RÈGLES DU JEU

GAME OF FOOD

1 LA STRATÉGIE GOOD FOOD

L'alimentation est, à Bruxelles et partout dans le monde, un enjeu majeur pour l'environnement. En 2016 a été lancée la stratégie « Good Food – Vers un système alimentaire durable en Région de Bruxelles-Capitale » avec comme objectifs prioritaires d'accroître la production alimentaire en ville, de diminuer le gaspillage alimentaire et de sensibiliser les générations futures.

Bruxelles Environnement a créé le jeu Game of Food pour impliquer les jeunes dans leurs choix alimentaires. Grâce à ce jeu, ils découvriront avec quels ingrédients remplir leur assiette pour qu'elle soit une assiette « Good Food » !

2 La dynamique de Game of Food

Ce jeu est une première découverte de l'alimentation durable. Il est conçu pour une classe d'élèves de 10 à 14 ans. Il n'est absolument pas nécessaire d'avoir des connaissances préalables pour l'animer. Toutes les informations utiles sont données et se découvrent tout en jouant. Le rôle d'animateur peut tout aussi bien être tenu par l'enseignant que par un animateur, un parent ou même un élève.

Le jeu est précédé d'une introduction qui permet aux élèves de découvrir les catégories de la Good Food et pouvoir ainsi remplir au mieux leur assiette.
Ensuite, le jeu peut commencer et les élèves « avertis » peuvent faire leur marché.

Le jeu peut facilement s'adapter à un autre public et/ou une autre situation.

3 Les composants du jeu

- **6 plateaux de jeu** (1 par équipe)
- **6 grandes fiches thématiques des impacts de l'alimentation sur l'environnement**
- **83 cartes ingrédients**
- **2 systèmes de fixation** (9 aimants / 1 corde à linge avec 9 pinces de bureau)
- **150 jetons « carotte »**
- **42 cartes de mise**
- **7 cartes « pouvoir spécial »**

Une farde de documents complémentaires :

- 1 calendrier des fruits et légumes de saison belges
- 1 fiche « Teneur en protéines »
- 1 fiche activité « Organisation d'un repas Good Food »
- 1 contrat d'engagement (*)
- 1 fiche d'information pour les parents (*)
- 1 fiche « Pour aller plus loin »
- 1 affiche de sensibilisation à accrocher en classe ou dans les couloirs de l'école

(*) Ces documents peuvent être commandés en grand nombre auprès de Bruxelles Environnement - info@bubble.brussels

4 GAME OF FOOD

PRÉPARATION :

Répartissez les élèves en 6 équipes et disposez-les en arc de cercle dans la classe. Tous les joueurs doivent pouvoir voir le tableau.

DURÉE :

L'introduction du jeu via le questionnement des élèves et la présentation des 6 catégories « Good Food » par les équipes peuvent être dissociées du jeu proprement dit si le timing est limité.

Le jeu sans l'introduction dure 60 minutes dont 20 minutes pour la présentation des menus et le comptage des points.
Le nombre de tours de mise peut être adapté au temps disponible. 5 à 7 tours de mise sont possibles. Nous préconisons un minimum de 5 tours pour composer un menu d'au moins 5 ingrédients.

L'INTRODUCTION AU JEU

a) L'animateur questionne les élèves sur les liens qu'ils font entre l'alimentation et l'environnement.
Par exemple :
Savez-vous d'où vient votre nourriture ?
Quelles différences peut-il y avoir entre les aliments ? (mode de culture, origine, saison, label, etc.)
Est-ce qu'on produit assez de nourriture dans le monde ?
Est-ce que l'alimentation a évolué par rapport à l'époque de vos grands-parents ?
…

b) Explication des 6 catégories Good Food :
Pour comprendre et se familiariser avec les différentes catégories de la Good Food, donnez une fiche thématique par équipe. Chaque fiche présente un impact négatif de l'alimentation sur l'environnement. A chaque fiche correspond une solution : une des 6 catégories Good Food.
Après un temps de préparation, chaque équipe, à tour de rôle, fait une petite présentation pour tous les élèves du contenu de sa fiche et des chiffres qui l'ont marquée. Apres chaque présentation, toute la classe cherche la catégorie de l'assiette Good Food qui correspond à la solution de la fiche thématique présentée.
Il est recommandé que l'animateur lise ces fiches en préparation du jeu car les élèves ne présenteront que l'un ou l'autre chiffre. L'animateur pourra ainsi compléter l'information donnée par les groupes aux autres élèves.

Crédits photographiques © : toutes les images sont issues de Shutterstock.com, à l'exception de :
Fiche thématique « Produits importés » : illustration de Kroll.
Fiche Pour aller plus loin : Freepik.com, Ecole des Marolles, A. Vanlaethem

LE JEU

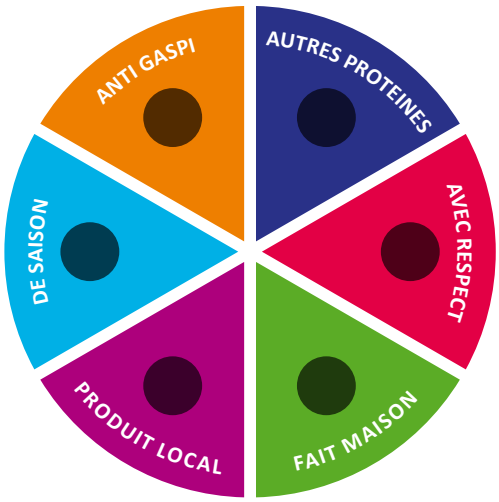
1) But :

Concocter un menu savoureux comme une vraie équipe de chefs étoilés et obtenir le plus de carottes !
Comment ?

- En choisissant des ingrédients qui remplissent un maximum de catégories de l'assiette Good Food. Une carotte est donnée par catégorie rencontrée. Un seul ingrédient peut remplir plusieurs catégories. Aux enfants de deviner les ingrédients qui leur rapporteront le plus de carottes !
- En obtenant un bonus si toutes les catégories de l'assiette Good Food sont remplies par au moins une carotte.
- En présentant le menu qui aura le plus de succès auprès des autres équipes (gourmand, original, équilibré,…).

LES POINTS GOOD FOOD

Chaque ingrédient peut rapporter ou non des carottes selon qu'il répond ou non à une catégorie Good Food. Quelques petites précisions sur ces catégories :



ANTI GASPILLAGE : On peut remporter de deux manières des points « anti gaspi » : soit en évitant de jeter des aliments, soit en évitant des emballages inutiles.

AUTRES PROTÉINES : On remporte des carottes lorsqu'on choisit des protéines qui ont un impact faible sur l'environnement. Pour les « repérer », les élèves peuvent s'aider de la fiche « Teneur en protéines » (présente dans les documents annexes).

FAIT AVEC RESPECT : On remporte des carottes quand les produits sont certifiés : respect de l'animal, des travailleurs (commerce équitable) ou de la nature (bio).

FAIT MAISON : S'applique aux bons petits plats « faits maison » mais aussi aux légumes issus de son propre potager !
Dans cette catégorie, on peut donc parfois gagner deux carottes.

PRODUIT LOCAL : C'est ce qui est produit et/ou transformé en Belgique. On peut ainsi parfois gagner deux carottes dans cette catégorie.
Exemple : le jus de pommes de Belgique : les pommes sont produites en Belgique et le jus de pommes est fabriqué en Belgique.

DE SAISON : Ne s'applique qu'aux fruits et légumes. Et bien évidemment, c'est toujours la saison quelque part dans le monde ! Mais les fruits et légumes feront remporter des points « saison » seulement s'ils sont produits en Belgique.

2) Démarrage :

Distribuez à chaque équipe 1 plateau de jeu, 6 cartes de mise et 1 carte « pouvoir spécial ». Accrochez 9 cartes ingrédients soit au tableau avec les aimants, soit sur la corde à linge si les aimants ne sont pas utilisables.

Il est important que seule la face avec l'ingrédient soit visible. Le dos de la carte, où se trouvent les points, doit rester caché jusqu'au moment où les équipes ont choisi leur ingrédient.

L'objectif est aussi de faire un menu équilibré. Aussi les 83 cartes sont réparties en fonction de la pyramide alimentaire : boissons, féculents, protéines, sucres et graisses, laitages, fruits et légumes. Il y a donc par exemple plus de cartes « fruits et légumes » que de cartes « sucreries et graisses». En mélangeant bien les cartes, l'équilibre entre les différentes catégories devraient se faire naturellement ; il est toutefois recommandé que l'animateur veille à ce que toutes les catégories de la pyramide alimentaire soient présentes dans les 9 cartes affichées.

3) Déroulement :

PARTIE 1 :
Les équipes vont devoir choisir chacune à leur tour une carte ingrédient parmi les 9 cartes affichées au tableau. Pour déterminer le tour de passage, chaque équipe choisit une carte de mise et la lève en même temps que les autres. Si une équipe veut utiliser une de ses cartes « pouvoir spécial », elle la joue à ce moment. L'équipe qui a misé le plus grand nombre commencera (sauf si une carte « pouvoir spécial » indique l'inverse, la première équipe est alors celle avec la plus petite mise).

Chaque équipe envoie un « acheteur » au tableau et ceux-ci se mettent en file indienne selon l'ordre des cartes de mise. L'« acheteur » de la première équipe choisit une carte ingrédient en espérant qu'elle lui rapporte le plus de carottes possibles sur son plateau et qu'elle lui permette de composer un délicieux menu !
Le nombre de carottes gagnées par ingrédient est indiqué au dos des cartes : l'animateur donne les carottes gagnées aux « acheteurs » qui les placent chacun sur leur plateau. Chaque « acheteur » fait pareil pour son équipe. L'animateur reprend à chaque fois les cartes de mise utilisées.

Une fois que les 6 équipes ont choisi leur ingrédient et placé les carottes sur le plateau, l'animateur défausse les 3 ingrédients restant au tableau et accroche 9 nouvelles cartes ingrédients pour le second tour, en veillant toujours à ce que toutes les catégories de la pyramide alimentaire soient bien présentes. Les équipes remisent et de nouveaux « acheteurs » sont envoyés au tableau pour choisir un ingrédient et récolter des carottes. Ainsi de suite pendant les 6 tours de mise.

POINTS :
Quand il n'y a plus de carte de mise et que les menus sont composés, l'animateur note le nombre de carottes de chaque équipe au tableau :

- Les carottes gagnées par les ingrédients et placées sur le plateau.
- Un bonus de 5 carottes s'il y a au moins une carotte dans chaque catégorie du plateau.

PARTIE 2 :
Chaque équipe va ensuite présenter le menu concocté à partir des ingrédients récoltés de manière à donner envie aux autres équipes de le manger !
L'animateur note les menus au tableau.

POINTS :
Quand tous les menus ont été présentés, chaque équipe attribue chacune à son tour 5 à 1 carottes aux menus des autres équipes : 5 au meilleur menu, 4 au second et ainsi de suite.

TOTAL DES POINTS :
Les carottes des deux parties du jeu sont alors comptabilisées et l'animateur annonce les résultats et l'équipe gagnante !

5 LA SUITE

Ca y est, vos élèves ont découvert ce qu'était la Good Food et quels étaient les critères à prendre en compte lors de l'achat de nourriture ! Pour leur permettre de participer au mouvement Good Food à Bruxelles et de s'engager pour leur alimentation, vous pouvez :

- Leur proposer de remplir un contrat d'engagement et/ou de partager ce qu'ils viennent de découvrir avec leurs parents via la fiche d'information, documents dont vous trouverez un exemplaire dans la pochette de documents complémentaires.
- Passer de la théorie à la pratique en organisant un repas de classe Good Food !

Pour d'autres idées, consultez la fiche « Pour aller plus loin » dans les documents complémentaires et n'oubliez pas de partager vos activités Good Food avec les autres écoles bruxelloises. Une photo, un petit descriptif, le tout envoyé à info@bubble.brussels.