

AGRICULTURE & BIODIVERSITÉ



- ✦ Énumérer et différencier les **modes de production agricole** et leurs **impacts sociaux, économiques et environnementaux**
- ✦ Découvrir la **richesse végétale** par le biais de la **biodiversité cultivée**
- ✦ Se familiariser avec les notions d'**OGM**, de **brevetage du vivant** et de **semences paysannes**
- ✦ S'exercer au **débat** et à la **négociation** par le biais de jeux de rôle

Le loto des céréales - JEU D'ENQUÊTE - Dès le cycle 2

Construit à partir du principe du loto mais avec des consignes coopératives, ce jeu permet d'associer différentes informations sur 16 céréales, sous forme de carte ou d'échantillon : l'origine de la plante, son lieu de culture, son utilisation culinaire, le mode de sélection.*

Graines de palette - MANIPULATION - Dès le cycle 2

Les participant.e.s reconstituent un dessin « modèle » avec des graines de différentes espèces, variétés et bien-sûr couleurs.*

Le marché africain - PARCOURS MULTI-SENSORIEL - Dès le cycle 2

Sous nos yeux curieux, le marché de brousse s'étale : mil, sorgho, millet, arachide, gombos, riz, calebasses, soubala... Nos sens et papilles en éveil, nous découvrons la diversité des plantes locales et les plats traditionnels. A l'heure de la mondialisation, nous nous interrogeons sur les évolutions agricoles et alimentaires, l'accaparement des terres, les aliments voyageurs et la souveraineté alimentaire.

Le jeu des pommes - DÉGUSTATION ET JEU DE RÔLE - Dès la 5^{ème}

Après avoir dégusté quelques pommes, les participant.e.s se métamorphoseront en vendeur.se.s et acheteur.se.s d'une variété de pomme. Locale, importée, bio, conventionnelle. Boutique de producteur, supermarché, primeur, marché... les négociations feront apparaître les motivations d'achat et les arguments de vente.

A la recherche du Nyamakala / Nature - PARCOURS DÉCOUVERTE MULTIMÉDIA - Dès la 5^{ème}

Nous partons au Burkina Faso où nous découvrons des scènes de la vie quotidienne, des objets à toucher ou sentir. Quelle place occupe la nature dans la médecine traditionnelle ? Quelle transmission des savoirs ancestraux ? Après avoir voyagé, nous serons invité.e.s à nous interroger sur notre propre positionnement, ici, aux niveaux individuel et collectif.

L'épi d'or - JEU DE RÔLE - Dès la 4^{ème}

Des habitant.e.s se rassemblent et doivent débattre pour choisir le modèle agricole idéal pour leur commune. Elles et ils organisent le concours de l'Épi d'or en présence d'agriculteur.rice.s des 4 coins du globe.* Malle Epi réalisée par BEDE et l'APIEU.

La Bande des modifiés - JEU DE RÔLE - Dès la 3^{ème}

En simulant un procès, cet atelier propose de mettre en scène un collectif de citoyen.ne.s qui dépose plainte au tribunal contre la « bande des modifiés ». 2 visions des OGM seront explorées et inviteront les participant.e.s à débattre de l'appropriation du vivant, de la privatisation des semences, des risques sanitaires... Jeu réalisé par Quinoa.