé par l'OMS « probablement cancérigène pour l'homme ».

Le DDT est un polluant organique persistant, ce qui signifie qu'il ne se dégrade pas, ou très mal. Première conséquence : d'après le rapport de Greenpeace, on trouve aujourd'hui encore du DDT dans nos cours d'eau (dans 2 échantillons sur 6), malgré son interdiction il y a presque 50 ans.

Quelles alternatives ?

Il existe plusieurs alternatives pour notre santé et pour celle de la planète qui nous permettent de consommer des pommes sans nous faire de mal ! Pour consommer la pomme sans aucun risque, il vaut donc mieux la choisir « Biologique », autrement dit, issue d'une agriculture garantie sans pesticides. Pour être certain de s'y retrouver, plusieurs labels garantissent ces techniques d'agriculture sans pesticides, comme le label AB.

L'autre solution consiste à éplucher le fruit. Cependant, l'éplucher enlève une partie des vitamines, qui sont principalement concentrées dans la peau !

En ce qui concerne la santé de la planète, il existe de nombreuses alternatives. Greenpeace les présente également dans son rapport scientifique. Le but ? Démontrer qu'il est possible de produire des pommes répondant aux besoins des productions à grande échelle tout en respectant l'environnement et en bannissant les pesticides.

Tout d'abord, le constat est fait que les principales variétés de pommes produites à grande échelle (Gala, Golden, Pink Lady..) sont des variétés particulièrement sensibles à la Tavelure, principale maladie du pommier. Les cultiver nécessite donc l'emploi massif de pesticides pour lutter contre cette maladie. Or, de nombreuses autres variétés comme des variétés anciennes ont cette caractéristique d'être beaucoup plus résistantes à ces maladies. Favoriser la culture de ces variétés, c'est donc valoriser des processus de lutte naturellement présents dans l'ADN du fruit de lutte contre la maladie.

Ensuite, encourager et favoriser la biodiversité reste d'une importance considérable. Ainsi, mettre en place les conditions d'un écosystème complexe et stable permettra la présence des prédateurs naturels, qui feront tout naturellement le même travail que les pesticides insecticides, sans les conséquences néfastes : se débarrasser des nuisibles ! C'est aussi ce que l'on appelle la lutte biologique. Favoriser la présence de plantes « hôtes » est donc indispensable : ce sont des plantes

qui vont pouvoir être des habitats pour ces prédateurs naturels. On peut également citer le fait de « disperser » les pommiers : au lieu de cultiver uniquement du pommier sur des surfaces très proches, on disperse les pommiers et on alterne avec d'autres arbres, qui joueront alors le rôle de « tampon » ou de protection et empêcheront la dispersion d'une maladie de pommier en pommier.

Enfin, une bonne qualité des sols et de l'eau est indispensable : tout d'abord pour maintenir la biodiversité, mais aussi pour ne pas épuiser le sol en ressources essentielles au développement du pommier. Pour se faire, la technique du compagnonnage végétal est possible. Elle consiste à favoriser la présence de certaines plantes qui vont avoir des vertus bénéfiques pour le pommier, comme par exemple de fixer l'azote dans le sol, caractère indispensable à une qualité de sol favorable au pommier.

Le rapport, disponible sur Internet, présente ainsi une série de conseils, issues de méthodes d'agricultures alternatives telles que l'agroforesterie, la permaculture ou encore la biodynamie.

Le consommateur qui voudrait lui agir en ce sens devra alors se renseigner sur ses achats, afin de favoriser l'achat de pommes issues de ces techniques respectueuses de l'environnement. Pour cela, nous avons déjà cité l'achat de produits labellisés agriculture biologique, mais la vente directe du producteur au consommateur peut également s'avérer très intéressante : c'est en effet une bonne occasion pour rencontrer le producteur et le questionner sur ses pratiques !

FICHE REPERE 4 : LES LABELS

La pomme est le fruit de nombreuses controverses en terme de bienfaits sur la santé. Si ses qualités nutritionnelles sont avérées et reconnues par tous, son mode de production fait débat. Entre production en monoculture à grandes échelles, utilisation massive de pesticides, et techniques de conversions chimiques, la pomme se tisse peu à peu une mauvaise réputation dans les médias d'information et dans l'opinion des citoyens. Pourtant, plusieurs alternatives, plus ou moins engagées pour une production alternative de pomme apparaissent. Zoom sur ces critères objectifs et mesurables d'une qualité « supérieure ».

Les labels du jeu des pommes :

A la ferme des coccinelles et chez Carmour, le label « Agriculture Biologique » :



Il existe deux visuels bien connus : celui du label Français (AB) et celui du label Européen. Le label Français a été créé en 1985 suite à la volonté de certains acteurs du monde agricole et de certains consommateurs de bannir les produits chimiques de synthèse dans l'agriculture. Le label Agriculture Biologique naît donc,

accompagné d'une charte très précise : interdiction d'utilisation de pesticides, interdiction des traitements chimiques après récolte, alimentation garantie biologique pour les animaux, interdiction de l'élevage hors sol et un accès au plein air pour les animaux, enfin une interdiction des OGM. Tous ces produits sont certifiés et contrôlés par des organismes de certification indépendants.

En 2009, le cahier des charges Français est remplacé par le cahier des charges européen. Le label européen fait donc son apparition sur les emballages de ces produits biologiques. Cependant, le cahier des charges européen vient assouplir la réglementation en vigueur, ce qui provoque des contestations chez les producteurs engagés pour l'Agriculture Biologique. Ainsi, la nouvelle réglementation plus souple autorise une présence des OGM accidentelle (par contamination) dans les produits biologiques à hauteur de 0,9%, une présence maximale de 5% de produits non-biologiques dans les aliments transformés et la possibilité pour un producteur de pratiquer la mixité, autrement dit la production bio et non bio sur une même exploitation. Si aujourd'hui cette nouvelle réglementation reste contestée par certains, le consommateur peut se fier à ce label, qui garantit tout de même des produits plus respectueux de l'environnement et de la santé, dont le contrôle par des organismes indépendants reste stricte.

Si le sigle AB est aujourd'hui toujours présent sur certains des produits, il reste facultatif. C'est au bon vouloir du producteur de faire apparaître l'ancien sigle français. Le sigle européen lui, est obligatoire puisqu'il certifie de l'application de la réglementation en vigueur.

Chez Durand, le label « Vergers éco responsables » :



Crée par l'Association Nationale des Pommes et des Poires, le label « vergers éco responsables » garanti l'engagement du pomiculteur dans une démarche de production « respectueuse de l'environnement et de la biodiversité dans les vergers ». Les producteurs engagés dans cette démarche s'engagent à respecter une charte de bonnes pratiques parmi lesquelles: favoriser la biodiversité en verger, privilégier des méthodes de lutte biologique plutôt que l'utilisation de pesticides, raisonner les interventions en verger, récolter les

pommes à la main à maturité optimale, garantir la traçabilité du verger au point de vente et faire contrôler le respect de ces bonnes pratiques par un organisme externe et indépendant. Ainsi, 60% de la production des vergers Français (tout fruits confondus) est labellisée « Vergers éco responsables », ce qui en fait le 1er label présent au rayon fruit et légumes. 957 000 tonnes de pommes proviennent des vergers eco responsables. Attention cependant, ce label ne garantit pas une agriculture biologique ou sans pesticides ! Si son image se veut rassurant pour le consommateur, ce label valorise avant tout des « démarches plus responsables, basées sur les principes du développement durable ». Jugé insuffisante pour plusieurs associations de défense des consommateurs, cette démarche est qualifiée avant tout « d'opération marketing » par les défenseurs de l'agriculture biologique et de la lutte contre les pesticides. Si cette ambivalence entre agriculture biologique et conventionnelle reste discutable, le label « Vergers éco responsables » se veut être la preuve d'une prise de conscience de la part du consommateur et du producteur d'une volonté de renouvellement des pratiques conventionnelles. Pour l'anecdote, les pommes distribués par Mac Donald dans les menus pour enfant sont toutes labellisées « Vergers éco responsables »... et fiers et l'être ! Sur chacun des emballages individuels en plastique contenant quatre quartier de pommes prêt à être dégustés, le label apparaît en gros !

Pour aller plus loin, quelques-uns des autres labels :

AOP Pomme du Limousin (Appellation d'Origine Protégée) : En limousin, la pomme Golden Delicious est cultivée massivement depuis les années 1950. En 2005, la Pomme du Limousin se voit décerner l'AOC (Appellation d'Origine Contrôlée), label Français, devenant ainsi la seule Pomme AOC de France. En 2007, la Pomme Limousin AOC prend une nouvelle dimension en décrochant le label Européen AOP (Appellation d'Origine Protégée). Ce label « désigne produits qui ont été produits, transformés et élaborés dans une aire géographique déterminée, en mettant en œuvre le savoir-faire reconnu de producteurs locaux et des ingrédients provenant de la région concernée ». Ainsi les producteurs de Golden Délicieux du Limousin doivent répondre à un cahier des charges très précis : Une aire géographique propre à la certification AOP est déterminée pour la production, le stockage et le conditionnement des pommes. Les pommes doivent être certifiées de la variété Golden, et doivent répondre à un certains nombre de critères en terme de calibre, de poids et de couleur. Enfin, le cahier des charges précise aussi les techniques de production et de stockage qui doivent être utilisés par les producteurs. A savoir, es vergers pomme AOP du Limousin adhèrent tous à la charte « Vergers éco responsables », qui définit un certains nombres de pratiques pour limiter l'utilisation de pesticides chimiques.



du

des



IGP pour les Pommes de Savoie (Indication Géographique Protégée) : L'IGP est une certification européenne qui permet d'identifier un produit selon des exigences de qualité mais aussi une dénomination géographique précise. L'objectif est de certifier les produits pour garantir au consommateur une totale transparence sur la provenance et l'aspect qualitatif du produit. L'IGP des pommes et poires de Savoie est décerné en 1996. Ces fruits originaires de ces régions se distinguent par plusieurs particularités, qui en font un produit

singulier : L'altitude à laquelle se situent les vergers, le climat particulier de ces régions, et la nature des sols, particulièrement riches en minéraux. 205 communes de Savoie, 246 communes de haute Savoie et 12 communes de l'Ain sont ainsi concernées par le label IGP pomme et poires de Savoie. Contrairement au label AOP, l'IGP ne concerne pas qu'une seule variété. Ainsi, 16 variétés de pommes sont reconnues par le label, et 6 variétés de poires.



Label Rouge : Le Label Rouge est un label Français, qui reconnaît pour un produit donné, « sa qualité supérieure par rapport aux autres produits similaires ». Créé en 1960, ce label recense aujourd'hui plus de 500 produits. Ainsi, les critères de qualité supérieure du produit labellisé se basent sur les conditions particulières de production ou de fabrication,

selon un cahier des charges spécifique au produit, qui les distinguent des denrées similaires habituellement. Le Label Rouge est ouvert à tous les produits, quelle que soit leur origine géographique (y compris hors de l'Union européenne). La golden des Alpes de Hautes Durance est la seule pomme qui a été labellisée Label Rouge.

Bio Cohérence : En réponse à l'assouplissement du cahier des charges des produits biologiques fixé par l'UE, plusieurs acteurs de la filière en opposition avec la nouvelle réglementation ont décidé de créer leur propre label : Bio Cohérence. Parmi eux, la fédération nationale d'agriculture biologique, les éleveurs bio de France, les magasins Biocoop, Biomonde et Pronatura.



Ils proposent à travers ce label, un cahier des charges plus exigeant que celui de l'Europe. Ainsi, ils proposent une interdiction totale des traces d'OGM, une présence de 100% de produits Agriculture biologique dans les produits transformés, et au moins 50% des aliments pour les animaux doivent être produits sur la ferme. Ce label est lui aussi certifié par des organismes de contrôle indépendants.

Demeter : Demeter est une garantie privée pour les produits issus d'exploitations certifiées Agriculture Biologique, et utilisant les principes de l'agriculture Biodynamique. La certification va plus loin que le label AB : Mixité et traces d'OGM sont interdites, les produits composés doivent comporter au moins 90 % d'ingrédients certifiés Demeter, l'alimentation des animaux doit se faire à 2/3 avec des produits certifiés Demeter et 80% des aliments doivent être produits sur la ferme

Nature et progrès

Nature et Progrès est une marque privée attribuée à des produits 100 % d'origine Nature et Progrès ou bio. Elle ne demande pas la certification AB à ses producteurs et repose sur un système participatif de garantie, animée par des producteurs et des consommateurs. Nature et Progrès interdit la mixité (bio et non bio sur une même exploitation), les traces d'OGM et l'huile de palme dans ses produits (même bio). L'alimentation des herbivores et des porcs doit être produite pour moitié sur la ferme.



Fairtrade / Max Havelaar :

Le label Max Havelaar est né d'un constat : pour bon nombre de nos produits de consommation issus « du sud » les producteurs sont extrêmement touchés par la pauvreté, faute à une rétribution médiocre pour leurs productions. Le Mouvement Fairtrade / Max Havelaar apparaît alors avec un objectif : garantir un commerce international équitable, ou les producteurs pourraient être rémunérés de façon juste afin de vivre décemment de leur travail. Aujourd'hui ce label international est présent dans 20 pays et regroupe de nombreux réseaux de producteurs au Sud. En

France, c'est une association à but non lucratif, « Max Havelaar » qui gère le label. Attention, ce label ne garanti par l'origine biologique des aliments, car qui dit « équitable » ne dit pas forcément « biologique ». C'est pourquoi il n'est pas rare de trouver sur les mêmes produits le logo Max Havelaar et un second logo certifiants d'une agriculture biologique comme le logo AB.

DEUXIEME PARTIE : LES FICHES POUR JOUER

FICHE VENDEUR

Objectif vente !

Les coccinelles
Magasin de producteurs



Vous êtes producteur à la ferme des Coccinelles. Votre exploitation agricole est petite (5 hectares) et vous y produisez plusieurs sortes de fruits et de légumes.

Vous avez un verger de 2 hectares dans lequel vous produisez des pommes de différentes variétés.

Dans votre ferme, préserver l'environnement est la priorité de la maison ! Depuis quelques années déjà, toute la production de la ferme est labellisée **Agriculture Biologique**.

Pour vous, la relation avec le client est très importante ! Vous adorez pouvoir le rencontrer et lui présenter vos produits. Depuis quelques années, vous

avez rejoint **un magasin de producteurs**. Ce magasin, situé à 25 Km de la ferme, regroupe plusieurs producteurs de la région, associés ensemble pour vendre dans un seul et même lieu leurs productions. On y trouve donc de tout ! Fruits, légumes, volailles, miel, œufs... Il n'y a pas de vendeur embauché dans le magasin : ce sont **les producteurs eux-mêmes qui se relaient pour assurer le rôle de vendeur**. Ce système vous permet de réduire les coûts liés à la vente (charges locatives du magasin, salaire des vendeurs...) et de pratiquer la **vente directe** (du producteur au consommateur).



VOTRE OBJECTIF :

Vous devez vendre le plus de pommes possible. Passionné par votre métier, l'amour de vos terres et la qualité de vos produits, vous souhaitez sensibiliser le client à la qualité supérieure de vos fruits.

Prix de vente

2,35 € / kilo

Variété

Gala



VOS ATOUTS (arguments) :

- Les pommes ont un très **bon goût** et une **bonne qualité nutritionnelle**.
- Les pommes sont produites en **agriculture biologique**, qui respecte au mieux la santé du consommateur, du cultivateur et l'environnement (pas de produits chimiques de synthèse, respect du sol et des cycles naturels).
- **Vos pommes sont locales** (elles ont parcouru peu de kilomètres entre le lieu de production et le lieu de vente). Il n'y a, par ailleurs, **aucun conditionnement spécifique, ni emballage**.



- **Les clients vous apprécient car vous êtes passionné par votre métier.**

VOS CONTRAINTES :

- Vos pommes **coûtent plus cher que la moyenne**. Cela s'explique par le fait que produire en agriculture biologique vous demande plus de temps et de présence au verger (beaucoup de tâches se font à la main...). De plus, votre petite exploitation ne vous permet pas de récolter de grosses quantités de fruits.
- Il arrive parfois que le consommateur trouve un peu de terre ou quelques marques sur ses pommes, ainsi que des calibres pas forcément homogènes...

FICHE VENDEUR

Chez Durand, père et fils
Vente sur les marchés

Objectif vente !



Avec votre famille, vous possédez la plus grande partie des terres agricoles du village (30 hectares). De père en fils, vous produisez des pommes depuis plusieurs générations. Dans votre ferme, le mode de production a toujours été **conventionnel** (monoculture, utilisation d'engrais et de pesticides). Cependant, depuis quelques années, vous vous questionnez sur ces pratiques et êtes dans une volonté de pratiquer **une agriculture plus responsable**. Vous avez obtenu le label « **verger écoresponsable** », qui vous engage vers une démarche de production plus respectueuse de l'environnement et de la biodiversité dans les vergers (limiter l'usage des pesticides, favoriser la biodiversité ...)



Vous vendez une grande partie de votre production sur **les marchés**, c'est ce que l'on appelle la **vente directe** (du producteur au consommateur sans intermédiaire). Comme vos rendements sont importants, vous vendez aussi une partie de votre récolte à une usine de fabrication de compote.



VOTRE OBJECTIF:

Aujourd'hui, c'est jour de marché ! Comme chaque année, la récolte a été magnifique. Vous devez donc vendre le maximum de pommes, d'autant plus que sans supermarché comme intermédiaire, votre marge est plus intéressante !

Prix de vente

1,75 € / kilo

Variété

Gala



VOS ATOUTS (arguments) :



- Le consommateur est assuré d'une qualité constante : la pomme a **bon goût**, elle est bien calibrée, sans défauts et on n'y trouve **jamais de vers**. De plus, elle **se conserve longtemps** au frigo.
- Votre ferme se trouve à **deux kilomètres du marché**. Le produit est frais et a **subit peu de transport**.
- Les clients vous apprécient car vous avez « la tchatte ». Vous savez vous faire remarquer et faire du bruit pour attirer les clients et vendre vos pommes, quitte à parler plus fort que le voisin !

VOS CONTRAINTES :



- Certains de vos clients sur le marché se posent des questions sur les **impacts environnementaux** de vos pommes: malgré votre démarche « plus responsable », vous utilisez quand même des pesticides. Certains se demandent si ces pratiques ne nuisent pas à la qualité de l'eau et des sols de la région. D'autres s'interrogent sur les **impacts des pesticides sur leur santé**.

On raconte qu'il faut retirer un centimètre de peau si l'on souhaite supprimer tous les intrants présents dans le fruit.

FICHE VENDEUR

Objectif vente !

Aux quatre saisons
Primeur



Vous êtes un **revendeur en fruits et légumes** (aussi appelé primeur). Vous achetez chaque semaine des fruits et des légumes frais auprès d'un grossiste de votre région, que vous revendez ensuite dans votre boutique.

Sur votre étal, on trouve de tout ! **Des légumes locaux aux fruits exotiques, pour vous c'est important de proposer une grande diversité au client.** Vous proposez des pommes de la variété Gala produites chez le plus gros producteur de la région, un agriculteur qui possède un grand verger en **production conventionnelle**.

En tant que primeur, vous souffrez de la concurrence des supermarchés et autres grandes surfaces.

Vous aimez le contact avec le client et avez toujours quelques conseils à leur fournir pour cuisiner et préparer vos produits. En faisant cela, vous espérez fidéliser la clientèle et faire la différence avec la grande distribution en mettant en avant le côté « humain » de votre petite boutique.



VOTRE OBJECTIF :

Vous devez vendre le plus de pommes possible, d'autant plus qu'en pleine saison, vous proposez des pommes locales, qui ont été cultivées à seulement quelques kilomètres.

Prix de vente

2,00€ / kilo

Variété

Gala

VOS ATOUTS (arguments) :

- Le consommateur est assuré d'une qualité constante : la pomme a **bon goût**, est bien calibrée, sans défauts et on n'y trouve **jamais de vers**. De plus, elle **se conserve longtemps** au frigo.
- Chaque semaine, vous vous approvisionnez chez le grossiste, vos produits sont donc toujours frais et vous les avez sélectionnés vous-même.
- Les clients vous apprécient car vous êtes une **petite boutique de proximité**. Vous êtes toujours disponible pour conseiller le client et lui donner des recettes pour préparer vos produits.



VOS CONTRAINTES :

- Certains de vos clients se posent des questions sur **les impacts environnementaux** de vos pommes : cultivées en conventionnel, sur de grandes surfaces, et avec l'utilisation de pesticides et d'engrais chimiques, certains se demandent si ces pratiques ne nuisent pas à la qualité de l'eau et des sols de la région. D'autres s'interrogent sur les **impacts des pesticides** sur leur santé.
- On raconte qu'il faut retirer un centimètre de peau si l'on souhaite supprimer tous les intrants présents dans le fruit.



FICHE VENDEUR

Peuclerc
Supermarché

Objectif vente !



Vous êtes responsable du rayon « fruits et légumes » du supermarché **Peuclerc**.

Installé à une dizaine de kilomètres du village, au cœur d'une importante zone commerciale, Peuclerc emploie une **cinquantaine de personnes du village**.

Dans un contexte de concurrence très rude, Peuclerc met en avant des prix toujours plus bas pour attirer le client et lance toutes les semaines un lot de fruits et légumes à **prix cassés**. Ces fruits et légumes, venant parfois de l'autre côté du globe, proviennent d'**exploitations agricoles conventionnelles** (utilisation de pesticides et engrais chimiques) et emploient souvent des travailleurs sous-payés pour proposer des prix toujours plus bas.



VOTRE OBJECTIF :

Relancer le pouvoir d'achat des ménages en proposant des fruits très bon marché. Favoriser l'équilibre alimentaire en proposant des produits frais accessibles pour toutes et tous.

Prix de vente

1,50 € / kilo

Variété

Gala

VOS ATOUTS (arguments) :

- Les pommes du jour **coûtent 1,50 euros**. Ce sont les moins chères du marché !
- En ces temps de crise, les consommateurs sont très sensibles à la politique commerciale menée par Peuclerc qui propose des **prix imbattables** sur la plupart de ses produits. Ils peuvent ainsi manger autant de fruits et légumes que le prescrit le Programme national nutrition santé (PNNS) : 5 par jour !
- Cette variété standard a **bon goût**, la pomme est **grosse et propre**, plus besoin de la laver, le consommateur pressé est satisfait.



VOS CONTRAINTES :

- Les pommes sont produites dans une très grande exploitation maraîchère du Sud de l'Italie (600 hectares) qui favorise l'**agriculture intensive**. Afin de réduire ses coûts et de proposer des fruits et légumes à bas prix, cette exploitation a recours à une main d'œuvre saisonnière étrangère. Malheureusement, les conditions de travail sont déplorables (les associations de solidarité internationale parlent même « d'esclavage des temps modernes »).
- **Les pommes sont arrivées en camion jusqu'au supermarché et ont donc parcouru 1 200 kilomètres.**

FICHE VENDEUR

Carmour
Hypermarché

Objectif vente !



Vous êtes responsable du rayon « fruits et légumes » de l'hypermarché *Carmour* qui se situe au centre d'une galerie commerciale attractive, à une vingtaine de kilomètres du village. **Des centaines de personnes de la région y travaillent.**



Chez Carmour, on trouve de tout (du produit discount au produit bio) pour satisfaire tous les consommateurs. Depuis quelques temps déjà, de plus en plus de clients s'intéressent aux produits biologiques. Carmour a bien compris qu'il y avait là une opportunité de développer ces produits et de **devenir leader sur le marché du bio** ! Carmour a donc sorti sa propre marque, *Carmour Bio*, qu'il tente de développer en proposant à ses clients des produits labellisés **Agriculture Biologique**, bon marché et accessibles.



VOTRE OBJECTIF:

Vendre le plus possible de pommes biologiques sous la marque *Carmour Bio*, pour développer votre marque et devenir leader sur le marché du Bio « accessible financièrement ».

Prix de vente

2,30 € / kilo

Variété

Gala



VOS ATOUTS (arguments) :

- Les pommes du jour viennent de **Turquie** et sont issues de **l'Agriculture biologique**. Ce produit étant labellisé, le consommateur a la certitude qu'il a poussé **sans produit chimique de synthèse**. Ce produit est sain, bon pour les enfants (plus besoin de les peler !).
- Les pommes sont **propres, lavées et même emballées par quatre et étiquetées**. Le consommateur peut les consommer directement sans les laver (elles n'ont pas été touchées par tous les clients du supermarché !).
- Elle a **bon goût** et est de **bonne qualité nutritionnelle**.



VOS CONTRAINTES :

- Les pommes étant de qualité supérieure, **leur prix est plus élevé** que les autres.
- Les consommateurs sont conscients que la pomme *Carmour Bio* a toutefois un **impact environnemental non négligeable** : elle vient de Turquie et a parcouru 3000 kilomètres avant d'arriver au supermarché.
- Vos pommes sont emballées en barquette de 4 fruits sous cellophane, ce qui génère d'importants déchets.



FICHE CONSOMMATEUR

Faites votre marché !

Vous disposez de **5€ pour acheter au moins 2kg de pommes**.

Vous n'êtes **pas obligés de tout dépenser**, mais vous devez acheter toutes vos pommes chez un seul vendeur.

Vous devez vous renseigner auprès des cinq vendeurs : avant d'aller faire vos courses, **préparez une liste de questions** à leur poser en vous aidant des éléments ci-dessous. Puis vous aurez un temps limité pour faire vos achats.



La pomme aussi connaît les saisons ! Elle se récolte à la fin de l'été et se consomme à l'automne



80 millions de pommes sont produites dans le monde par an.

La France est le

7eme

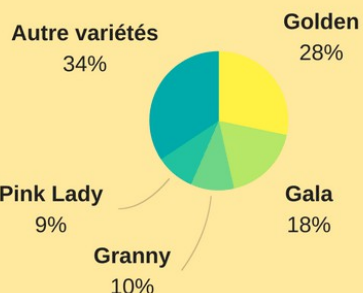


La pomme est le fruit le plus exposé aux pesticides, avec une moyenne de 35,4 traitements chimiques



20kg

Une famille Française de 4 personnes consomme en moyenne 20kg de pommes par an.



4 variétés représentent à elles seules 66% de la production Française

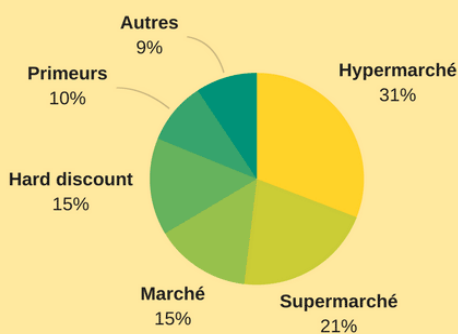
La pomme est le troisième fruit le plus consommé au monde (après l'orange et la banane) et le 1er fruit consommé en France.



Il existe des milliers de variétés de pommes à travers le monde

La surface totale des vergers Français producteurs de pommes Bio a augmenté de **14%** en 2015

Les principaux circuits de commercialisation sont :



A croquer, en jus, en compote, en tarte ou en salade, il existe plusieurs façons de consommer la pomme



Vos questions	Les réponses des vendeurs				
	LES COCCINELLES	AUX QUATRE SAISONS	CHEZ DURAND	CARMOUR	PEUCLERC
...					
...					
...					
...					
...					
>Votre choix : >Pourquoi ?					

Sources :

<https://www.pomme-limousin.org/>

<http://www.pommespoiresdesavoie.fr/>

<http://www.inao.gouv.fr>

<http://agriculture.gouv.fr/>

<http://www.60millions-mag.com/>

<http://www.biocoherence.fr/>

<http://www.demeter.fr/>

<http://www.natureetprogres.org/>

<http://www.ensemble-solidaires.fr/>

<http://www.lapomme.org/vergers-ecoresponsables>

<http://agriculture.gouv.fr/pour-des-vergers-ecoresponsables>

https://www.sciencesetavenir.fr/nature-environnement/des-vergers-ecoresponsables-pour-redorer-l-image-des-pomiculteurs_14091

<http://www.lesfruitsetlegumesfrais.com/>

<http://www.consoglobe.com>

<http://www.lapomme.org/>

centre national de pomologie de Ales

Greenpeace : Pommes empoisonnées : Mettre fin à la contamination des vergers grâce à l'agriculture écologique : https://cdn.greenpeace.fr/site/uploads/2017/02/Rapport-Pommes_FR.pdf?_ga=1.87455387.221029374.1491901062

<http://www.inserm.fr/espace-journalistes/pesticides-effets-sur-la-sante-une-expertise-collective-de-l-inserm>

<http://www.statistiques.developpement-durable.gouv.fr/lessentiel/ar/2439/0/impacts-pesticides.html>

Philippe Marchenay Laurence Bérard, *Des pommes*, collection sauvegarde, 2008

Centre technique interprofessionnel des fruits et légumes, *le pommier*, éditions centre technique interprofessionnel des fruits et légumes, 2002.

<http://www.insee.fr/fr/accueil>

1. Les jeux

Alimentation :

- « **Un peu de sud dans mon assiette** » : animation tout public qui se déroule sur une journée complète et peut toucher jusqu'à 150 personnes. Cette animation permet d'explorer la thématique de la consommation responsable au regard des échanges et relations Nord / Sud.
- « **Jeu de la banane** » : animation de 2h destinée aux adolescents (collégiens/lycéens) et aux adultes. Cette animation met en scène des acheteurs et vendeurs de banane et questionne des critères de choix d'un achat alimentaire, et les questions d'impacts sociaux et environnementaux de consommation alimentaire.
- « **Jeu du cacao** » : Ce jeu est une adaptation du jeu de la banane, et poursuit les mêmes objectifs autour d'un autre produit ; le chocolat. Ce jeu est suivi d'une dégustation de chocolat et d'un atelier de décodage des étiquettes.
- « **Jeu de l'Énergie** » : Ce jeu tout public (à partir de 9 ans) est un atelier de 2h qui permet, à travers le choix d'un plateau-repas, de décrypter les aliments sous deux angles d'entrée : les valeurs nutritionnelles et énergétiques d'une part, et les impacts environnementaux liés aux transports des aliments de leur lieu de production à leur lieu de consommation d'autre part.
- « **Jeu de la pêche** » : Cette animation de deux heures destinée aux adultes et adolescents invite les participants à se mettre dans la peau d'une entreprise de pêche. Durant 8 saisons de pêche, ils seront amenés à prendre des décisions entre recherche de profits et gestion des ressources de la mer. Ce jeu est un support pour sensibiliser aux enjeux d'une ressource naturelle limitée.
- « **Le goûter arrogant** » : Le goûter arrogant est une animation de 3h pour les adultes et adolescents. Ce temps est gustatif et participatif, tout en illustrant les inégalités Nord-Sud et les interdépendances entre les divers acteurs du monde.
Adapté du Repas insolent de Starting-Block, c'est un goûter au cours duquel les convives composent eux-mêmes les décisions qui modifieront le destin du monde. Ils devront échanger entre eux leurs productions alimentaires pour que tout le monde puisse goûter à sa faim !

Développement Durable

« **Décodé** » est une journée événement qui touche 150 personnes. Animée par trois animateurs et un conteur, les participants sont divisés en 3 groupes et sont invités à s'immerger dans un pays : le pays tout économique, et pays tout social, et le pays tout environnemental. Suite à une grosse crise, les 3 pays devront négocier et trouver un accord pour vivre ensemble...

Interculturalité

-« **Sur la piste du djembé** » qui est une journée événement qui touche 150 personnes (tout public). Cette animation invite les participants à découvrir l'Afrique de l'ouest de manière active et ludique, dans le but de déconstruire des représentations et de sensibiliser à une culture différente.

-« **Zigani Drom, sur la route des tsiganes** » est une journée événement qui touche 150 personnes, mobilise deux animateurs et des musiciens. L'objectif est de faire découvrir l'histoire, la culture et le mode de vie des Tsiganes d'Europe et de France. L'approche choisie est de permettre aux participants, à travers cette découverte, de déconstruire des représentations et de mener une réflexion et un débat sur l'accueil des Tsiganes en France.

2. Les DVD

- Le DVD « **Entouka, ça va !** » : film de 24 minutes qui mélange animation graphiques et documentaire. Il dénonce sans culpabilisation et avec fermeté le scandale de la faim ordinaire, à travers l'histoire de l'alimentation et un regard croisé des habitudes alimentaires au Burkina Faso et en France. Que peut faire le citoyen ?

Le film est accompagné d'un livret pédagogique qui propose d'explorer des pistes concrètes d'animation pour mettre les participants en situation de débat dans des séquences d'animation ou d'enseignement.

- Le DVD « **Se nourrir...ici - l'alimentation au cœur des enjeux de société** » coréalisé par le RED (Réseau Éducation au Développement) et Lafi Bala. Ce DVD est un outil qui propose une réflexion sur nos pratiques autour de l'alimentation, individuelle et en collectivité, et une sensibilisation à une consommation responsable. Le DVD est accompagné d'un livret pédagogique qui permet une utilisation facilitée dans des séquences d'animation ou d'enseignement.

- Le double DVD « **À la recherche du Nyamakala** » composé de 22 courts métrages intégrés dans l'animation du dispositif pédagogique « A la recherche du Nyamakala ». Ils ont été tournés dans la région de Koudougou où Lafi Bala entretient des relations d'amitié depuis 30 ans. Les citoyens du monde peuvent se faire une idée de la richesse, de la créativité de ces femmes et de ces hommes qui font face avec énergie et humour aux défis quotidiens. C'est à travers ces témoignages de tous les jours que se poursuit "la quête du Nyamakala", en s'interrogeant sur des valeurs souvent délaissées dans notre société : la solidarité, le partage, mais aussi nos relations à la nature, à l'énergie, au corps et à la culture... Le double DVD est accompagné d'un livret pédagogique : avant-propos, utilisation pédagogique des vidéos, résumés de films et pistes d'exploitation, abécédaire des mots-clés.

ANNEXE 3 : Les partenaires de l'association

Type de partenariat	Structure partenaire	Modalités du partenariat
Financier	Région Occitanie	En 2016 28500 euros de financement : -22800 euros pour les « actions d'éducation à la citoyenneté internationale et au développement durable vers les publics lycéens, étudiants et locaux du Languedoc-Roussillon » -5700 euros pour les « actions de veille, de création et de valorisation de nos outils pédagogiques d'éducation à la citoyenneté internationale et au développement durable »
	Conseil départemental de l'Herault	4500 euros pour « la valorisation des actions éducatives et l'appui à la création d'outils pédagogiques en direction du public collégien du département ».
	Agence Française de développement	Attribution d'un poste Fonjep « Education au développement » depuis 200
Technique	Lycée Honoré de Balzac	met à disposition des locaux (bureaux et cave), une place de stationnement et le service affranchissement et les photocopieuses de l'établissement, pour un loyer « symbolique » 600€ par an
	L'ARDEC	Adhésion à l'ARDEC pour le soutien à la gestion administrative et financière de Lafi Bala
	KuriOz	Diffusion des outils pédagogiques de Lafi Bala à travers une plate-forme de vente en ligne
	Le Centre de Documentation Tiers Monde de Montpellier (CDTM34)	Projet commun co-écrit et co-animé dans le cadre de la campagne ALIMENTERRE. Partenariat « symbolique » forgé autour de valeurs communes
	COOPERE 34 et le Collectif TUP	Adhésion au réseau COOPERE 34, participation à deux groupes de travail : le collectif tout un plat et le groupe de travail « social et EEDD ».
	Graine Languedoc Roussillon	Adhésion au réseau Graine Languedoc Roussillon, participation à la dynamique régionale « Réseau

Pédagogique et d'action		Régional Santé-Environnement »
	CFSI (Comité Français pour la Solidarité Internationale)	Partenariat dans le cadre de la coordination locale de la campagne ALIMENTERRE. Subvention de 2500€ pour les missions de coordination de la campagne Alimenterre.
	Le Réseau d'Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale (RED) de l'Enseignement agricole	Partenaire historique, Lafi Bala et le RED ont longtemps collaboré ensemble sur la création d'outils pédagogiques.
	RITIMO, réseau d'information et de documentation pour le développement durable et la solidarité internationale	Adhésion au réseau et participation à la commission « Éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale » Une intégration de Lafi Bala en tant que membre du Conseil d'Administration est prévue prochainement.
	L'association Benebnooma	Partenaire historique Contribue à alimenter la création des outils pédagogiques en participant à différents niveaux : photos, vidéos, accueil de membres de l'équipe de Lafi Bala...

Entretien de 10h à 14h30 avec Charles Marcos, ancien animateur, président et fondateur de l'association

Objectifs : Présentation et explication documents qui avaient été réalisés sur le jeu de la pomme / Redéfinir ensemble les objectifs et la forme du jeu / Aide à une organisation méthodologique

Re transcription des principaux échanges :

Travail en équipe / répartition des tâches :

-Kaito apporte son expérience pour venir m'appuyer pour réfléchir sur la forme du jeu, je travaille en autonomie sur le fond.

-Un retour régulier va être mis en place lorsque j'aurais avancé sur le contenu pour que Kaito puisse apporter son regard et me conseiller

Objectifs du jeu :

-A retravailler dans la formulation (voir annotation feuille)

-La question de la qualité gustative et celle de l'économie circulaire seront abordées sous forme de petits temps complémentaires à l'animation principale

Matériel à prévoir :

-Il est possible de rajouter des « grandes photos » mais à anticiper pour la prise de photo et l'impression

-Possible de rajouter des outils annexes comme des films (île aux fleurs, film du cochon au Costa Rica, d'autres films à aller voir sur la plateforme en ligne d'AlimenTERRE ou du GRAINE)

-Possibilité d'ajouter des emballages de produits dérivés comme pour le jeu de la pêche mais l'utilisation est à réfléchir.

Globalement :

-Re réfléchir le temps accordé à chaque partie de l'animation

-Faire deux versions du jeu pour les tester et les comparer : une version avec uniquement des pommes et une version où l'acheteur aura le choix entre des pommes et de la compote de pommes.

-Les objectifs changent : On a toujours 5€, on doit les dépenser en totalité, mais pas nécessairement acheter 2kg de pommes comme dans le jeu de la banane.

-Réfléchir à « qu'est-ce qu'on laisse à la classe après l'animation ? » ?

Introduction :

-Où s'arrête-ont dans l'explication au début ? Réponse de Kaito = Pas trop loin, donner seulement quelques petits éléments et compléter avec une fiche repère bien fournie qui sera en annexe et proposera des éléments de contenu, référencés, sur toutes les dimensions du sujet.

-Réfléchir à un éventuel clin d'œil symbolique ? Apple, Adam et Eve...)

-Élaborer une carte des principales exportations / importations de pommes entre la France et le monde

Rôle des consommateurs / Acheteurs :

- Deux déclinaisons des fiches vendeur seront proposées car constat que certains élèves ont du mal à se l'approprier car elle est dense en information
- Retravailler les différents rôles de vendeurs : proposition = 1 magasin de producteur, 1 marché plein air, 2 supermarchés (1 bio et 1 conv) Dans tous les cas il faudra du local, du bio local et du bio de loin, et du loin.
- Questionnement sur le fait de proposer un 5eme rôle de vendeur ?

La synthèse :

- Le tableau de synthèse sera modifié dans le cas du test avec pomme + compote car il comprendra une case : pomme ou compote et une case prix au kilo où le prix de la compote sera ramené au kilo pour pouvoir être comparé à celui des pommes
- Les deux parties de l'analyse seront à travailler et à apporter des arguments référencés en annexe. Les deux parties pourront être : 1) analyse du prix (facilement comparable) 2) analyse de la qualité et questionnement sur les outils pour le faire (c'est plus difficile ! Outils pour le faire = labels...)
- Troisième temps « d'ouverture » avec des pistes de débats sur certains questionnements liés à la qualité gustative ou l'économie circulaire pour faire du lien avec les objectifs « en option »

« Pour aller plus loin » / Economie circulaire :

- Après une recherche précise pour saisir le sujet, faire les deux schémas fait au brouillon, proprement sur deux grandes feuilles
- S'inspirer les deux petits dépliants du réseau action climat (très bien fait!)
- Deux possibilités pour animer ce temps : soit le schéma est à trous et à compléter. Soit chacun est une partie du schéma et on s'inspire du jeu de la ficelle pour relier les gens entre eux.
- Surtout mettre en évidence la question de l'énergie.

« Pour aller plus loin » / Qualité gustative :

- dégustation de jus de pommes OU de pommes (dans ce cas la retravailler la fiche dégustation / Certains collègues de Serge sont spécialistes)

« Pour aller plus loin »

- Petit répertoire des outils péda à explorer en complémentarité du jeu. Par exemple référencer l'île aux fleurs en y intégrant une petite grille d'analyse de l'outil

Compte rendu entretien

Vincent Rousval : [Cet entretien a été réalisé au téléphone et n'a pas pu être enregistré. Les réponses données sont donc des reformulations de ma prise de notes]

Vincent Rousval est salarié au RED, le réseau d'éducation au développement, destiné aux enseignants de l'enseignement agricole.

Qu'est-ce que le RED, Quelles-sont vos missions et quel est votre rapport au jeu ? Le RED est un réseau de l'enseignement agricole. Il réunit le personnel éducatif, le corps enseignant et a pour mission de les mettre en relation pour favoriser le partage d'expériences et d'outils. L'objectif est de valoriser l'ECSI (éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale) sur des thématiques comme l'interculturalité, l'alimentation durable... Pour ce faire, plusieurs missions concrètes : accompagnement et mise en relation des enseignants, partage d'expériences pour donner envie aux enseignants de monter des projets, développer des actions de citoyenneté européenne, coordonner la campagne Alimenterre etc...

Au niveau du rapport au jeu, c'est une entrée historique du RED. Charles Marcos, membre fondateur du réseau travaillait en parallèle à Lafi Bala sur le développement et l'animation d'outils (jeu de la banane, décodé). Le RED était un moyen de diffusion et de valorisation de ces outils auprès des établissements de l'enseignement agricole. Aujourd'hui on continue à valoriser le jeu mais d'une manière différente : On a moins de temps dédié à la création de nouveaux outils mais on continue à le faire (nouvel outil sur l'agroécologie par exemple). On continue cependant à valoriser les outils déjà existants (jeu de la banane) et à les animer.

Il existe beaucoup de modalités différentes pour éduquer à la citoyenneté et à la solidarité. Pourquoi le jeu est une modalité intéressante ? Quels intérêts au jeu ? Il existe effectivement beaucoup de modalités (débat, film, ...). Le jeu est intéressant pour apprendre la complexité d'une situation. Quand tu joues, tu es plus impliqué, tu es en action, donc tu apprends mieux. C'est efficace pour aborder des notions parce que ça sort du cadre habituel, ça crée une nouvelle dynamique d'apprentissage. On peut varier les plaisirs dans la variété des outils. Le jeu de rôle, par exemple, permet de se mettre dans la peau d'un personnage, ce qui est très intéressant pour comprendre ce personnage, comprendre une situation.

Le jeu est synonyme de ludique, de divertissement, d'amusement. N'est-ce pas un paradoxe de parler de « jeu éducatif » ? Non je ne pense pas. Tu apprends par le jeu. Par exemple dans les entreprises, le jeu est de plus en plus utilisé pour former les salariés. La différence dans le jeu c'est qu'on valorise le plaisir, le plaisir à apprendre, qui est fondamental. On apprend mieux quand on éprouve du plaisir à apprendre, c'est une source de motivation. Bien entendu, le jeu ne doit pas se résumer qu'aux jeux éducatifs. A chaque fois que l'on fait un jeu en classe, le bilan est très positif : « sa change du cours », « c'était super »...

Et le jeu comme intervention en classe, comment est-ce perçu dans l'institution ? Est-ce que sa fait partie de la culture enseignante ? Déjà j'ai le sentiment qu'il y a plus de souplesse en enseignement agricole que dans l'éducation nationale, et que les enseignants sont plus à l'aise avec ces modalités pédagogiques. Il y a eu une évolution 10 ans, les pratiques des enseignements évoluent. Bien sur, la

norme c'est le cours avec l'évaluation derrière. Certains ne sont pas à l'aise avec le jeu , mais certains expérimentent plus. Par exemple le jeu de la banane, il a un succès auprès des enseignants.

Marie Youakim et Caroline Saumade : [Cet entretien n'a pas pu être enregistré. Les réponses données sont donc des reformulations de ma prise de notes, ou des retranscriptions de morceaux de phrases captés.]

Marie Youakim et caroline Saumade sont les deux salariées de Lafi Bala

Depuis sa création Lafi Bala a pour objectif « l'éducation à la citoyenneté et à la solidarité internationale ». Il existe plusieurs modalités pour atteindre cet objectif : débat, documentaire... Mais la principale modalité utilisée est le jeu : pourquoi ce choix ? Pourquoi cet outil plutôt qu'un autre ?

Caroline : Le jeu, et particulièrement le jeu de rôle, permet d'incarner quelqu'un, de se mettre à la place de quelqu'un. ça permet de jouer la situation de cette personne et de mieux se la représenter.

Marie : Oui et il y a toute la scénographie du jeu qui renforce d'imaginaire. L'avantage du jeu aussi, c'est qu'il met tout le monde sur un pied d'égalité. On se décentre de soi, on se met dans la peau de quelqu'un d'autre, pour ensuite revenir et pouvoir mieux se positionner sur la thématique en fonction de ce qu'on vient de vivre pendant le jeu de rôle.

La dimension plaisir du jeu est aussi très importante. Utiliser des accessoires, des décors. Avec le jeu on bouleverse l'espace classe.

Marie : On considère que les élèves sont acteurs de leurs apprentissages. Donc on ne peut pas arriver et leur verser le savoir dans un entonnoir ! Avec le jeu ils sont mis en avant.

Caroline : Oui, on rebondit sur ce qu'ils disent plutôt que de leur amener un contenu. On construit ensemble en partant des représentations.

Marie : Dans certains jeux on termine par une mini conférence, et on remarque que c'est là où on a le plus de difficultés. Obtenir l'attention après une séquence d'animation. Ils ne retiennent pas les informations pareil.

Caroline : Je pense aussi que c'est beaucoup plus facile de donner son opinion quand tu endosses un rôle, c'est plus vraiment toi, ça facilite la parole.

Marie : Et puis, c'est marrant quoi !! Quand ils se mettent vraiment à fond dedans, avec les accessoires. C'est d'ailleurs souvent le moment dont ils se souviennent le plus. Jouer ensemble ça crée un souvenir commun entre tous et c'est intéressant. Même lorsqu'on fait des jeux avec des adultes lors de formations, ils s'en souviennent, sa marque.

Le jeu a-t-il plus d'impact qu'un cours ?

Caroline : Oui je pense, mais ça dépend de qui fait le cours ! Tu as plein d'enseignant qui ont cette capacité à te captiver même avec une conférence. Dans tous les cas endosser un rôle et permet de mieux retenir les informations.

Marie : Je pense que ça dépend du contexte. Pour moi il faut que le jeu soit un levier dans le programme d'un enseignant, qu'il s'intègre dans une suite logique. Si c'est juste une intervention ponctuelle sur un sujet déconnecté du reste je pense qu'il aura moins d'impact. Et puis ça dépend des élèves, certains se révèlent pendant le jeu parce que ça leur correspond, d'autres non.

Caroline : ça change de ce qui est proposé habituellement, ça change de la vision du prof et de l'enseignement donc ça impact les participant.

Pensez-vous que le jeu est entré dans la culture enseignante ?

Marie : je pense que quand ils ont goûté à sa, ils changent leurs pratiques. On a plein de profs qui nous font intervenir d'une année sur l'autre par exemple parce qu'ils trouvent ça très positif.

Caroline : Mais sa dépend aussi de comment le prof le sent. C'est un véritable travail que de mettre sa en place, sa demande plus de préparation qu'un cours, et il y a des profs pas à l'aise avec ça. Et puis il faut être créatif, sa demande des compétences qui ne sont pas forcément demandés aux profs habituellement.

Le jeu est synonyme de plaisir, de divertissement. N'est-ce pas un paradoxe que de parler de jeu éducatif ?

Caroline : pour moi non, je trouve que tout est éducatif : pour les jeunes enfants par exemple, lorsqu'ils tombent, c'est éducatif. Tout est source d'apprentissage dans la vie. Même un jeu sans « visée éducative » comme le ; jeu de l'oie par exemple, tu n'apprends pas forcément des connaissances, mais d'autres savoir : tu apprends à attendre ton tour, à respecter les règles. Et puis, les grands, les petits, tout le monde adore le jeu.

Marie : Mais les grands parfois ont du mal justement à se mettre dans le jeu. A l'école, on oublie le jeu, on a plus cette culture du jeu.

Caroline : oui et puis ça peut être difficile car on est sollicité dans le jeu : des prises de parole. Contrairement à la conférence.

Marie : Entre 0 et 4 ans, la seule manière d'apprendre c'est le jeu. On te met dans le jeu pour apprendre. Après quand l'enfant grandit, le jeu est remplacé par d'autres méthodes d'apprentissage. Or on pourrait le garder tous le temps ! Car un jeu c'est structurant, on écoute, il y a des consignes, on favorise d'expression, les négociations... Finalement on développe des capacités que tu saura mieux exprimer dans ta vie citoyenne.

Caroline : Mais le jeu, il n'est pas vu comme quelque chose de sérieux. On dit même à certains enfants « T'es pas trop grand pour jouer à ça ? »

Marie : Puis le jeu réunit : amis, cousins, parent, grand-parents, tous ensemble.

Caroline : Oui c'est vrais, avec le moment du repas c'est la seule chose qui réunit inter-générationnellement. Et c'est vrais que ça se développe de plus en plus, il y a une énorme offre de jeux.

Marie : C'est vrai avec les serious game, les jeux vidéos... Mais sa je connaît pas bien...

A lafi bala, pour parler des actions éducatives, on utilise le mot « sensibiliser » plutôt qu'« éduquer ». Pourquoi ?

Marie : C'est vrai qu'on est une association d'« éducation à » Mais on propose des actions de « sensibilisation à »... On a souvent ces débats au réseau RITIMO.

Caroline : Pour moi, éduquer c'est plutôt un savoir, on va « apprendre à ». Sensibiliser c'est plus dans l'émotion. On va montrer des choses pour toucher les gens.

Marie : Sensibilisation et éducation ça a une connotation derrière. Dans la sensibilisation on est moins dans le processus, c'est plus ponctuel, on te propose une ouverture. Alors qu'éduquer, on a le sentiment que ça appartient aux parents, à l'autorité, et que c'est intégré dans un processus (tout au long de la vie, avec un contexte social, familial).

Caroline : Sensibiliser c'est plus ouvert, il y a une possibilité d'appropriation du savoir. Alors que éduquer c'est plus fermé

Marie : tu vois dans les termes officiels « Éducation à l'environnement et au DD », « Éducation à la citoyenneté et à la solidarité » on utilise le terme éduquer car il renvoie au système éducatif. ça donne une légitimité et ça fait plus professionnel. Par exemple dans mes dossiers de demande de

subvention j'utilise le terme « actions éducatives ». Alors que dans l'usage courant à Lafi Bala on dit « action de sensibilisation ».

Alors le jeu éduque-t-il ou sensibilise-t-il ?

Marie : éduquer on a l'impression que ça va pas avec le terme « jeu ». Mais le jeu est global et l'éducation aussi, alors je dirais que le jeu éduque..

Caroline : ..En sensibilisant !

Florence Thorez : [Cet entretien a été réalisé au téléphone et n'a pas pu être enregistré. Les réponses données sont donc des reformulations de ma prise de note]

Florence Thorez occupe une double fonction, elle est enseignante de SVT dans un collège et est missionnée par le rectorat au service éducatif du GRAINE languedoc-roussillon, en tant que chargée de mission EEDD.

Utilisez-vous le jeu dans votre métier ?

Dans mon métier d'enseignante, oui. J'utilise le jeu seule quand je connais bien l'outil, et parfois je fais intervenir des animateurs

Au graine, mes missions d'y prêtent moins. Mais lors de journées de rencontre ou de formation adulte où j'interviens j'utilise souvent des jeux, pour varier les supports de formation.

Pourquoi utiliser le jeu plutôt qu'un autre outil ?

Déjà, les conditions d'enseignement changent : les classes sont de plus en plus nombreuses et il faut d'adapter. Pour cela, je pense qu'il faut varier les supports. Mais ça peut aussi avoir ses limites : Chaque support pédagogique va très bien fonctionner avec des enfants et pas avec d'autres.

Dans un jeu, certains vont se rendre compte qu'ils sont, en jouant, en train de construire des savoirs, et d'autres pas du tout, ils ne perçoivent que l'aspect ludique.

Une autre limite que je vois c'est le passage de l'état de jeu à l'état de réalité. Certains enfants ne font pas le lien entre le changement de comportement visé dans le jeu et leur réalité. L'acquisition du changement de comportement est donc compliqué et pas forcément efficace. Dans ce cas-là ce n'est pas perméable à la connaissance.

Le jeu est synonyme de plaisir, de divertissement. N'est-ce pas un paradoxe que de parler de jeu éducatif ?

Non parce que la grande majorité des espèces vivantes s'éduquent par le jeu. Le jeu est un facteur éducatif. On apprend par imitation, le bébé par exemple apprend par imitation. D'où l'intérêt du jeu de rôles. Et puis un jeu, ça marque les esprits ! En général j'ai des élèves qui m'en parlent longtemps après. Quand je les revoient, ils se souviennent du jeu ou de la sortie qu'ils ont fait en classe. C'est les seules choses dont ils se souviennent vraiment.

A travers le jeu, on éduque, on sensibilise, ou les deux ?

Les deux ! En fait, je pense que ça dépend de la façon dont le joueur va recevoir le jeu. Certains vont voir qu'ils sont en train de construire des apprentissages et d'autres non. Pour certains ça peut être le déclic, et il y aura changement de comportement. Donc certains vont être éduqués. D'autres resteront sur l'aspect jeu et non apprentissage, ceux là ils seront plutôt sensibilisés.

ANNEXE 6 : Tableau du suivi des tâches

Suivi des différentes tâches et de leur avancement

Bleu : en cours

Rouge : à débiter

Vert : terminé

Tache	Etat d'avancement
Livret du jeu des pommes	
Livret animateur	Premier jet réalisé et envoyé pour une relecture 10/04 Relecture faites 19/04 Reprise du document en fonction des commentaires + relecture de cyprien 20/04 Relecture de marie 21/04 Reprise du doc v2 en fonction des commentaires 24/02 Écriture de la version 3 après la réunion d'étape : a envoyer a kaito marie et caro
Fiche repère 1 : La pomme	Premier jet réalisé et envoyé pour une relecture 10/04 Relecture faites 20/04 Reprise du doc en fonction des commentaires
Fiche repère 2 : Les labels	Premier jet terminé. Reste à comparer avec les fiches label déjà existantes et à envoyer pour relecture
Fiche repère 3 : enjeux écologiques	Premier jet en cours : reste la pomme juliet + la chine
Fiche acheteur	Premier jet finit. Envoyé pour relecture le 25/04 Relecture faite le 2/05 Graphisme ok Dernière relecture et reprise avant le 18
Fiche vendeur	Premier jet finit. Envoyé pour relecture le 25/04 Relecture faite le 2/05 Reprise du doc / Mise en page le 2/05 vérifier prix des pommes et variétés Graphisme Derniere relecture et reprie avant le 18
Visuels : Carte des provenances	A faire
Visuels : Poster des variétés	Poster reçu par l'interprofession des pommes à plastifier ? Ou mettre sur carton ?
Visuels : photo de pommiers	Sélectionner les photos dans le dossier et identifier les photos manquantes et les trouver. Voir comment on imprime et avec qui, quel budget ? Contact d'une entreprise de transfo de jus pour voir si je

	peux venir prendre des photos Voir photos libre de droit pour imprimer pour visuels du jeu ?
Visuels déco du jeu	Voir pour achat d'ardoises Voir si impression des photos du lieu de distribution (fiche vendeur) en grand
Module produits transformés	Achat des produits Fiche d'indentit des produits : en cours manque les infos demandées par mail Envoyé pour relecture de marie et caro Mise en page et visuels Schéma économie classique / Economie circulaire Livret animateur Reste dernière relecture (livret et fiches) et dernière modif avant 18 mai
Module degustation de jus	Fiche dégustation Ou est ce qu'on achète le jus ? Comment sa se passe pour le chocolat ?
Test et évaluation du jeu des pommes	
Organisation de l'animation test	Fait vu prof le 9/05 Reste à tout imprimer
Préparation du protocole d'évaluation de la séance d'animation	Fait A faire relire et valider avant le 18 mai
Evaluation et analyse de la séance test	A faire
Finalisation du jeu et ajustement	
Modification du jeu en fonction de l'évaluation	A faire
Mise en page	A faire

1. Démarche

Dès le début de mon stage, il a été question de créer des « modules complémentaires » au jeu des pommes. En effet, Lafi Bala, pour la grande majorité de ses interventions en classe, propose un « grand jeu » qui est généralement suivi de « modules complémentaires », qui sont des petits jeux en lien avec la thématique du grand jeu, et qui viennent compléter le contenu de celui-ci. Par exemple, pour le jeu de la banane, qui aborde les thématiques du commerce mondial et du commerce équitable, l'animation est souvent complétée par le module complémentaire « dégustation de chocolat ». Cette dégustation est tout d'abord pensée comme un temps « plaisir » pour les participants, mais avec des objectifs pédagogiques en lien avec le jeu de la banane : ainsi pour la dégustation de chocolat, Lafi Bala propose une dégustation comparative de plusieurs chocolats suivie d'une lecture d'étiquettes de ceux-ci.

Dans les premiers échanges avec la structure, cette envie de créer des modules complémentaires au jeu des pommes est apparue. Premièrement, il a été question de proposer deux modules complémentaires : un module dégustation de jus de pommes et un module sur l'économie circulaire.

Pour la dégustation de jus de pommes, l'objectif était de proposer aux participants une dégustation « plaisir » en fin de séance d'animation. Cependant, cette dégustation plaisir était également l'occasion d'introduire quelques notions tel que des notions sur la dégustation (techniques de dégustation, saveur, arôme) et quelques éléments de repère sur les différents jus présents dans le commerce. Pour cela, j'ai procédé selon la même méthodologie que pour la création du jeu des pommes : j'ai effectué un premier travail sur le contenu, qui a donné lieu à la création d'une fiche repère pour l'animateur. Puis j'ai effectué un travail sur la forme, qui a donné lieu à une fiche dégustation qui accompagne le participant dans sa dégustation.

En ce qui concerne le module économie circulaire, la demande de base de Lafi Bala était de pouvoir se saisir de la thématique de la pomme ou des produits transformés à base de pommes afin de pouvoir créer un petit module qui permettrait d'introduire la notion d'économie circulaire auprès des participants.

Pour ce faire, j'ai également procédé selon le même schéma à savoir effectuer un premier travail sur le contenu. Pour cela une structure ressource m'est apparue comme particulièrement pertinente : Le GRAINE Languedoc-Roussillon. En effet, quelques semaines plus tôt, le GRAINE LR avait organisé une journée thématique sur le sujet. De plus, Véronique Delatre, documentaliste au GRAINE LR, avait montré un intérêt pour le jeu des pommes après en avoir discuté avec Lafi Bala. Je l'ai donc sollicitée afin d'un temps de rencontre et d'échange autour du sujet soit organisé.

Je me suis très vite rendue compte de la complexité que représentait la demande de « créer un module complémentaire pour parler d'économie circulaire avec comme support la pomme ». Malgré de nombreuses ressources disponibles, le concept même d'économie circulaire est vaste. Il implique également de pouvoir retracer le « chemin de vie » d'une pomme ou d'une compote, de sa production à sa consommation. Or, j'ai constaté un manque d'informations sur le sujet.

Dès lors, j'ai cherché à concevoir un premier jeu, pensé à partir d'un travail d'analyse d'emballages de produits transformés à base de pommes. Le but de ce jeu était d'accompagner les participants à la lecture et au décryptage de ces emballages, et de pouvoir ensuite les comparer, mesurer les différences entre les

produits en terme d'impact selon plusieurs entrées : l'origine des pommes, la qualité du produit (labellisé ou non), l'emballage etc...

Pour les deux modules complémentaires, « dégustation de jus de pommes » et « économie circulaire », une analyse issue des observations de la séquence test du 18 mai a également été réalisée. Cependant, le schéma SWOT n'a pas été mobilisée cette fois-ci. En effet, j'ai estimé que ces deux modules complémentaires, nettement moins travaillés, ne relevaient pas du test mais plutôt de l'expérimentation, tant leurs contenus et leur forme étaient peu travaillés et peu définis. De plus, les objectifs pédagogiques du module dégustation de jus sont avant tout le plaisir, la détente, la coupure dans une séquence d'animation, et ne se prêtent donc pas à une analyse SWOT. Les constats sont donc énumérés tels quels :

Module dégustation de jus :

- Les deux jus étaient bien car vraiment distincts mais il faut au préalable les mettre dans des bouteilles neutres.
- Il faut insister sur l'introduction de la dégustation, donner les « règles » de la dégustation
- La grille de dégustation est à lire avec les jeunes pour qu'ils ne se précipitent pas sur le jus à boire et qu'ils prennent le temps sur chaque étape.

Module économie circulaire :

- Il faut re-réfléchir aux objectifs car ils ne semblaient pas clairs.
- Le lien entre les emballages et l'économie circulaire n'étaient pas clairs
- Le jeu en lui-même est à repenser.

Sur ces deux modules, les constats évoqués sont très différents. D'une part le module dégustation de jus fonctionne très bien, malgré quelques ajustements à effectuer. D'autre part le module sur l'économie circulaire est à repenser complètement. Effectivement, durant le test, l'animation de ce module a été compliquée. Les participants n'ont pas forcément tissés du lien entre les emballages de produits transformés et la notion d'économie circulaire, les moyens utilisés n'étaient pas appropriés (trop d'explicatif)

Il a donc été décidé une autre piste d'action pour le module économie circulaire : la création d'un schéma qui retracerait la vie d'une compote en gourde, de la production de pomme jusqu'à la question du déchet après consommation. Cependant il a également été décidé que, au vu de la charge du travail et du planning serré, un premier travail, sous forme de premier jet serait réalisé mais pas nécessairement finalisé avant la fin de mon stage. L'important étant de terminer le jeu des pommes avant de terminer les modules complémentaires.

Voici donc ci-dessous les modules que j'ai pu travaillés durant mon stage. Toujours a l'état d'ébauche, ils peuvent constituer une base de travail pour lafi bala si ils veulent un jour terminer leurs construction.

2. Module jus de pommes

Repères pour l'animateur

Infos jus :

- les différents jus

-*Le pur jus* : la dénomination « pur jus » ne peut s'appliquer qu'aux boissons pures, non diluées et fabriquées à partir de fruits frais. Pour être conservé, le jus doit subir un procédé physique tel que la pasteurisation. Il ne doit donc contenir ni agents conservateurs ni sucre.

-*Le jus à base de concentré* : Il s'agit d'un jus de fruit reconstitué à partir de concentré de fruit. Les fruits sont partiellement déshydratés (pour être transportés) puis reconstitués avec une quantité similaire d'eau.

-Le nectar : Un nectar de fruits est un mélange dilué et sucré, obtenu à partir de jus de jus ou de pulpe additionné à de l'eau et contenant des sucres ajoutés. La teneur en fruit varie de 25 à 50%

Pourquoi certains jus sont troubles et d'autre clairs ?

Les jus de pommes troubles sont des jus filtrés, mais qui n'ont pas subi le processus de clarification. Ce processus vise à obtenir un jus clair, consiste à éliminer du jus les tanins et pectines. Pour cela, plusieurs procédés sont utilisés, comme l'utilisation de gélatine qui va venir fixer les parties solides du jus, qui seront ensuite facilement extractibles par filtration.

Combien de pommes pour 1L de jus ?

Il faut environ 1,3kg à 3kg pour 1L de jus, en fonction de la variété utilisée

Quelles sont les étapes de fabrication du jus ?

Récolte – Stockage – Nettoyage – Pressage – Pasteurisation – Mise en bouteille

Vocabulaire dégustation :

Arôme: est un composé volatil qui permet une perception du goût et de l'odeur . On parle aussi de fumet, de parfum, de bouquet (etc.), la notion d'arôme s'appliquant plus particulièrement aux produits alimentaires. Les fruits, légumes, épices, aromates, viandes, poissons, produits laitiers, ont des arômes, que les industriels de l'agroalimentaire souhaitent reproduire, standardiser, renforcer. Pour répondre à cette demande, des arômes sont développés par des aromaticien(ne)s.

Saveur : sucré, salé, acide, amer...



Dégustation de jus de pomme

	Je vois	Je sens	Je goûte
	Aspect	Odeur	Arôme
Échantillon A	Clair ou foncé Limpide ou trouble	Faible ou intense Le fruit ou le sucre ou l'eau	Tonique ou acidulé ou parfumé
Échantillon B	Clair ou foncé Limpide ou trouble	Faible ou intense Le fruit ou le sucre ou l'eau	Tonique ou acidulé ou parfumé

Ma préférence :

.....

Pourquoi :

.....

3. Module produit transformés et emballages.

1) Objectifs

- Décrypter les emballages de produits transformés
- S'initier à la lecture d'emballage

2) Déroulement du jeu

Distribuer aux élèves les emballages de produits à base de pommes (au delà de 12 participants, les élèves se mettront en binômes). Distribuer ensuite aux élèves la fiche d'identité vierge qui correspond au produit. Inviter les élèves à observer l'emballage et à lire les informations qu'ils y trouvent. Ensuite, demander aux élèves de remplir la fiche d'identité à partir des informations fournies sur l'emballage. Leur préciser que, pour certains produits, ils ne pourront pas remplir l'intégralité de la fiche car certaines informations seront peut-être manquantes.

Dans un second temps, regrouper les élèves en fonction de leurs produit : un groupe « jus de pomme », un groupe compote, et un groupe pomme séchées. Demander aux élèves de comparer leurs produits selon les points suivants :

Comparaison des jus :

- Y-a-t-il différents types de jus/ compote / pomme séchées ?
- Voyez vous des labels ?
- Quelles différence de prix au kilo ?
- Quelles différence d'emballages ? Matériaux ? Recyclables ?
- Avez-vous des informations sur la variété des pommes utilisées ? Sur le processus de transformation ? Sur l'origine ?

Après comparaison, chacun des 3 groupes présentera au reste de la classe leurs observations, en répondant aux quatre questions suivantes :

- Quelles sont les différences dans la composition des emballages ?
- Quelles sont les différences dans la composition des produits ? (composition, labels, variété de pommes...)
- Quelles différence de prix ?
- Si vous deviez en acheter un, lequel choisiriez vous et pourquoi ?

3) Conclusion

La conclusion visera à échanger avec les jeunes sur leur ressenti : est-on suffisamment informés par l'emballage d'un produit ?

Il pourra compléter par une présentation des différents labels, ou bien par une distinction pur jus/nectar/concentré ou une distinction purée de pommes (100%pommes) et compote ou l'on trouve du sucre.

Briquette de Jus de Pomme Biologique Monoprix

Informations sur l'étiquette :

Composition : 100% pur jus de pomme

Label : Produit issu de l'Agriculture Biologique

Emballage : Brique carton recyclable / film paille et sachet à jeter

Quantité : 20cl

Informations manquantes :

Origine des pommes

Variété des pommes

Lieu de transformation

Prix :

Prix : 2,84 € les 6 briquettes

Poids : 20cl la briquette

Prix au KG : 2,36€

Nom du produit : Briquette de Jus de Pommes Bio Monoprix

Composition : 100% pur jus de pommes

Variété de pommes : NC

Label : Agriculture Biologique

Origine des pommes : NC

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Brique carton recyclable / film paille et sachet à jeter

Prix : 2,84

Poids : 120 cl (20 cl la briquette x6)

Prix au kg : 2,36€



Informations complémentaires fournies par le service client :

Aucune

Pommes séchées Croq Pomme

Informations sur l'étiquette :

Composition : Pommes, arômes naturels de pomme, acide citrique, disulfite de sodium

Label : Aucun

Origine des pommes : Chili

Emballage : sachet à jeter

Quantité : 43g

Informations manquantes :

Variété des pommes

Lieu de transformation

Prix :

Prix : 1,95 €

Poids : 43g

Prix au KG : 45,34€

Nom du produit : Pommes séchées Croq Pommes

Composition : Pommes, arômes naturels de pomme, acide citrique, disulfite de sodium

Variété de pommes : NC

Label : Aucun

Origine des pommes : Chili

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Sachet à jeter

Prix : 1,95€

Poids : 43g

Prix au kg : 45,34€



Informations complémentaires fournies par le service client :

Aucune

Pom'Potes Biologiques

Informations sur l'étiquette :

Composition : pomme 95,4% sucre, jus de citron, acide ascorbique

Label : Produit issu de l'Agriculture Biologique

Emballage : Gourde et bouchon non recyclable / Carton à recycler

Quantité : 360g les 4 / 90g une seule

Informations supplémentaires : 1 gourde est égale à une portion de fruit

Informations manquantes :

Origine des pommes

Variété des pommes

Lieu de transformation

Prix :

Prix : 2,35€ les 4 gourdes

Poids : 360g les 4 gourdes

Prix au KG : 6,52€

Nom du produit : Pom'potes Biologiques

Composition : pomme 95,4% sucre, jus de citron, acide ascorbique

Variété de pommes : NC

Label : Agriculture Biologique

Origine des pommes : NC

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Gourde et bouchon non recyclable / Carton à recycler

Prix : 2,35€ les 4 gourdes

Poids : 360g les 4 gourdes

Prix au kg : 6,52€



Informations complémentaires fournies par le service client :

Aucune

Purée de pommes Monoprix

Informations sur l'étiquette :

Composition : pommes (99,9%), acide ascorbique

Label : Aucun

Emballage : Pot en plastique à jeter, carton à recycler

Quantité : 360g les 4 / 90g une seule

Informations manquantes :

Origine des pommes

Variété des pommes

Lieu de transformation

Prix :

Prix : 1,19 les 4 petits pots

Poids : 360g

Prix au KG : 3,30€

Nom du produit : Purée de pommes Monoprix

Composition : pommes (99,9%), acide ascorbique

Variété de pommes : NC

Label : Aucun

Origine des pommes : NC

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Pot en plastique à jeter, carton à recycler

Prix : 1,19€ les 4 petits pots

Poids : 360g les 4

Prix au kg : 3,30€



Informations complémentaires fournies par le service client :

Les pommes proviennent majoritairement de France mais selon les approvisionnements, elles peuvent, parfois, provenir d'Espagne, Italie et Pologne. Plusieurs variétés sont mélangées pour cette compote : des jaunes (Golden, Tentation, Chanteclerc...), des bicolores (Royal Gala, Pink Lady, Elstar, Fuji...) et acides (Granny, Braeburn, Canada...) Elles sont ensuite transformées en France dans la Drôme (26).

100% Jus de pommes bio Leader Price

Informations sur l'étiquette :

Composition : 100% jus de pommes

Label : Agriculture Biologique

Emballage : Bouteille plastique et bouchon à recycler

Quantité : 1L

Information supplémentaire : Conditionné en France

Informations manquantes :

Origine des pommes

Variété des pommes

Lieu de transformation

Prix :

Prix : 1,35€

Poids : 1L

Prix au KG : 1,35€

Nom du produit : Jus de pommes bio Leader Price

Composition : 100% jus de pommes

Variété de pommes : NC

Label : Agriculture Biologique

Origine des pommes : NC

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Bouteille en plastique et bouchon à recycler

Prix : 1,35€

Poids : 1L

Prix au kg : 1,35€



Informations complémentaires fournies par le service client :

« Les pommes proviennent soit d'Europe, de France ou d'Allemagne ».

« C'est une variété de pommes appelé le pommier sauvage dont le nom scientifique est le malus sylvestris »

« Le lieu de transformation du produit est en France ».

Jus de pommes Monoprix

Informations sur l'étiquette :

Composition : Jus de pommes à base de jus concentré

Label : Aucun

Emballage : Brique carton recyclable

Quantité : 1L

Information supplémentaire : Sans colorant ni conservateur. Teneur en fruit 100%

Informations manquantes :

Origine des pommes

Variété des pommes

Lieu de transformation

Prix :

Prix : 1,07€

Poids : 1L

Prix au KG : 1,07€

Nom du produit : Jus de pommes Monoprix

Composition : jus de pommes à base de jus concentré

Variété de pommes : NC

Label : Aucun

Origine des pommes : NC

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Brique carton recyclable

Prix : 1,07€

Poids : 1L

Prix au kg : 1,07€



Informations complémentaires fournies par le service client :

Purée de pommes issue de l'Agriculture Biologique d'Arles

Informations sur l'étiquette :

Composition : 100% pommes
Label : Agriculture Biologique et Bio Cohérence
Emballage : Verre
Quantité : 820g
Information supplémentaire : Produit à Arles

Informations manquantes :

Origine des pommes
Variété des pommes

Prix :

Prix : 3,98€
Poids : 820g
Prix au KG : 4,85€

Nom du produit : Purée de pommes AB

Composition : 100% pommes

Variété de pommes : NC

Label : Agriculture Biologique et Bio Cohérence

Origine des pommes : Arles

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Verre

Prix : 3,98€

Poids : 820g

Prix au kg : 4,85€



Informations complémentaires fournies par le service client :

« Il s'agit d'un mélange de plusieurs variétés sucrées et parfumées. »
« La compote est faite à Saint Andiol chez un artisan conservateur ».

Pommes séchées AB (Arles)

Informations sur l'étiquette :

Composition : 100% Pommes séchées

Label : Agriculture Biologique et Bio Cohérence

Emballage : Plastique et carton

Quantité : 100g

Information supplémentaire : Produit à Arles. Fabrication artisanale

Informations manquantes :

Origine des pommes


Variété des pommes

Prix :

Prix : 7,45€

Poids : 100g

Prix au KG : 74,5€

<p>Nom du produit : Pommes séchées AB</p> <p>Composition : 100% pommes séchées</p> <p>Variété de pommes : NC</p> <p>Label : Agriculture Biologique et Bio Cohérence</p> <p>Origine des pommes : NC</p> <p>Lieu de transformation : Arles</p> <p>Emballage (recyclable ?) : Plastique et carton</p> <p>Prix : 7,45€ Poids : 100g Prix au kg : 74,5€</p>	
--	--

Informations complémentaires fournies par le service client :

« Ce sont des Granny smith coupées à la main passées au déshydrateur et emballées manuellement.
Un artisan pâtissier nous aide à faire cette référence. »

Compote en gourde Vitabio

Informations sur l'étiquette :

Composition : pommes d'aquitaine (97%) et acérola (3%)

Label : Agriculture Biologique

Emballage : Gourde plastique recyclable

Quantité : 90g

Information supplémentaire : Origine France / Fabriqué en France

Informations manquantes :

Lieu de transformation


Variété des pommes

Prix :

Prix : 0,80€

Poids : 90g

Prix au KG : 8,88€

<p>Nom du produit : Compote en gourde Vitabio</p> <p>Composition : pommes d'aquitaine (97%) et acérola (3%)</p> <p>Variété de pommes : NC</p> <p>Label : Agriculture Biologique</p> <p>Origine des pommes : Aquitaine</p> <p>Lieu de transformation : NC</p> <p>Emballage (recyclable ?) : Plastique recyclable</p> <p>Prix : 0,80€ Poids : 90g Prix au kg : 8,88€</p>	
--	--

Informations complémentaires fournies par le service client :

« Les pommes d'aquitaine utilisées dans nos Cool Fruit sont bien transformées et conditionnées en France, il s'agit de pommes Golden »

Jus de pommes Bio local du 48

Informations sur l'étiquette :

Composition : 100% pur jus de pommes

Label : Agriculture Biologique et Nature et Progrès

Emballage : Bouteille en verre

Quantité : 1L

Lieu de production : Le Collet de Deze (48)

Variété : Anciennes et locales (bournette, bouscas, rouge de borne).

Informations manquantes :

Lieu de transformation

Prix :

Prix : 3,99€

Poids : 1L

Prix au KG : 3,99€

Nom du produit : Jus de pommes bio local

Composition : 100% pur jus de pommes

Variété de pommes : Anciennes et locales (bournette, bouscas, rouge de borne)

Label : Agriculture Biologique et Nature et Progrès

Origine des pommes : Le collet de dèze (48)

Lieu de transformation : NC

Emballage (recyclable ?) : Verre

Prix : 3,99

Poids : 1L

Prix au kg : 3,99€



Informations complémentaires fournies par le service client :

Croc'tou Pommes séchées

Informations sur l'étiquette :

Composition : 100% pommes déshydratées

Label : Sud de France

Emballage : Carton à recycler et plastique à jeter

Quantité : 4 portions de 15g soit 60g au total

Lieu de production : fruits cultivés en Région Languedoc Roussillon et séchés à Montpellier.

Informations supplémentaires : « traçabilité garantie de la fourche à la fourchette » / 1 portion de 15g est égale à un fruit frais / pour 15g de fruit séchés il faut 150g de fruit frais / utilisation de fruits déformés ou abîmés pour « valoriser les productions agricoles locales dans une démarche de développement durable ». / Travail avec des agriculteurs engagés dans la protection de l'environnement.

Informations manquantes :

Variété des pommes

Prix :

Prix : 2,90

Poids : 60g

Prix au KG : 48,33

Nom du produit : Croc tou pommes séchées

Composition : 100% pommes déshydratées

Variété de pommes : NC

Label : Sud de France

Origine des pommes : Languedoc Roussillon

Lieu de transformation : Montpellier

Emballage (recyclable ?) : Carton à recycler et plastique à jeter

Prix : 2,90€

Poids : 60 g au total (15g la portion)

Prix au kg : 48,33



Informations complémentaires fournies par le service client :

Purée de pommes Bio Casino

Informations sur l'étiquette :

Composition : 100% purée de pommes

Label : Agriculture Biologique

Emballage : Pot plastique à jeter, carton à recycler

Quantité : 380g (4 pots de 95g)

Information supplémentaire : Présentation de l'Agriculture Biologique

Informations manquantes :

Origine des pommes

Lieu de transformation

Variété de pommes

Prix :

Prix : 1,43€

Poids : 380g les 4 pots

Prix au KG : 3,76€

Nom du produit : purée de pommes bio Casino

Composition : 100% purée de pommes

Variété de pommes : NC

Label : Agriculture Biologique

Origine des pommes : NC

Lieu de transformation : Nc

Emballage (recyclable ?) : Carton à recycler et pot en plastique à jeter

Prix : 1,43€

Poids : 380 g au total (95g la portion)

Prix au kg : 3,76€



Informations complémentaires fournies par le service client :

N.A ! Fruit sticks

Informations sur l'étiquette :

Composition : purée de pommes concentrée, jus de pommes concentré, gelifiant (pectines de fruit), arôme naturel de pomme, fibres de citrus.

Label : Aucun

Emballage : Plastique à jeter

Quantité : 40g

Information supplémentaire : il a fallu 2 pommes et demi pour élaborer un paquet de 40g

Informations manquantes :

Origine des pommes

Lieu de transformation

Variété de pommes

Prix :

Prix : 1,65 €

Poids : 40g

Prix au KG : 41,52€

Nom du produit : N.A! Fruit sticks

Composition : purée de pommes concentrée, jus de pommes concentré, gelifiant (pectines de fruit), arôme naturel de pomme, fibres de citrus.

Variété de pommes : NC

Label : Aucun

Origine des pommes : NC

Lieu de transformation : Nc

Emballage (recyclable ?) : Plastique à jeter

Prix : 1,65€

Poids : 40 g

Prix au kg : 41,52€



Informations complémentaires fournies par le service client :

4. Module économie circulaire

1) Objectifs

- Identifier le cycle de vie d'un produit, de sa conception à sa consommation
- Réfléchir aux alternatives possible au modèle produire-consommer-jeter.

2) Déroulement du jeu

Présenter aux participants l'emballage de pom'potes. Leur demander d'imaginer quel a été son cycle de vie. Pour cela, distribuer aux élèves le schéma a trou du cycle de vie de la pom'potes. Inviter les élèves à le compléter selon leur propre représentation.

Suite à quoi, l'animateur, qui aura reproduit le schéma au tableau, rassemble les différentes réponses données par les participants. Il pourra également compléter si besoin.

3) Conclusion

Pour finir, inviter les élèves a réfléchir, à chacune des étapes du schéma, aux alternatives moins gourmandes en énergie et moins polluants. Pour chaque étapes plusieurs pistes peut être exploitées : agriculture biologique pour limiter les composants chimiques au verger. La production et la transformation sur le même lieu pour limiter les transports. L'utilisation d'emballages recyclables pour limiter les déchets etc..

Il pourra également si il le souhaite, s'appuyer sur les deux infographies « économie linéaire » et « économie circulaire » pour introduire le terme.

Quelques repères pour l'animateur sur les compotes en gourdes :

Les compotes en gourdes, depuis leur arrivée sur le marché, ont largement séduit les consommateurs : un format adapté à une potion de fruit, un emballage pratique, en ont fait un produit de référence pour les goûters des enfants. Pour l'année 2013, la marque Materne, leader du marché avec la Pom'pote, a vendu 27000 tonnes de gourdes !

Cependant, ces gourdes, bien quelles plaisent aux enfants, ne marquent pas des points sur tous les plans :

- Pour une compote « classique », emballée en petits pots en plastique, on compote en moyenne 90g d'emballage. Pour une compote en gourde, c'est beaucoup plus : de 120 à 150g d'emballages.
- L'emballage, composé de carton, plastique pour les gourdes et plastique pour le bouchon, n'est pas très « écolo » puisque le carton seulement se recycle.
- La marque a depuis peu lancé une gamme de nouveau bouchons, « Héli'bouchon » pour faciliter l'ouverture. Problème : Ces bouchons représentent quasiment le double en quantité de plastique utilisé que les bouchons précédents.
- De plus, les gourdes ne sont jamais totalement remplies... Encore de l'emballage inutile !

A savoir : Dans le bilan environnemental d'un produit, 80% du résultat est lié à la conception de l'emballage ! C'est ainsi le poste le plus néfaste pour l'environnement. A l'heure où le recyclage est affaire de tous et constitue un enjeux majeur, 5 millions de tonnes d'emballages sont rejetés par an en France, dont 80% sont des emballages de produits alimentaires. Sur ces 5 millions, 52% seront recyclés seulement.

Tableau repère pour l'animateur

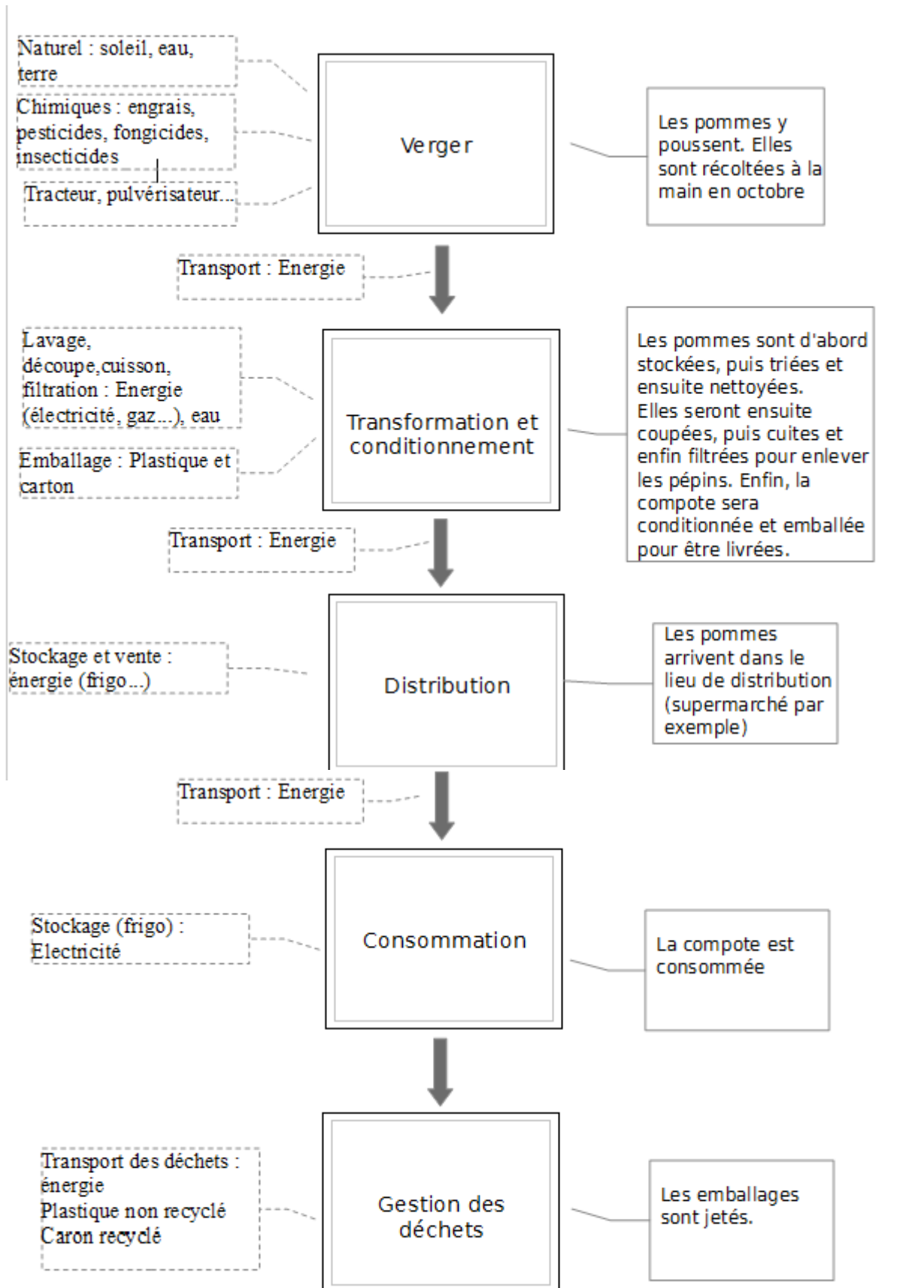
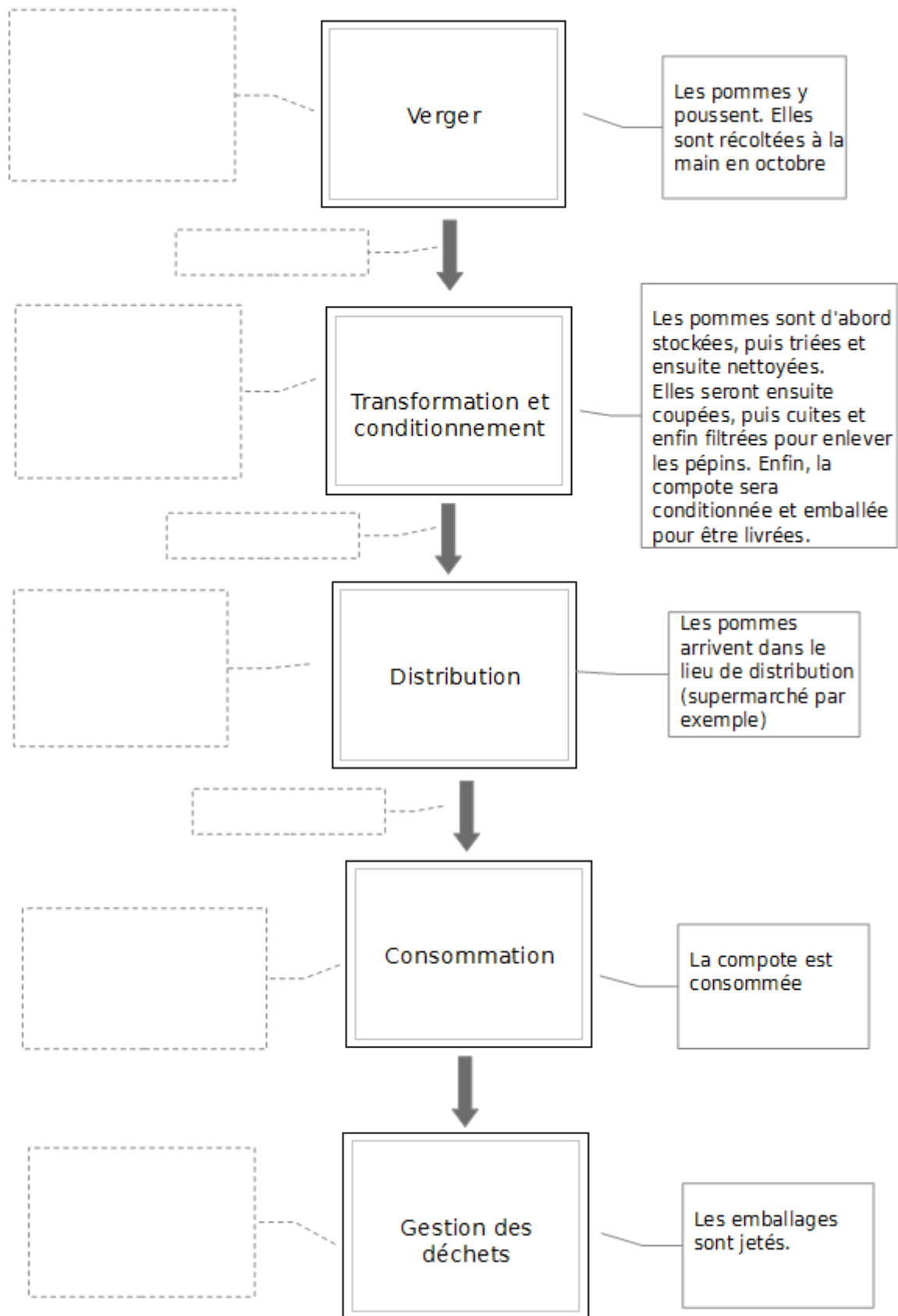


Tableau à compléter :



1. Définition du contexte de l'évaluation

Ressources :

- Petit guide d'évaluation de la théorie à la pratique
- Guide méthodologique : comment autoévaluer ses actions ?
- Guide évaluation en EEDD du Graine

L'action évaluée : l'animation « test » du jeu des pommes, le 18 mai, dans le cadre d'une intervention en classe à destination de 1eres pendant 4h.

Objectif : A travers l'observation et l'analyse, l'évaluation du jeu doit permettre une amélioration de celui-ci, dans le but de prendre du recul, faire progresser, de réajuster et de le rendre plus cohérent.

Moyens : Un animateur qui anime le jeu et deux observateurs qui observent, au regard de la grille d'évaluation, les différents contenus. Cette étape sera suivie d'un travail d'analyse des observations et de ré-adaptation du jeu au regard de l'analyse.

Ce que l'on cherche à évaluer :

- Pertinence du jeu vis-à-vis de ses objectifs
- Pertinence du jeu vis-à-vis du public et de ses attentes
- Cohérence de la démarche pédagogique
- Efficience et cohérence du jeu

Rappel des objectifs du jeu :

- Se questionner sur les critères de choix qui motivent l'achat d'un produit de consommation
- Réfléchir sur les impacts environnementaux, sociaux et économiques de nos choix alimentaires
- Identifier les différentes étapes « de la production à la commercialisation » de nos denrées alimentaires

2. Évaluation du jeu :

Ce que l'on évalue	Ressenti des observateurs	Critères objectifs Ex : Relevé de « phrases»
<p data-bbox="148 365 437 398">L'introduction du jeu...</p> <p data-bbox="148 445 256 479">contenu</p> <p data-bbox="148 521 225 555">clarté</p> <p data-bbox="148 598 344 707">pertinence des informations transmises</p> <p data-bbox="148 750 363 826">pertinence des supports utilisés</p>		
<p data-bbox="148 1072 405 1106">Déroulement du jeu</p> <p data-bbox="148 1149 443 1292">Pertinence des rôles (acheteur/vendeur) et des interactions entre-eux</p>		

<p>Conclusion du jeu</p> <p>Pertinence des moyens utilisés par l'animateur (jeu de positionnement)</p> <p>Qualité des échanges et des débats</p> <p>Pertinence du contenu (thématiques abordées)</p>		
<p>Module « produit transformés »</p> <p>Pertinence des moyens utilisés</p> <p>Cohérence de l'ensemble du module (lien emballages et économie circulaire)</p>		
<p>Conclusion de l'intervention</p> <p>Pertinence de l'outil d'évaluation chez les participants (post-it)</p> <p>Dégustation de jus</p>		
<p>Public (les jeunes)</p>		

<p>Les activités et le contenu de l'animation sont-ils appropriés à l'âge des participants ? à leur niveau scolaire ?</p> <p>Positionnement du public pendant l'animation (passif, actif, ...)</p> <p>Pertinence de l'animation vis-à-vis du référentiel de leur cours ?</p>		
<p>L'animateur</p> <p>Maitrise du sujet</p> <p>Gestion du temps</p> <p>Clarté/formulation</p>		
<p>Globalement...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rythme de l'animation -Pertinence du contenu vis-à-vis des objectifs ? - Y a-t-il des écarts entre ce qui était attendu et le réel ? - Pertinence des supports utilisés 		

Idées et suggestions d'amélioration :		

3. Évaluation de l'impact du jeu chez les participants :

Mêmes moyens, cependant, on cherche ici à évaluer :

- Les avis des participants sur le déroulement
- Le changement de représentations
- Les connaissances acquises
- Le sentiment global après l'intervention

Juste après le jeu des pommes :

Chacun est amené à écrire sur un post it 1 point fort / 1 point faible / 1 chose que je retiendrai de l'intervention/ 1 idée d'amélioration. Puis, lecture collective des réponses récoltées

En toute fin de séance :

Tour de ressentis