

# SANTÉ & CITOYENNETÉ



-  Comprendre les règles de base de **l'équilibre alimentaire**
-  Faire le lien entre **développement durable** et **santé**
-  Appréhender les notions de **pesticides**, **antibiotiques** et **additifs**, ainsi que leurs impacts
-  Découvrir comment l'on se **soigne** dans d'autres **cultures** et échanger sur les diverses approches
-  Questionner notre **rapport à la viande** en fonction des cultures et des **régimes alimentaires**

## Hungry Planet – PHOTOLANGAGE - Dès le cycle 2

Les photographies d'une trentaine de familles à travers le monde, avec leur consommation alimentaire pour une semaine, seront analysées pour faire émerger les représentations et lancer un débat autour de la diversité des régimes alimentaires.

## Le jeu de l'énergie – JEU DE MISE EN SITUATION - Dès le cycle 3

Après avoir composé leur plateau repas, comme à la cafet', les joueur.se.s découvrent et analysent la valeur nutritionnelle et environnementale de leur menu. Ces résultats servent de base de discussions sur l'équilibre et les habitudes alimentaires, les notions de bien-être et plaisir. Complété par la « boîte des calories vides » qui présente les équivalents huile/sucre de quelques produits transformés.

## Protéine y es-tu ? - JEU D'ENQUÊTE - Dès la 6<sup>ème</sup>

Sur les traces des protéines animales et végétales présentes dans notre alimentation, nous apprenons quelles sont leurs spécificités et quels aliments en contiennent le plus. Moins de viande suppose-t-il de modifier nos habitudes alimentaires (légumineuses, insectes, spiruline...) ?

## Cousin comme cochon - JEU D'ENQUÊTE - Dès la 6<sup>ème</sup>

En partant d'un photolangage et d'une sélection de produits transformés, les joueur.se.s sont missionné.e.s pour enquêter sur la filière porcine (élevage, abattage, transformation, commercialisation). Un zoom sera fait sur la phase de transformation (additifs, nitrites, conservateurs). Suivi d'une dégustation de jambon (avec et sans nitrites).

## A la recherche du Nyamakala / Nature - PARCOURS DÉCOUVERTE MULTIMÉDIA - Dès la 5<sup>ème</sup>

Nous partons au Burkina Faso où nous découvrons des scènes de la vie quotidienne, des objets à toucher ou sentir. Comment co-habitent médecine traditionnelle (féticheur guérisseur) et centre de soin (médecin, infirmier.ère) ? Quelle transmission des savoirs ancestraux ? Après avoir voyagé, nous serons invité.e.s à nous interroger sur notre propre positionnement, ici, individuel et collectif.

## Le jeu de la ficelle Spécial Viande – JEU INTERACTIF – Dès la 2<sup>nde</sup>

Ce jeu, conçu par Quinoa, permet de représenter par une ficelle les liens, implications et impacts de nos choix de consommation. Il offre un éclairage sur les relations entre notre ration quotidienne de viande et produits animaux et diverses problématiques comme la qualité de l'eau, le bien-être animal, les pâturages ou les conditions de travail d'un.e éleveur.se de porcs.