

Potluck March



Dans le jeu POTLUCK MARCH, les enfants découvrent l'importance de l'accès aux ressources alimentaires. Le manque ou l'accès limité à la nourriture peut entraîner des inégalités et des difficultés dans notre vie quotidienne. Les enfants apprendront que les différentes classes sociales ont des niveaux de nutrition différents et que cela peut affecter d'autres aspects de leur vie (travail, école, etc...). Grâce à ce jeu, les enfants sont encouragés à aider et à partager ce qu'ils ont, ce qui leur donne une attitude positive face à la faim dans le monde.

Ressources imprimables jointes : 36 cartes d'aliments, 10 étapes à franchir (facultatif)

Matériel supplémentaire nécessaire : panier/conteneur pour la ligne d'arrivée

Durée totale : 30 - 45 min.

Territoire 3 - Le Bayou fou



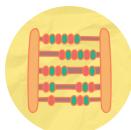
Objectifs d'apprentissage



Justifier une démarche et les choix effectués



Développer mon esprit d'autonomie, de coopération et de responsabilité envers les autres - Coopérer et partager



Comprendre les chiffres et les calculs



Acquérir le sens des règles de la vie en commun

Modalités de jeu

6 à 8 ans

Travail en groupe

En classe

A la maison

Intérieur/extérieur

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Comprendre les inégalités :

Aujourd'hui, il est essentiel que les enfants comprennent toute l'étendue des inégalités. Avec ce jeu, ils seront initiés au concept de privilèges et apprendront à quel point ces privilèges sont répartis aléatoirement. Ce jeu aide à déconstruire le mythe de la méritocratie.

Effectuer des additions et des soustractions simples :

Les mathématiques paraissent souvent abstraits lorsqu'ils ne sont pas appliqués. Dans de situations de jeu cependant, les élèves peuvent être amenés à pratiquer les mathématiques avec un objectif concret. Ce genre d'activité peuvent permettre d'éveiller l'intérêt pour les mathématiques chez les enfants.

Classez les aliments en fonction de leur valeur nutritionnelle :

Il est important d'apprendre aux enfants à choisir les bons aliments et d'écartier des idées reçus qui peuvent être mauvaises ou des comportements alimentaires inadaptés. Prendre conscience de la valeur nutritionnelle des aliments est un premier pas vers une alimentation saine.

Imaginer des solutions contre les inégalités alimentaires.

C'est en faisant face à des problèmes que l'on prend la mesure de ceux-ci. Beaucoup d'enfants ne sont pas familier avec les concepts de privilège et d'inégalité, à moins d'y être confronté dans la vie à la maison. Grâce à cet exercice, les enfants ont la possibilité d'observer et d'analyser le problème de l'accès inéquitable à la nourriture. Ils peuvent découvrir que leurs contribution peut aider à sauver une vie ou, à moindre frais, donner une chance à d'autres êtres humains.





Règles du jeu

Univers du jeu:

Au début, chaque joueur reçoit une quantité aléatoire de nourriture qui lui donnera une certaine quantité d'énergie (notée sur une carte numérique), lui permettant de faire un nombre précis de pas pour avancer vers la ligne d'arrivée. Inévitablement, certains joueurs ne parviendront pas à atteindre la ligne d'arrivée. Ils apprendront ainsi que les enfants défavorisés n'ont pas les mêmes chances que les autres d'avancer dans la vie. Par conséquent, les joueurs qui disposent d'une abondance de ressources énergétiques (un nombre plus élevé d'étapes autorisées sur leur carte) peuvent les partager avec les autres pour les aider à avancer. Les enfants vont-ils jouer la compétition pour atteindre la ligne ? Ou au contraire coopérer pour essayer d'amener tout le monde de l'autre côté ? Le but ultime des joueurs est d'amener le plus grand nombre d'entre eux à la ligne d'arrivée et de combiner le total des points des joueurs qui ont passés la ligne afin de faire une contribution à une cause (dans ce jeu, il s'agit de la faim dans le monde, mais il pourrait y avoir d'autres exemples : plantation d'arbres, protection des animaux, recherche sur le cancer, conservation de l'art, ou toute autre cause pertinente pour le public). Plus le nombre de points d'énergie collectés à la ligne d'arrivée est élevé, plus la contribution sera importante.

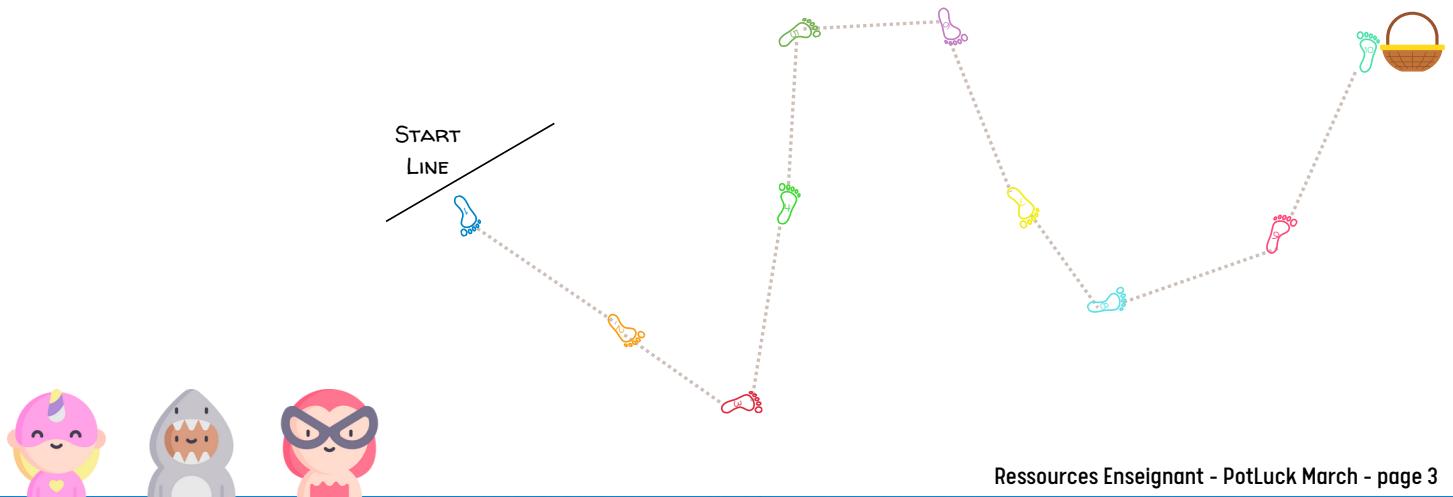
Le partage et la division des points entraînent les enfants aux mathématiques - addition et soustraction.

Ce jeu peut être personnalisé (en modifiant l'objectif, les étapes, les cartes dans d'autres catégories, etc.)

Le jeu peut-être joué en équipes. Les joueurs sont divisés en deux équipes qui jouent simultanément. Le but de chaque équipe est de collecter plus de points à la fin. Les deux équipes représentent deux sociétés qui tentent de vaincre la faim dans leur pays, et l'équipe qui accumule le plus de points aura plus de succès.

Comment les joueurs gagnent-ils des points d'énergie ? Le jeu se compose de 3 manches : à chaque manche, chaque joueur tire une carte au hasard et reçoit un type d'aliment dont la valeur nutritionnelle est comprise entre 0 et 5 (par exemple, "Des spaghetti maison avec une salade : 5 points", "Un bol de riz nature : 3 points", "Rien : 0 point"). Cette valeur nutritionnelle correspond au nombre de points d'énergie que le joueur reçoit, c'est-à-dire au nombre de pas qu'il peut faire pour avancer.

Configuration du jeu : Il y a 10 pas entre la ligne de départ et la ligne d'arrivée (le pas 10 est la ligne d'arrivée). Un panier/conteneur est placé sur la ligne d'arrivée pour que tous les joueurs qui atteignent la ligne d'arrivée puissent y déposer leurs cartes. La configuration peut varier en fonction de l'espace disponible et d'autres préférences. Les exigences sont d'avoir un total de 10 étapes et d'avoir assez d'espace à chaque étape pour plus d'un joueur (au cas où plusieurs d'entre eux atteignent le même nombre d'étapes dans le même tour).



Règles du jeu :

- Le jeu se compose de trois manches.
- Au cours de chaque manche, chaque joueur pioche une carte au hasard et avance du nombre de pas indiqué sur la carte.
- Chaque fois qu'un joueur atteint la ligne d'arrivée, il met toutes ses cartes dans le panier de la ligne d'arrivée (ou le "potluck").
- Seuls les joueurs qui atteignent la ligne d'arrivée peuvent ajouter leurs points au panier, c'est-à-dire le total des fonds collectés pour la cause choisie.
- Les points des joueurs qui n'ont pas atteint la ligne d'arrivée à la fin du troisième tour ne sont pas comptabilisés.
- L'option de partage des points n'est pas introduite au début du jeu. Au cours du jeu (généralement entre le premier et le deuxième tour), soit les joueurs demandent s'ils ont la possibilité de le faire, soit l'enseignant l'évoque en discutant des priviléges avec les élèves. Une fois le sujet abordé, une règle supplémentaire est ajoutée au jeu : vous pouvez partager vos points avec les autres joueurs.

Règles de partage des points :

- Le joueur est uniquement autorisé à partager les points du tour en cours, c'est-à-dire qu'il ne peut pas partager les points qu'il a déjà utilisés lors d'un autre tour. En d'autres termes, les joueurs ne peuvent partager que les points de la carte qu'ils viennent de tirer.
- Le joueur a le choix de partager tout ou partie des points qu'il possède, par exemple, si un joueur pioche une carte avec 5 points d'énergie, il peut soit prendre 5 pas pour lui, soit donner les 5 pas, soit en partager une partie avec d'autres (par exemple, en garder 2 et en donner 3), voire même partager avec plusieurs joueurs (par exemple, donner 1 pas à un joueur, 3 pas à un autre joueur et garder 1 pas).
- Même si un joueur partage ses points, il doit garder la carte avec lui jusqu'à la fin.

Rôle de l'enseignant et organisation du jeu

- Mettre en place le jeu
- Expliquer les règles
- Être le donneur de cartes
- Modérer la discussion sur les priviléges et les mérites.
- Introduire l'idée du partage des points au cas où les élèves n'y parviendraient pas seuls.
- Personnalisez le jeu de différentes manières :
 - Changez les aliments figurant sur les cartes (introduisez peut-être des options végétaliennes, des plats locaux, etc.)
 - Changez la configuration du jeu pour représenter les différentes étapes de la vie (ou d'autres idées) plutôt que le nombre d'étapes.
 - Choisissez une cause qui intéresse les élèves pour le fonds virtuel que représente le panier de la ligne d'arrivée.



POTLUCK MARCH



Phases de jeu

Un partie de potluck march se déroule en trois tours. A chaque tour les élèves devront piocher une carte. Pour sensibiliser au concept d'inégalité, à chaque tour, le professeur/éducateur peut suivre les indications présentées ci-dessous.

Phase 1 - Point de départ

Chaque joueur tire une carte et **avance du nombre de pas indiqué sur la carte**. À tour de rôle, les joueurs tirent des cartes dans un ordre aléatoire. L'enseignant demande ensuite à tous les joueurs de regarder autour d'eux et de voir où chacun se trouve. Les enseignants lancent ensuite une discussion en demandant "**qu'est-ce que chaque joueur a fait pour mériter d'être là où il est maintenant ?**". Il est pertinent d'introduire le concept de privilège, et toute autre idée qui surgit au cours de la discussion liée à cette question.

Phase 2 - Aller de l'avant dans la vie

Chaque joueur tire une carte et **avance du nombre de pas indiqué sur la carte**, mais maintenant, l'enseignant commence par le(s) joueur(s) qui est(sont) en tête et procède ensuite par ordre décroissant jusqu'au(x) joueur(s) qui a(ont) le moins de pas. Cet ordre représente le **privilège dont bénéficient les personnes déjà privilégiées dans leur vie**. Cependant, cette situation n'est pas racontée aux élèves, **mais laissée à leur appréciation**. C'est aux joueurs de remarquer (ou non) que l'enseignant agit dans cet ordre.

(Si l'idée de partager les points a été introduite, les élèves ont le choix de partager les points qu'ils ont reçus pendant leurs tours) Une fois encore, l'enseignant demande à chacun de regarder autour de lui et de voir où se situe chaque joueur. **Une autre discussion peut s'engager à ce stade si le besoin s'en fait sentir.**

Phases 3 - La ligne d'arrivée est-elle atteinte ?

Chaque joueur tire une carte et **avance du nombre de pas indiqué sur la carte**. Le professeur se déplace toujours **dans l'ordre décroissant des pas, de l'élève le plus avancé vers le moins avancé**.

[remarque : Si l'idée de partager les points a été introduite, les élèves ont le choix de partager les points qu'ils ont reçus pendant leur tour. Si ce n'est pas le cas, l'enseignant peut le faire à ce moment là].

L'enseignant demande ensuite aux joueurs situés à la ligne d'arrivée de **compter le nombre total de points collectés dans le panier**.





Sujet 1 - Pauvreté et égalité

Le thème de la pauvreté et de la faim dans le monde est étroitement lié à l'inégalité de la distribution des ressources et des priviléges des personnes. Pour apprendre à modérer une discussion sur ces sujets subtils, vous pouvez lire :

- <https://www.verywellfamily.com/how-to-talk-to-kids-about-poverty-4142890>
- <https://educators4sc.org/topic-guides/teaching-about-hunger-and-poverty/>
- <https://www.feedingamerica.org/hunger-blog/teaching-children-about-hunger>
- https://lawlessons.ca/curriculum/grade-6/poverty-and-inequality_
-

Pour aider les enfants à mieux comprendre les enjeux liés à la distribution des ressources et aux priviléges, vous pouvez vous référer à d'autres quêtes de l'univers Unplugged, telles que **Cookies and Peace**, **Poverty-free game collection**, **Peace Magic Grid**, **Equal**, **Form Factor**



Sujet 2 - Addition et soustraction, stratégie

Pour développer les **compétences mathématiques** des enfants de manière amusante, vous pouvez vous référer à d'autres quêtes de l'univers Unplugged telles que **Cookies and Peace**, **Comptage binaire**, etc. Pour développer la réflexion stratégique des enfants de manière ludique, vous pouvez vous référer à **Reroute a better world**, **The Perfect City**, **Farm in the City**, **Brain Twister**, etc.



Sujet 3 - Nutrition

Pour aider les enfants à prendre conscience de l'**importance d'une alimentation saine**, vous pouvez vous référer aux autres quêtes de l'univers Unplugged, par exemple **Cookies and Peace**, etc. Pour animer vos cours d'enseignement de la nutrition aux enfants, vous pouvez vous référer à :

- https://cdn1.sph.harvard.edu/wp-content/uploads/sites/30/2016/01/KidsHealthyEatingPlate_Guide_Jan2016.pdf-
- <https://carithersgroup.com/fun-nutrition-games-for-kids/>
- <https://heas.health.vic.gov.au/early-childhood-services/curriculum-activities/healthy-eating-games-and-activities>



Imprimables



Cartes alimentaires

BANANES



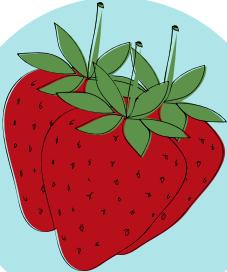
3 ⚡

SALADE DU JARDIN



3 ⚡

FRAISES



3 ⚡

SALADE DE POULET



5 ⚡

BONBON



0 ⚡

CHOCOLAT



1 ⚡

POPCORN



2 ⚡

CHEWING GUM



0 ⚡

BOL DE RIZ



3 ⚡

POULET RÔTI
ET LÉGUMES



5 ⚡

PURÉE DE STEAK ET
POMMES DE TERRE



5 ⚡

SPAGHETTI ET
BOULETTES DE VIANDE



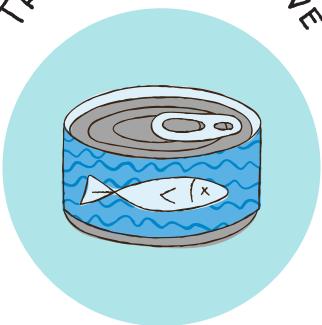
5 ⚡

Imprimables



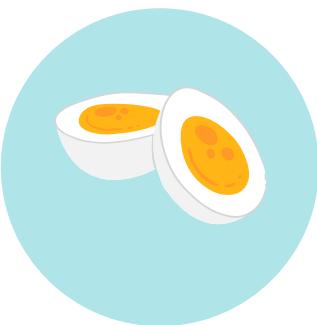
Cartes alimentaires

THON EN CONSERVE



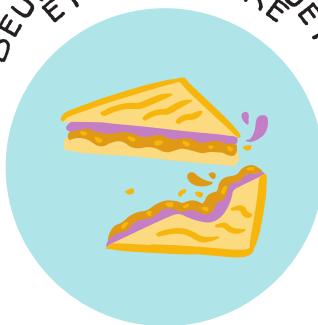
3 ⚡

ŒUF DUR



3 ⚡

BEURRE DE CACAHUÈTE
ET CONFITURE



2 ⚡

HARICOTS ET RIZ



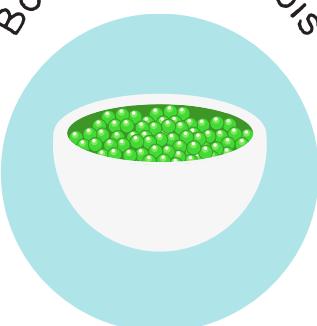
4 ⚡

YAOURT AUX FRUITS



3 ⚡

BOL DE PETITS POIS



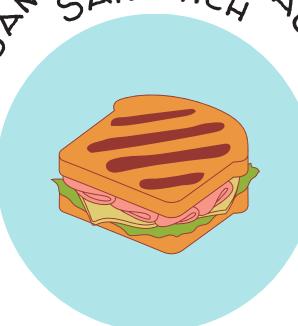
3 ⚡

CHIPS



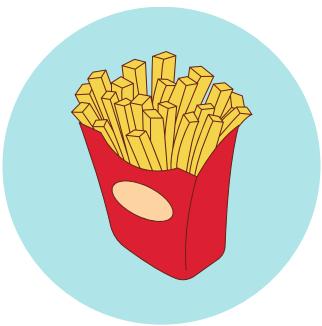
1 ⚡

JAMBON ET FROMAGE
SANDWICH



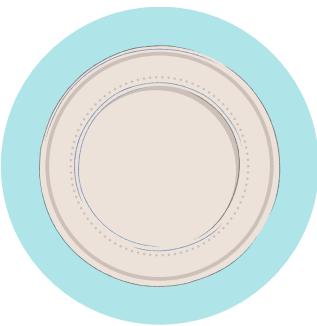
3 ⚡

FRITES



1 ⚡

RIEN



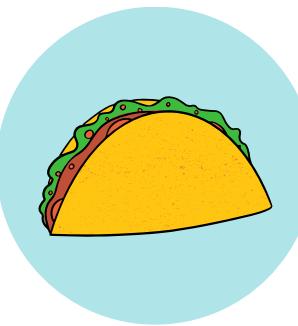
0 ⚡

CHILI CON CARNE



5 ⚡

TACO



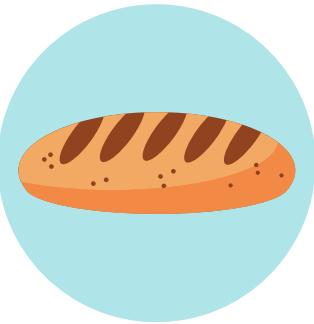
2 ⚡

Imprimables



Cartes alimentaires

MICHE DE PAIN



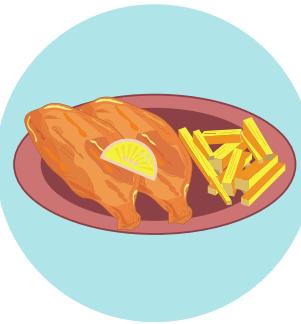
3 ⚡

CÉRÉALES ET LAIT



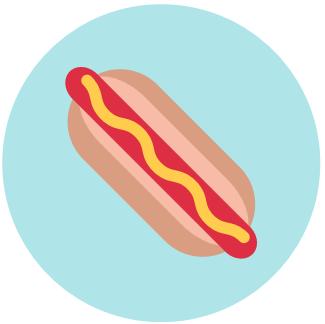
3 ⚡

FISH & CHIPS



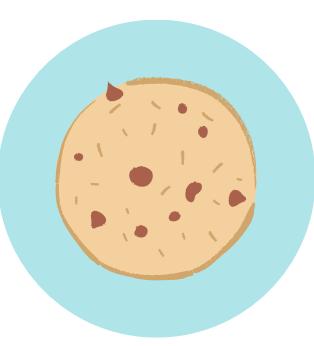
4 ⚡

HOT DOG



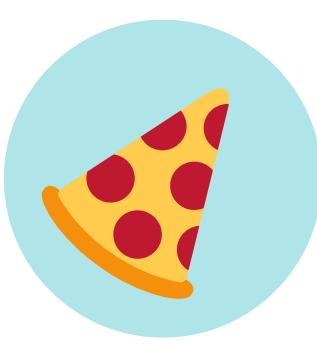
2 ⚡

COOKIE



1 ⚡

PIZZA



2 ⚡

CORNET DE GLACE



1 ⚡

LÉGUMES À LA VAPEUR



3 ⚡

DONUT



1 ⚡

VERRE D'EAU



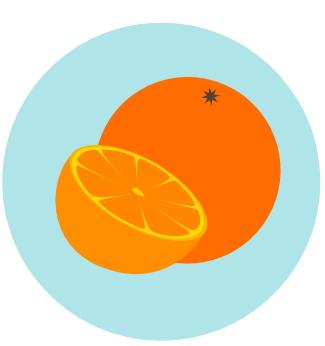
2 ⚡

POMMES



3 ⚡

ORANGES

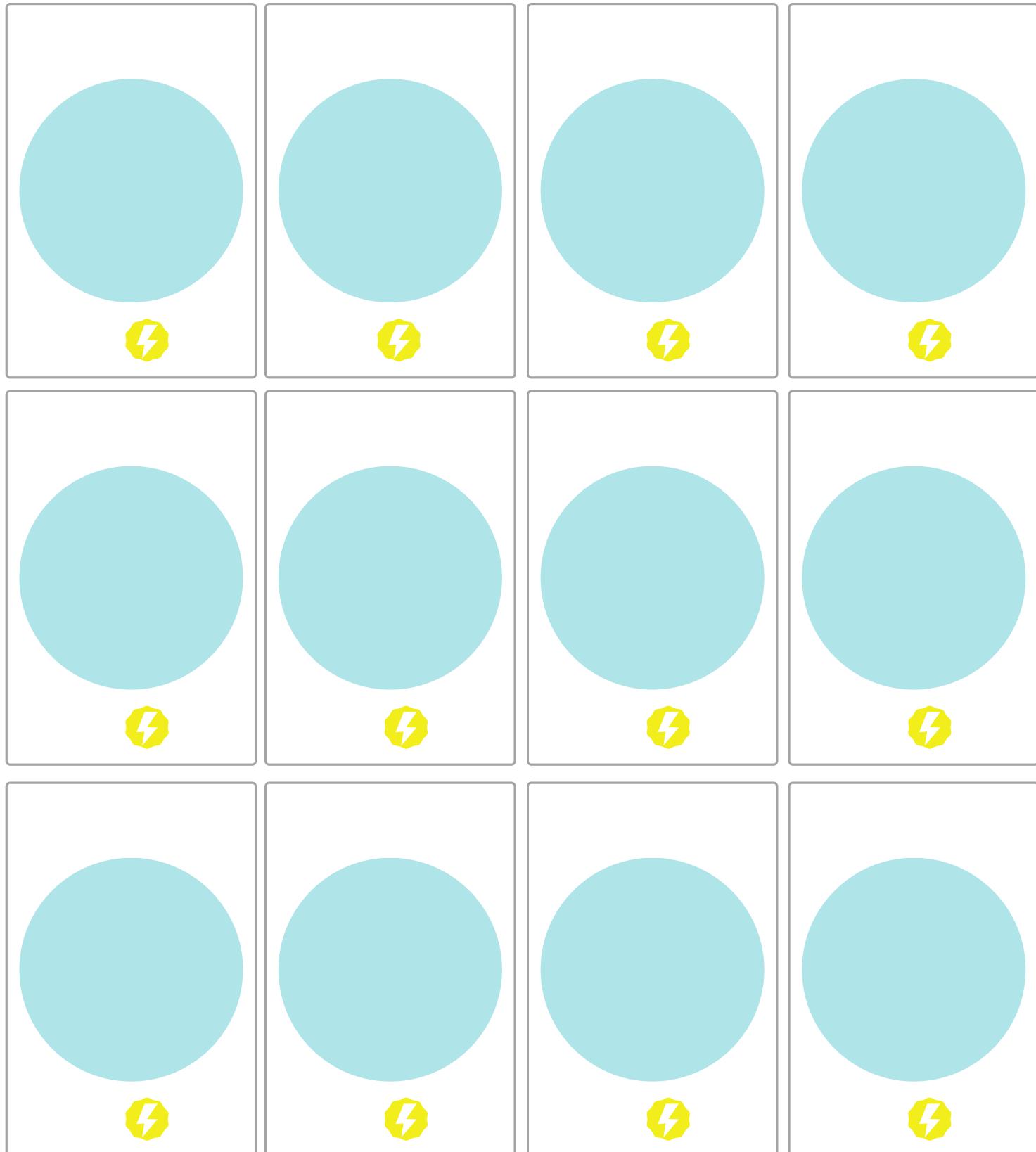


3 ⚡

Imprimables



Cartes personnalisables



Imprimables



Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



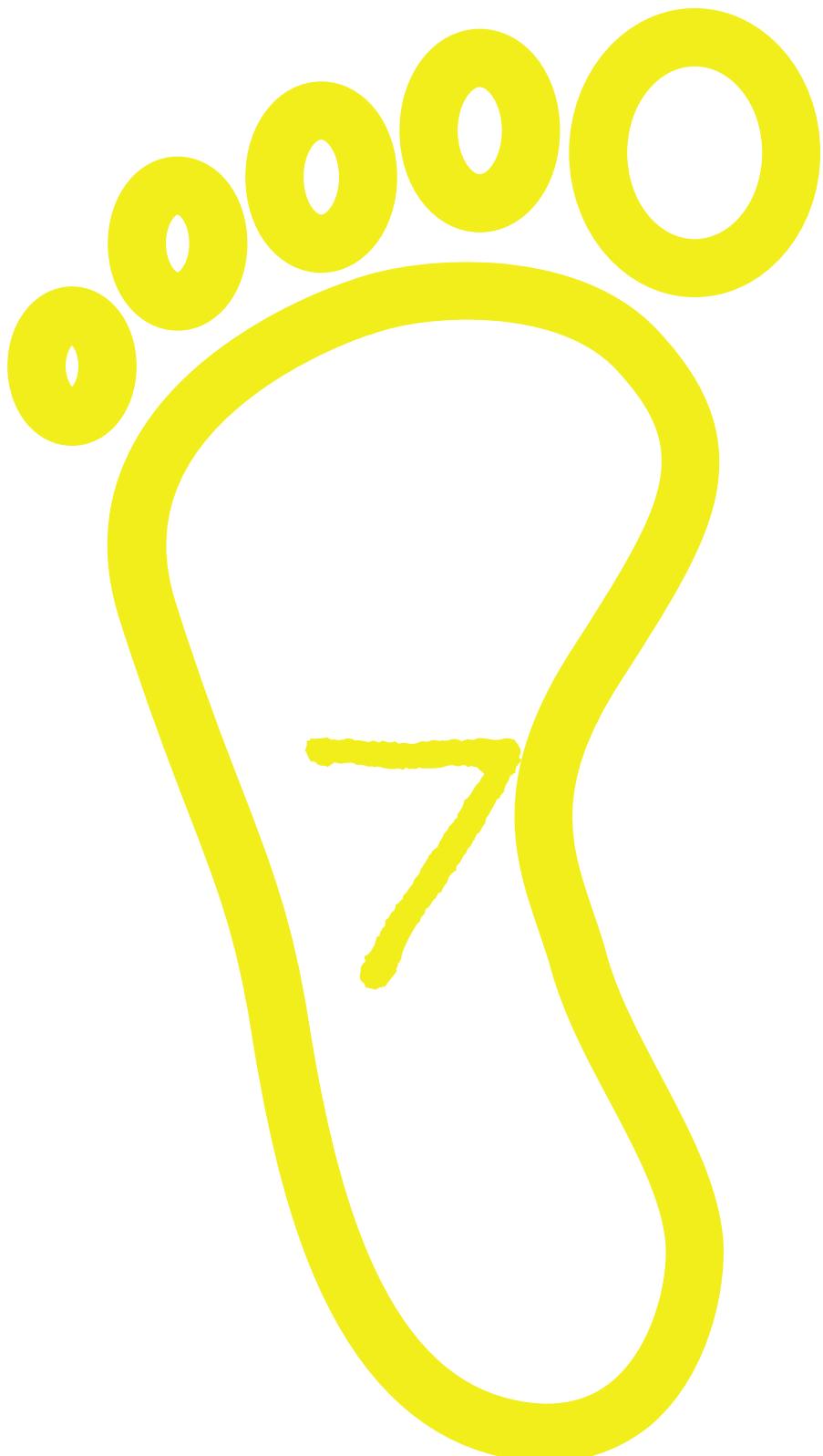
Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



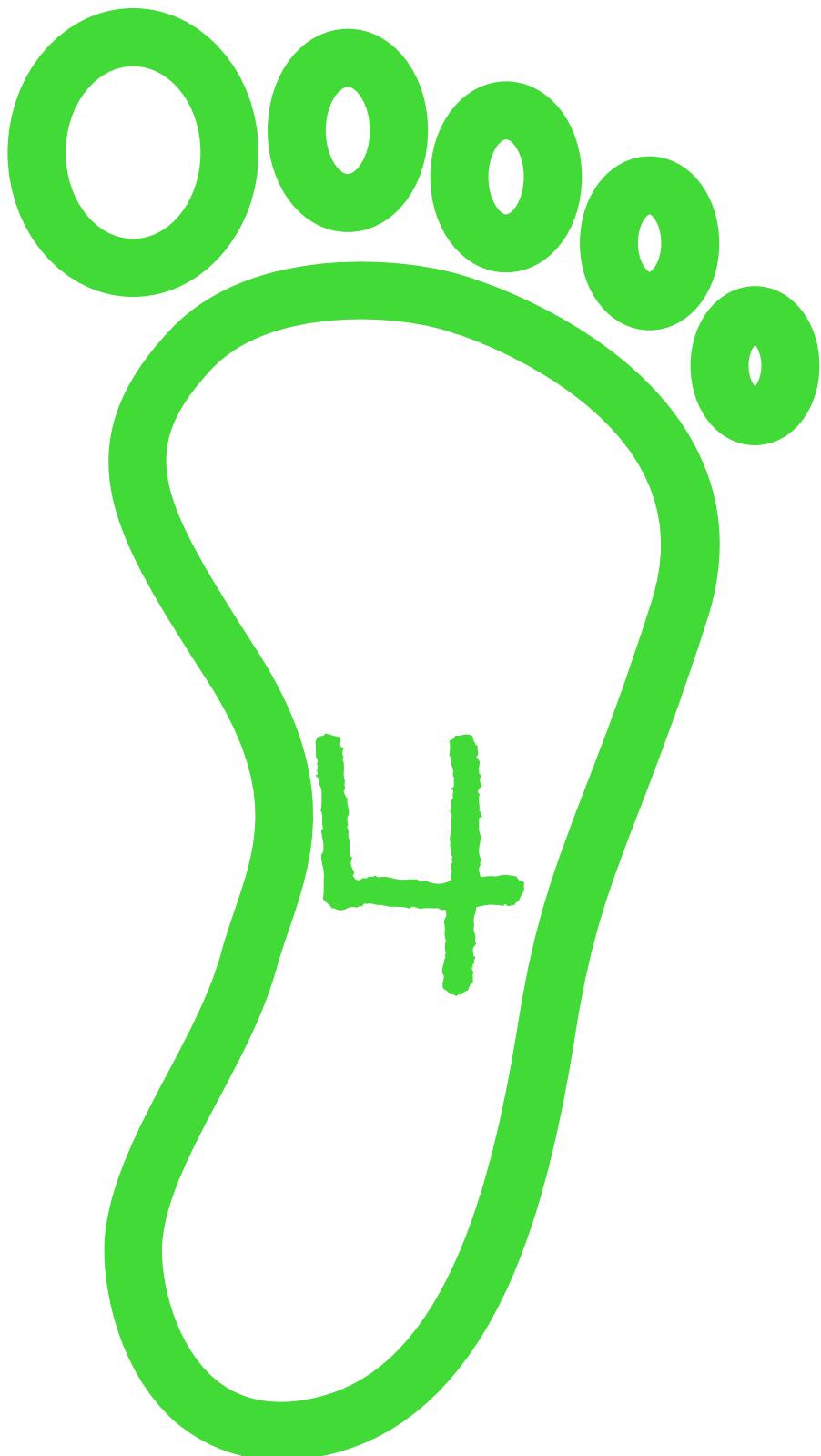
Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



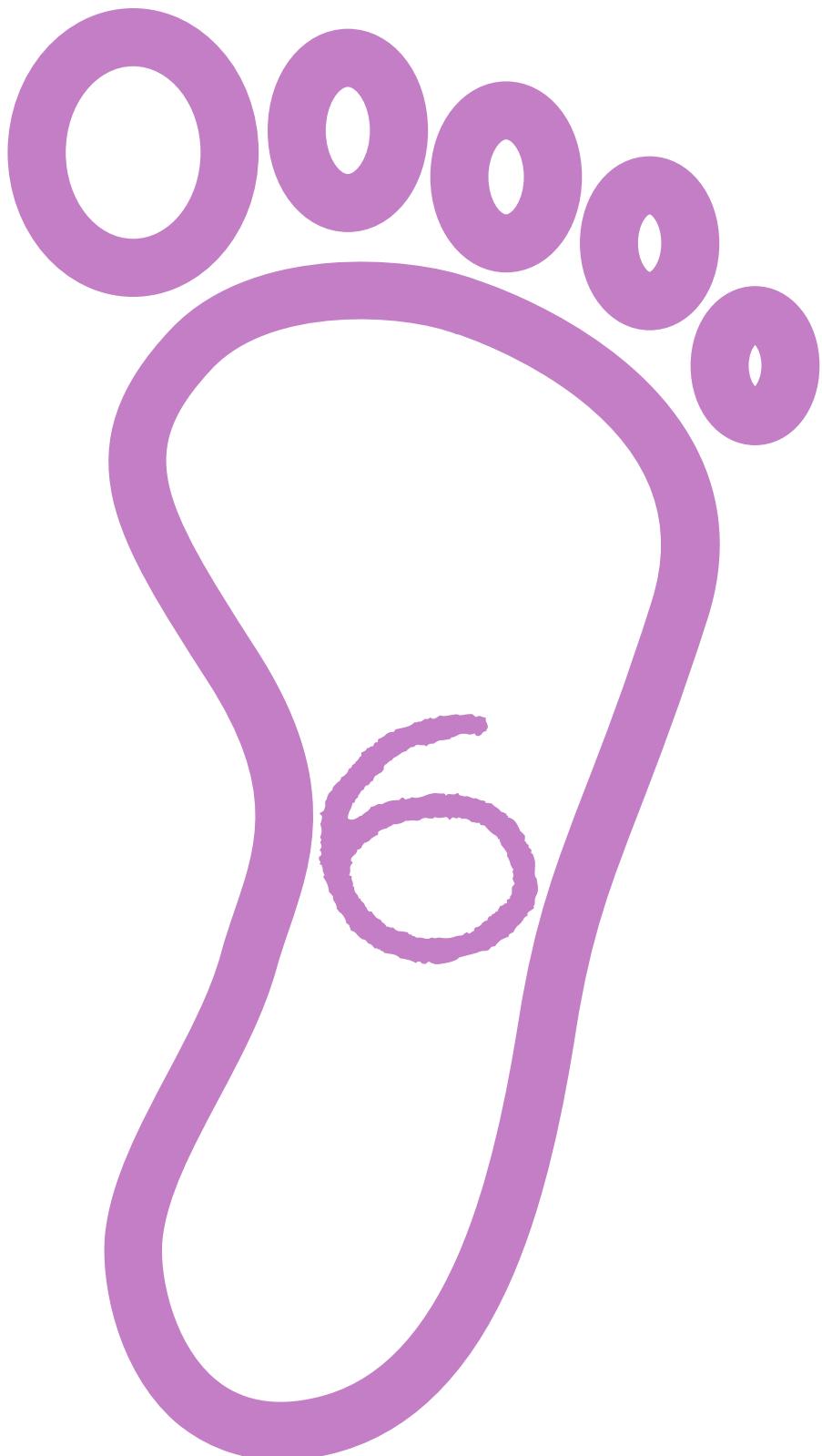
Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



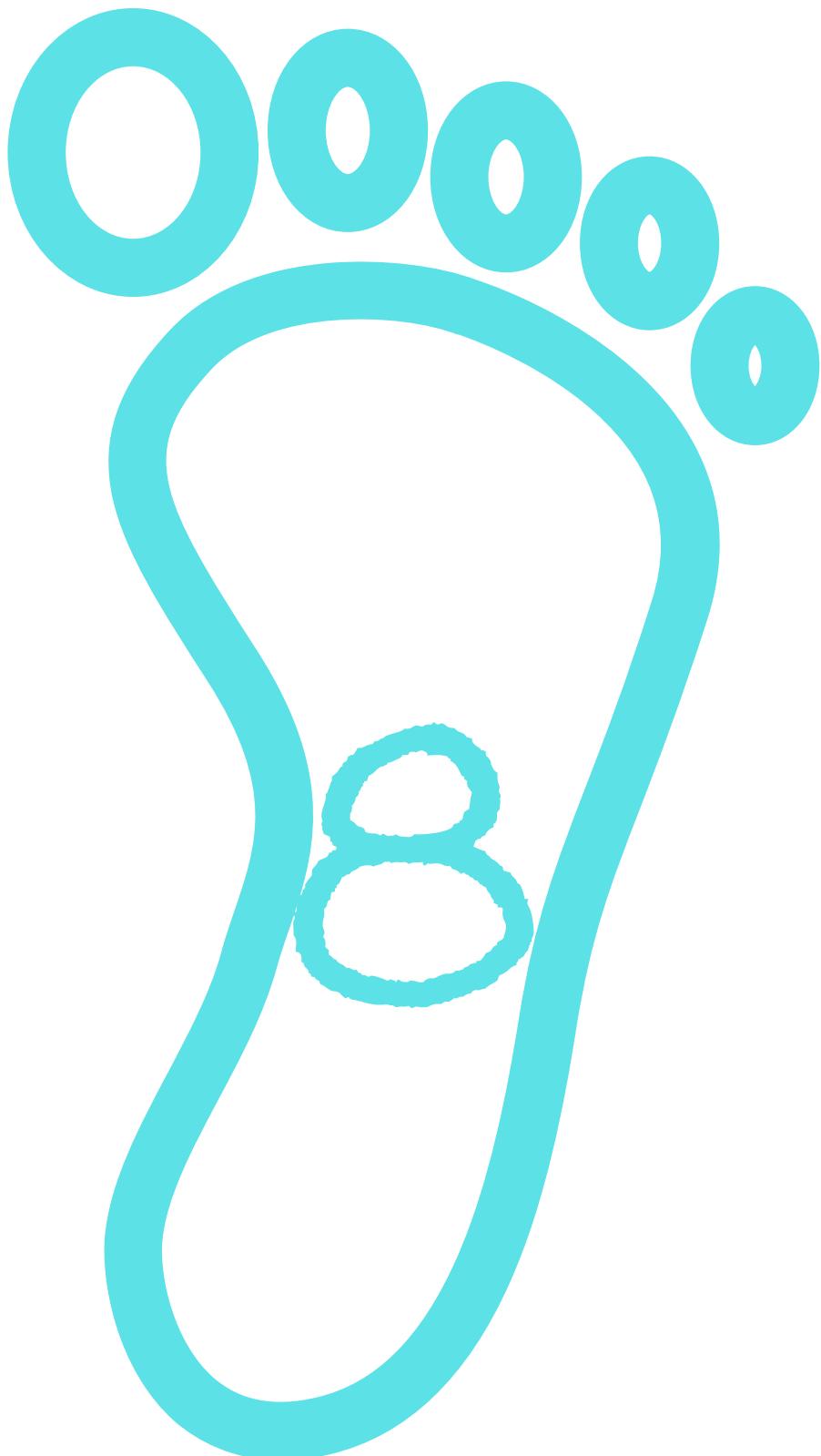
Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain



Imprimables



Traces de pas - Illustrent le déplacement des joueurs sur le terrain

