**Manger, ça s'apprend !**

# Catalogue des interventions Papille-ON

Écoles • structures d'accueil • événements

Des ateliers vivants et mobiles pour aider les enfants à mieux comprendre leur alimentation, avec du jeu, de la manipulation et des repères utiles au quotidien.

| | | |
|---|---|---|
| **3–12 ans** | **Cycles I–II + formats événement** | **Ateliers modulables** |

Support de présentation à destination des écoles, des responsables communaux, des structures d'accueil et des organisateurs d'événements

Association Papille-ON

Route de Botterens 116 | 1652 Botterens

info@papille-on.com

papille-on.com

# Les interventions Papille-ON en bref

## Une intervention Papille-ON

Un dispositif pédagogique mobile et modulable qui aide les enfants à mieux comprendre leur alimentation. Les ateliers utilisent le jeu, la manipulation, le récit, l'observation et l'échange pour transmettre des repères utiles en éducation saine et durable, sans injonction.

## Public & repères pédagogiques

Les interventions s'adressent en priorité aux enfants de 4 à 12 ans (cycles I et II), avec des adaptations pour la petite enfance, les adolescents, les familles et les événements. Les fiches techniques présentent les objectifs, les indicateurs observables et les principaux liens avec le PER, notamment les capacités transversales.

## Papille-ON

Papille-ON est une association fribourgeoise fondée en 2022 et portée par une équipe multidisciplinaire. Elle crée et anime des ateliers vivants d'éducation à l'alimentation pour les enfants afin de renforcer une culture alimentaire durable, accessible et ancrée dans le terrain.

**Repères :** engagement dans le Children's Food Education Lab depuis 2025 · lauréat de l'appel à projets durables du canton de Fribourg 2026.

## Choisir & réserver

Les offres des pages 3 à 5 permettent de choisir un format selon la structure, le public, le nombre de participant·es, la durée et le budget.
Dans la deuxième partie, les fiches techniques permettent de mieux comprendre le contenu des animations et d'ajuster les formats aux besoins spécifiques. Nous nous tenons volontiers à disposition pour vous aiguiller dans vos choix, créer des offres sur mesure et soutenir l'organisation de l'intervention.

**Réservation :** idéalement 1 mois avant la date souhaitée.

**Contact :** 077 442 55 50 · info@papille-on.com · papille-on.com

## Pour renforcer l'impact d'un projet d'école

Sur la base des travaux du Children's Food Education Lab, nous recommandons d'associer au lancement d'un projet la commune, la direction et les enseignant·es. Les parents ou associations de parents peuvent compléter cette dynamique. Cette coordination facilite la continuité éducative avant et après l'intervention et permet de renforcer ses effets. Papille-ON peut volontiers soutenir la mise en réseau et les discussions.

A la fin du catalogue, nous partageons également une cartographie des offres éducatives et leviers d'action pour soutenir la continuité éducative à la suite de l'intervention.

# Offres d'animations pour classes et structures d'accueil

Valable jusqu'en juin 2027

Ces offres ponctuelles s'adressent aux classes scolaires publiques ou privées, aux accueils extrascolaires et aux crèches. Les ateliers sont installés dans un lieu de la structure et les enfants passent en groupes de 3 à 5. Un encadrant sur place est généralement nécessaire, sauf pour le pack #phare.

Des réductions de 10 à 20 % sont accordées pour plusieurs interventions dans un même lieu ou aux partenaires Cookids. Pour un déploiement à l'échelle d'une école, voir l'offre page suivante.

## PACKS PROPOSÉS

**Pack #crèche · 3 ateliers pour 6–15 enfants de 3 à 5 ans**
*Un parcours adapté aux plus jeunes, entre manipulation, récit et découverte.*
**Ateliers : KK-**OH! | Quiz-i-Net | Théâtre des Papilles
**Encadrement :** 2-3 animateurs Papille-ON + 1 éducateur sur place.
**Prix : 6-10 enfants = CHF 340** | 11-15 enfants = **CHF 450**

**Pack #phare · 3 ateliers pour 3–10 enfants de 5 à 13 ans**
*Un petit groupe accompagné de bout en bout par l'équipe Papille-ON.*
**Ateliers : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Théâtre des Papilles
**Encadrement :** 1-2 animateurs Papille-ON.
**Prix : 3-5 enfants = CHF 280** | 6-10 enfants = **CHF 350**

**Pack #cuisinette · 3 ateliers pour 6–15 enfants de 4 à 8 ans**
*Trois ateliers pour explorer le corps, les aliments et la chaîne alimentaire.*
**Ateliers : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Quiz-i-Net
**Encadrement :** 2 animateurs Papille-ON + 1 éducateur/encadrant sur place.
**Prix : CHF 350**

**Pack #aventurier · 3 ateliers pour 6–15 enfants de 8 à 13 ans**
*Digestion, culture alimentaire et lecture critique des produits.*
**Ateliers : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Pirate des supermarchés
**Encadrement : 2 animateurs Papille-ON +** 1 éducateur/encadrant sur place.
**Prix : CHF 350**

**Pack #marathon · 4 ateliers pour 6–20 enfants de 4 à 13 ans**
*Le format le plus complet pour un groupe ou une structure d'accueil.*
**Ateliers de base : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Théâtre des Papilles
**Atelier à choix : Quiz-i-Net (3-9 ans) OU Pirate des supermarchés (8 ans et plus)**
**Encadrement : 2-3 animateurs Papille-ON +** 1 éducateur/encadrant sur place.
**Prix : 6-10 enfants = CHF 420** | 11-20 enfants = **CHF 590**

# Offres d'animations pour écoles

Valable jusqu'en décembre 2027

Les offres d'animation pour écoles permettent de faire passer **toutes les classes de cycle I et II** d'une école dans un à plusieurs ateliers à des tarifs très avantageux, du fait de l'économie d'échelle. Dans le cadre de ces packs, les ateliers sont installés dans un lieu fixe de l'école (halle, salle) et l'enseignant de classe seconde les animateurs.

Des supports pédagogiques viennent compléter l'intervention afin de préparer les eneignant·es, mais aussi de reprendre et renforcer les repères travaillés durant les ateliers, sans se substituer au travail de l'enseignant·e.

## PACKS PROPOSÉS

### Pack #école-1 · 1 atelier

*Une immersion dans les 5 dimensions de l'alimentation durable, avec prolongement en classe*

**Atelier** : *Pizz'académie* (dès 3H).
**Déroulement** : classe entière – 1 animateur Papille-ON, l'enseignant.e seconde l'animation.
**Apports pédagogiques** : Le parcours combine mise en récit, exploration en groupes, essai-erreur avec le scanner et débrief collectif. Les élèves travaillent les cinq dimensions de l'alimentation durable et gardent une trace des repères dans le carnet de route, repris ensuite en classe.
**Format** : 2h par classe | 2 classes/jour selon l'horaire de l'après-midi, ou avec un 2e animateur le matin.
**Prix par classe** : ~**CHF 180** (+10 % si 2e animateur).

### Pack #école-2 · 2 ateliers

*Deux expériences complémentaires (santé et durabilité), des activités en classe, un budget optimisé*

**Atelier principal** : KK-OH !
**Ateliers au choix** : *Pizz'académie (format 1 ou 3 panneaux)* OU *Aventure alimentaire* OU *Pirate des supermarchés*
**Supports pédagogiques** : kamishibaï *Théâtre des Papilles*, jeu *NUTRINO* et/ou planche d'autocollants « Crée ton assiette idéale ».
**Déroulement** : la classe est partagée en deux – une moitié en animation (2 animateurs), l'autre en classe avec l'enseignant.e sur des activités préparées par Papille-ON.
**Apports pédagogiques** : KK-OH! pose les repères d'une alimentation saine et d'une bonne digestion. Le second atelier ouvre sur les choix de consommation et la durabilité ; les activités en classe complètent le parcours.
**Format** : 2h30 par classe | 1,5 classes par jour
**Prix par classe** : ~**CHF 290**

### Pack #école-3 · 3 ateliers

*Le parcours complet, avec supports pédagogiques pour la continuité éducative*

**Ateliers principaux** : *KK-OH!* | *Aventure alimentaire*
**3e atelier (selon âge)** : *Quiz-i-Net* OU *Pizz'académie (format adapté)*
**Supports pédagogiques** : kamishibaï Théâtre des Papilles, carnet de route Pizz'académie
**Déroulement** : classe entière : 2 animateurs Papille-ON (3e pour 1-4H), l'enseignant.e seconde.
**Apports pédagogiques** : Un parcours qui relie santé, chaîne alimentaire, consommation et durabilité, prolongé en classe par deux supports prêts à l'emploi pour débriefer et ancrer les repères.
**Format** : 2h30 par classe | 1,5 classes par jour.
**Prix par classe** : ~**CHF 430**

# Offres d'animations pour événements

Valable jusqu'en juin 2027

Les offres d'animations pour événements s'adressent à tout type de manifestation publique en Suisse romande. Elles offrent au public – enfants et adultes – un moment ludique autour de l'alimentation saine et durable, dans un format accessible et non moralisateur.

Sur demande, nous déployons volontiers notre **comptoir Papille-ON** en bois flotté, le point de rencontre entre nous et le public pour conseiller, aiguiller et outiller les consommateurs. Pour permettre notre accueil, il faut compter au minimum 12m² d'espace au sol pour 3 ateliers, 16m² avec le comptoir.

Selon le contexte, l'événement peut également être relayé sur nos réseaux sociaux et sur papille-on.com.

## PACKS PROPOSÉS

**Pack #cuisinette · 3 ateliers pour un public familial**
*Un espace ludique et accessible pour les enfants et leurs proches.*
**Ateliers : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Quiz-i-Net (3-8 ans)
**Nombre d'animateurs : 2** | **Débit** : 20-30 participants/heure
**Prix : ½ journée = CHF 200-400** | Journée = **CHF 350-700** *

**Pack #aventurier · 3 ateliers pour un public sensible à la durabilité**
*Un parcours pour explorer alimentation, consommation et durabilité.*
**Ateliers : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Pirate des supermarchés (dès 8 ans)
**Nombre d'animateurs : 2** | **Débit** : 15-30 participants/heure
**Prix : ½ journée = CHF 200-400** | Journée = **CHF 350-700** *

**Pack #marathon · 4 ateliers pour tout public**
*Quatre ateliers pour accueillir un flux continu de participant·es.*
**Ateliers : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Quiz-i-Net | Pirate des supermarchés
**Nombre d'animateurs : 3** | **Débit** : 25-40 participants/heure
**Prix : ½ journée = CHF 280-560** | Journée = **CHF 500-1'000** *

**Pack #effet-Papille-ON · 5 propositions pour tout public**
*Le dispositif complet, avec ateliers et Théâtre des Papilles.*
**Ateliers : KK-**OH! | Aventure alimentaire | Quiz-i-Net | Pirate des supermarchés
**Contes Théâtre des Papilles :** 1 représentation / heure (ou selon besoins)
**Nombre d'animateurs : 4** | **Débit** : 25-40 participants/heure + 25-40 places par conte
**Prix : Journée = CHF 650-1'300** *

* Le coût de l'intervention varie en fonction de différents critères, notamment la distance, la notoriété/visibilité de l'événement, la possibilité de vendre nos produits, le potentiel de collaboration actuelle-future, etc. A ces fins, vous serez invités à décrire au mieux votre événement et vos activités.

# Atelier KK-OH! – Le voyage des selles

*Un atelier interactif pour expérimenter son propre régime, tout comprendre sur la digestion et prévenir la constipation*

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES




**Domaine :** Digestion (constipation) & Niveau de transformation
**Cycles :** I et II
**Temps d'animation :**
**Evénement** : 10–15 minutes
**Structure** : 30 minutes
**Approche :** Narration (« Voyage des selles ») | Manipulation | Apprentissage par essai-erreur | Débrief
**Encadrement :** 1 animateur Papille-ON
**Mode :** 1-5 participant·e·s | Se joue individuellement ou en groupe | Jusqu'à 5 enfants du même âge en même temps

## Description

Les participants sont invités à composer leur repas favori en choisissant entre 50 aliments, chaque aliment donnant lieu à un objet plus ou moins mou ou complexe, sujet à se coincer ou à faciliter la digestion. Puis ils font voyager leur « bol alimentaire » dans une maquette du système digestif. Les participants découvrent au travers d'une narration modulable, comment le corps transforme les aliments, étape par étape. L'atelier rend visibles les blocages possibles et permet d'aborder le transit, l'hydratation, les fibres et le mouvement de façon simple et dédramatisée, tout en créant des liens entre catégories d'aliments, niveau de transformation et qualité de la digestion.

## Objectifs généraux

- Identifier les grandes parties du système digestif et décrire leur rôle de manière simple.
- Relier certaines catégories d'aliments et leur niveau de transformation au confort digestif.
- Expliquer comment se forme la constipation et identifier ce qui aide à l'éviter.
- Mobiliser des repères transposables au quotidien : écoute du corps, hydratation, fibres et mouvement.
- Manipuler la maquette pour tester différentes combinaisons d'aliments et observer leurs effets sur la digestion.

## Ancrages PER et repères pédagogiques

**CYCLE I (1-4H)**

**CM 16 — Percevoir l'importance de l'alimentation**, en distinguant des boissons, en prenant conscience de la variété des aliments et en reliant certains choix à un mieux-être corporel.
**MSN 17 — Construire son schéma corporel pour tenir compte de ses besoins**, en identifiant ses besoins et en expérimentant le fonctionnement du corps à travers des repères simples.
**FG 12 — Reconnaître ses besoins fondamentaux en matière de santé et ses possibilités d'action pour y répondre**, en reliant des situations de bien-être ou d'inconfort à des gestes concrets du quotidien.
**L1 13–14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familier et scolaire**, en nommant, expliquant, reformulant et restituant une idée de manière simple et ordonnée.

**Indicateurs observables**

- Repère au moins 3 étapes du trajet des aliments dans le corps.
- Cite 2 habitudes qui aident le transit et 2 habitudes qui peuvent le ralentir.
- Met en relation eau, mouvement et fibres avec le confort digestif, avec ses mots.
- Reformule une explication entendue en gardant l'idée essentielle.

**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève apprend à nommer des parties du corps, à exprimer une sensation, puis à reformuler une explication simple devant le groupe.
- **Collaboration** : l'atelier demande de respecter un tour de rôle, de confronter des réponses sans se moquer et de construire une réponse commune à partir d'indices partagés. L'enjeu n'est pas seulement de "trouver juste", mais de le faire ensemble.
- **Stratégies d'apprentissage** : l'élève observe, émet une hypothèse simple, vérifie dans le jeu ou l'échange, puis ajuste sa réponse. Dans cet atelier, cette capacité est directement mobilisée quand il faut distinguer ce qui aide le transit de ce qui le freine.

**CYCLE II (5-8H)**

**CM 25 — Identifier les besoins nutritionnels de l'organisme**, en abordant les différentes phases de la digestion et en reliant alimentation, rythme de vie et fonctionnement du corps.
**CM 26 — Identifier les notions de base d'une alimentation équilibrée**, en identifiant les besoins alimentaires et hydriques et en observant ses habitudes alimentaires.
**FG 22 — Agir par rapport à ses besoins fondamentaux**, en mobilisant les ressources utiles, en formulant des réponses concrètes à une situation de santé ou de bien-être du quotidien.
**L1 23 — Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante**, en dégageant le sujet, l'idée principale et l'organisation d'une explication.

**Indicateurs observables**

- Replace dans le bon ordre les grandes étapes de la digestion.
- Explique, à un niveau simple, qu'un transit ralenti peut être lié à un manque d'eau, un faible apport en fibres ou un manque de mouvement.
- Propose un encas, une collation ou une habitude favorable au confort digestif et le justifie avec 2 critères.
- Formule une action réaliste transférable au quotidien, soutenant une alimentation saine.

**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève doit expliquer un lien de cause à effet, justifier un choix et reprendre une information entendue avec davantage de précision. KK-OH offre un support pour passer d'un vocabulaire courant à une parole plus structurée.
- **Collaboration** : l'élève compare plusieurs hypothèses, argumente son point de vue, puis ajuste sa réponse au contact du groupe. Dans l'atelier, cela se traduit par des décisions collectives simples et par une justification partagée des réponses.
- **Stratégies d'apprentissage** : l'élève apprend à trier des indices, relier plusieurs informations, vérifier une explication et corriger son raisonnement.

# Atelier Aventure alimentaire

*Un jeu de rôle coopératif pour découvrir notre culture alimentaire en incarnant les acteurs de l'alimentation et leurs « super-pouvoirs »*

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



**Domaine :** Culture alimentaire & Acteurs de l'alimentation
**Cycles** : I (dès 6 ans), II et III
**Temps d'animation :** 20-30 minutes, ajustable
**Approche :** Jeu coopératif | Défis sensoriels | Rôle et mise en scène | Discussion-argumentation | Débrief
**Encadrement :** 1 animateur Papille-ON
**Mode :** 2–6 participant·e·s (3-5 idéal) | multi-âge possible | jusqu'à 8 personnes pour des événements privés avec extensions des règles

## Description

Un jeu de l'oie coopératif et rythmé pour explorer la culture alimentaire à travers des questions, des défis sensoriels et des challenges. Les participant·e·s incarnent les acteurs de la chaîne alimentaire et découvrent leurs rôles, leur pouvoir et leur capacité d'agir, avec parfois des conséquences sur les autres acteurs ! L'atelier favorise une posture active, l'entraide et la discussion, avec une médiation qui permet d'ajuster la difficulté et l'exploration à l'âge et aux compétences.

## Objectifs généraux

- Identifier les principaux acteurs de l'alimentation et décrire leurs rôles.
- Explorer notre culture alimentaire et relier aliments, lieux, métiers et étapes de la chaine alimentaire (plats typiques, terroir, etc.).
- Mobiliser des repères simples d'une alimentation saine (diversité, eau, transformation, etc.) et durable (provenance, saisonnalité, etc.).
- Décrire et entrainer les perceptions sensorielles.
- Renforcer la curiosité, l'esprit critique et la coopération

## Ancrages PER et repères pédagogiques

**CYCLE I (3–4H)**

**CM 15 — Détecter le caractère sensitif des aliments et utiliser un vocabulaire spécifique**, en différenciant et en exerçant les cinq sens et en reconnaissant et décrivant les caractéristiques de divers aliments.
**CM 16 — Percevoir l'importance de l'alimentation**, en prenant conscience de la variété des aliments et en différenciant les types de boissons.
**SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social**, en reliant l'alimentation à des personnes, des lieux et à des fonctions concrètes du quotidien.
**L1 13–14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familier et scolaire**, en comprenant le sens général d'un énoncé et en produisant une prise de parole adaptée à la situation.

**Indicateurs observables**

- Nomme au moins 3 acteurs de l'alimentation et associe à chacun un rôle simple.
- Décrit un aliment à partir d'au moins 2 caractéristiques sensorielles.
- Relie un aliment à un lieu ou à une étape simple de son parcours.
- Explique un choix avec un critère explicite: goût, variété, boisson, moment du repas.
- Participe à l'échange en respectant le tour de parole et en rebondissant simplement sur une réponse entendue.

**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève est amené à nommer, décrire, comparer ou expliquer avec ses mots ce qu'il reconnaît ou ce qu'il choisit.
- **Collaboration** : les élèves construisent à certains moments des réponses à plusieurs, confrontent leurs propositions et apprennent à écouter, compléter et valider ensemble une réponse.
- **Stratégies d'apprentissage** : au travers des gages, des défis sensoriels et des rôles avec leurs « super-pouvoirs », l'élève est invité à observer, associer, vérifier et corriger.

**CYCLE II (5-8H)**

**SHS 21 — Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace**, en décrivant les relations entre acteurs, rôles, lieux et circulation des produits.
**FG 26–27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine**, notamment en mettant en évidence les effets des habitudes alimentaires (provenance, transformation, etc.) individuelles et collectives sur la culture alimentaire.
**CM 26 — Identifier les notions de base d'une alimentation équilibrée**, en identifiant ses besoins alimentaires et hydriques, en observant ses habitudes alimentaires et en acquérant des repères simples.
**L1 24 — Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante**, en organisant une prise de parole adaptée, en restituant, expliquant et justifiant dans une situation d'échange.

**Indicateurs observables**

- Distingue correctement les fonctions produire, transformer, distribuer, consommer sur des exemples concrets.
- Justifie un choix avec 2 critères parmi la provenance, la saison, le degré de transformation, la diversité ou le gaspillage.
- Met en relation un choix alimentaire avec une conséquence simple sur un acteur, une ressource ou l'environnement.
- Participe à une décision collective en explicitant son point de vue puis en l'ajustant si nécessaire.

**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève est amené à expliquer un lien, justifier un choix et reprendre une idée entendue de façon plus structurée.
- **Collaboration** : certaines réponses se construisent à plusieurs ; l'élève compare des propositions, écoute les autres et contribue à faire émerger une réponse commune.
- **Stratégies d'apprentissage** : grâce aux rôles et aux défis, l'élève doit trier des indices, faire des liens entre acteur, lieu et fonction, puis vérifier sa réponse.

# Atelier Pirate des supermarchés

*Un atelier de lecture d'étiquette en mode escape game, pour apprendre à consommer comme un vrai pro au supermarché*

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**



**Domaine :** Lecture d'étiquettes & Produits industriels
**Cycle** : II et III
**Temps d'animation :** chaque quête dure ~30 minutes
**Approche :** Escape game (enquête) | Narration épique | Incitation par le jeu à lire et rechercher l'information
**Encadrement** : atelier semi-autonome, 1 adulte pour donner le matériel durant la quête
**Mode :** 1-5 participant·e·s | en équipe
3 quêtes disponibles :
- DONUT (repérer sucres ajoutés)
- SALAMI (détecter produits trop salés)
- CHIPS (repérer aliments ultra-transformés)

## Description

À mi-chemin entre lecture d'étiquettes et escape game, l'atelier propose une quête à résoudre à partir d'emballages, d'indices et d'une narration épique : « Pop, le pirate des supermarchés, savait choisir en un coup d'œil les produits bons pour son corps… ». Avec un vrai trésor à la clé, les participants sont poussé·es à coopérer et se pencher sur les détails pour débloquer petit à petit des outils physiques (lampe UV…) et empiriques – comment repérer sucres ajoutés, excès de sel et degré de transformation sur un emballage. L'atelier cherche avant tout à stimuler la curiosité et l'envie d'appliquer ses compétences « ennuyantes » (décryptage d'information) au quotidien.

## Objectifs généraux

- Repérer les informations clés d'un emballage (liste d'ingrédients, valeurs nutritionnelles…).
- Distinguer un produit peu transformé d'un produit industriel à partir d'indices simples.
- Identifier des repères concrets liés aux sucres ajoutés, au sel et au degré de transformation.
- Coopérer pour résoudre une enquête en mobilisant logique, observation, attention aux détails et résolution de problèmes.

## Ancrages PER et repères pédagogiques

**CYCLE II (5-8H)**

**L1 21 — Lire de manière autonome des textes variés et développer son efficacité en lecture**, en abordant divers genres textuels et situations de communication, en dégageant le sujet et l'organisation générale d'un texte et en hiérarchisant les contenus.
**EN 21 — Développer son esprit critique face aux médias** ; dans cet atelier, cet objectif est mobilisé lorsque l'élève apprend à considérer l'emballage comme un support de communication qui informe, attire, oriente ou rassure.
**CM 26 — Identifier les notions de base d'une alimentation équilibrée**, en rattachant l'exercice de lecture d'étiquette à la recherche d'une alimentation saine, comme éviter un apport trop conséquent de sucre, de sel et de produits transformés.
**FG 26–27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine,** notamment en reliant emballage, marketing, habitudes d'achat et conséquences des choix aux habitudes individuelles et collectives.

### Indicateurs observables

- Repère sur un emballage la liste d'ingrédients et le tableau des valeurs nutritives, et en extrait une information pertinente.
- Identifie, dans une liste d'ingrédients ou un tableau, un indice utile pour juger un produit.
- Distingue une information produit d'une promesse marketing à partir d'un exemple concret.
- Compare 2 produits et justifie sa conclusion avec 2 preuves tirées de l'emballage.
- Formule une conclusion simple sur un produit en distinguant ce qu'il observe de ce qu'il suppose.

### Capacités transversales

- **Communication** : l'élève est amené à citer une preuve tirée de l'emballage, à reformuler une information et à justifier une comparaison de façon plus structurée.
- **Stratégies d'apprentissage** : l'atelier l'invite à trier des indices, choisir où chercher, croiser plusieurs informations et vérifier avant de conclure.
- **Démarche réflexive** : l'élève prend de la distance par rapport à ce qui attire ou rassure sur l'emballage, et apprend peu à peu à distinguer ce qu'il observe de ce qu'il suppose.

# Atelier Quiz-i-Net

*Un parcours en mini-postes courts et concrets, pour comprendre comment la nourriture arrive dans nos assiettes et l'importance de chaque acteur*

## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



**Domaine :** Chaîne alimentaire, origines & métiers
**Cycle :** I, éventuellement cycle II (10 ans max)
**Temps d'animation :** 5-10 minutes par poste, 30-40 minutes pour tout le parcours
**Approche** : Parcours en 4 mini-postes | Du producteur au consommateur | Supports visuels | Activités créatrices
**Encadrement :** atelier semi-autonome
**3-5 ans** : 1 adulte pour accompagner et débriefer
**6-8 ans** : éventuellement 1 adulte pour débriefer
**Mode :** 1-5 participant·e·s | se joue individuellement

## Description

Un parcours en mini-postes, qui fait passer l'enfant du producteur au consommateur. Chaque poste propose une tâche courte pour alterner manipulation, observation et réflexion. L'atelier soutient l'autonomie, l'apprentissage par essais-erreurs et la verbalisation des choix alimentaires.

**Producteur** : d'où viennent les aliments que tu rencontres tous les jours ? un quiz visuel digital.

**Transformateur** : qui produit quoi ? trie les aliments par artisan puis reconstitue les puzzles pour découvrir l'ustensile préféré de chaque artisan.

**Cuisinier** : observe ce qui compose un plat et aide le cuisinier à faire ses recettes.

**Consommateur** : à l'aide d'une planche d'autocollants et de crayons, réalise ton assiette idéale et justifie tes choix.

## Objectifs généraux

- Identifier l'origine de certains aliments du quotidien et les relier à leur production.
- Distinguer producteur et artisan-transformateur et associer métiers, outils et produits.
- Expliquer qu'un plat résulte d'une recette, avec des ingrédients et des étapes, et valoriser le travail derrière un repas.
- Composer une assiette simple (papier) et justifier ses choix à partir de repères concrets.
- Mobiliser autonomie, attention, vocabulaire alimentaire et capacité à échanger sur ses habitudes alimentaires.

## Ancrages PER et repères pédagogiques

**CYCLE I (1–4H)**

**SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social**, en reliant l'alimentation à des lieux, à des personnes et à des activités proches de l'élève.
**CM 16 — Percevoir l'importance de l'alimentation**, en prenant conscience de la variété des aliments et en distinguant quelques repères simples autour des ingrédients, des plats et des choix du quotidien.
**L1 13–14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familier et scolaire**, en comprenant une consigne, en reformulant une explication simple et en mettant en mots un choix (poste consommateur).
**FG 12 — Reconnaître ses besoins fondamentaux en matière de santé et ses possibilités d'action pour y répondre**, lorsque l'enfant est amené à mettre en lien ses envies, ses habitudes et quelques besoins simples du corps.

### Indicateurs observables

- Associe au moins 3 aliments à un acteur ou à un lieu du parcours alimentaire.
- Distingue le travail du producteur et du transformateur.
- Reconnaît qu'un plat se compose de plusieurs ingrédients et en cite au moins 2.
- Compose une assiette simple et explique son choix avec 2 critères explicites : goût, variété, boisson, moment du repas ou besoin du corps.
- Passe d'un poste à l'autre en respectant les étapes de l'activité.

### Capacités transversales

- **Communication** : l'élève doit décrire ou expliquer avec ses mots ce qu'il reconnaît et ce qu'il choisit.
- Collaboration : lors des temps de mise en commun, l'élève peut comparer ses réponses à celles des autres, écouter un autre point de vue et compléter une proposition commune.
- **Stratégies d'apprentissage** : au fil des postes, l'élève est invité à observer, associer, vérifier et corriger, typiquement dans le poste « Transformateur » où il pourra réussir les 5 puzzles finaux uniquement s'il a trié correctement les aliments.

# Atelier Théâtre des Papilles

*Prenez un siège et venez découvrir une des grandes histoires de l'alimentation, en 13 actes, pour petits gourmands et grands rêveurs*

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**



**Domaine :** Durabilité & Culture alimentaire
**Cycle** : I et II (en III comme support d'échange)
**Temps d'animation :** 30 minutes = 20 minutes récit + 10 minutes débrief
**Approche :** Kamishibaï | Récit épique en XIII actes | 1 Acte = 1 valeur clé | Débrief « spatial »
**Encadrement :** 1 animateur Papille-ON
**Mode :** 3–30 participant·e·s simultanément | maximum 10 pour assurer le débrief
D'autres histoires en développement

## Description

« Mission : provision spatiale » est une histoire jouée en 13 actes, pensée comme un récit-support pour aborder de grands thèmes de l'alimentation avec les plus jeunes. Le récit met en scène trois jeunes en quête de provision pour un voyage spatial, qui doivent confronter goûts, besoins du corps et contraintes du milieu. L'atelier se termine par un débrief guidé qui aide à verbaliser, structurer les idées et transférer les apprentissages vers la vie quotidienne (classe, maison, cantine).

## Objectifs généraux

- Relier la terre, l'eau, les saisons et le vivant.
- Identifier certaines étapes de transformation alimentaire, du produit brut au produit fini
- Aborder végétarisme, bien-être animal et diversité des choix avec respect et ouverture.
- Exprimer et comparer plaisir, habitudes, besoins du corps et différences individuelles.

## Ancrages PER et repères pédagogiques

**CYCLE I (1–4H)**

**L1 13–14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familier et scolaire**, en dégageant le sens global et les idées principales d'un récit entendu, puis en restituant une idée simple à l'oral.
**A 12 AV — Mobiliser ses perceptions sensorielles**, en repérant des éléments visuels marquants et en formulant une impression, une préférence ou une réaction à partir des images du récit.
**CM 16 — Percevoir l'importance de l'alimentation**, en prenant conscience de la variété des aliments et en reliant goûts, envies et besoins simples du corps.
**FG 16–17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement**, en faisant des liens très concrets entre alimentation, eau, saisons, vivant et conséquences simples.

**Indicateurs observables**

- Repère 2 idées/valeurs-clés du récit et les reformule avec ses mots.
- Cite un lien simple entre saison, ressource ou vivant et ce que l'on mange.
- Exprime une préférence, une surprise ou un désaccord de manière simple et compréhensible.
- Relie un exemple du récit à une situation proche, à la maison, en classe, à la cantine ou au goûter.
- Identifie dans les images ou le récit un élément marquant qui l'aide à comprendre l'histoire.

**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève est amené à raconter, nommer une idée marquante, exprimer un avis ou une préférence avec ses mots.
- **Collaboration** : dans le débrief, les élèves écoutent d'autres réponses, complètent une idée entendue et apprennent à laisser une place à chacun dans l'échange.
- **Démarche réflexive** : à partir du récit, l'élève est amené à faire des liens entre l'histoire, ses habitudes et quelques choix du quotidien.

**CYCLE II (5-8H)**

**L1 23 — Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante**, en dégageant le sujet, l'idée principale et l'organisation d'un récit ou d'un échange oral.
**FG 26–27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine**, notamment en mettant en évidence les effets d'habitudes individuelles et collectives, dont l'alimentation et la consommation.
**CM 26 — Identifier les notions de base d'une alimentation équilibrée**, en observant ses habitudes alimentaires et en mobilisant des repères simples pour discuter goûts, besoins et choix.
**A 24 AV — S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques**, en entrant dans une forme de récit illustré qui sert de support à l'interprétation et à la discussion.

**Indicateurs observables**

- Dégage l'idée principale du récit et en reformule au moins 2 idées-clés.
- Met en relation un choix alimentaire avec une ressource, une saison ou une conséquence simple.
- Compare 2 points de vue ou 2 choix présentés dans l'histoire sans les caricaturer.
- Justifie un avis à l'oral avec un exemple précis tiré du récit ou du débrief.
- Transfère une idée du récit à une situation quotidienne : repas, achat, cantine, collation.

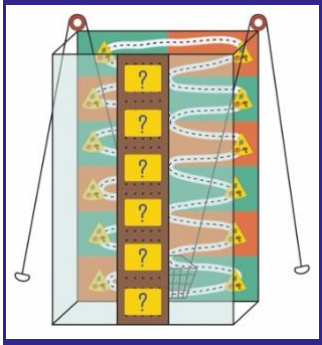
**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève est amené à reformuler une idée centrale du récit, expliquer un lien et justifier un avis de manière plus structurée.
- **Collaboration** : le débrief amène les élèves à confronter des points de vue, écouter d'autres interprétations et construire une réponse commune sans effacer les différences.
- **Démarche réflexive** : l'élève est invité à prendre de la distance par rapport à ses habitudes, à ses préférences et aux choix présentés dans l'histoire.

# Atelier Pizz'académie : fais ta part (en développement)

*Un parcours-jeu pour explorer cinq dimensions de l'alimentation durable et comprendre les conséquences de ses choix*

**CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES**



**Domaine :** Durabilité alimentaire, circuits courts & épiceries alternatives
**Cycles :** I (dès 6 ans), II et III
**Temps d'animation :**
**1 panneau :** 10–15 minutes
**3 panneaux :** 30–45 minutes
**5 panneaux + carnet de route :** 1h30–2h
**Approche :** Récit | Jeu collaboratif | Pédagogie active et sensorielle | Essai-erreur | Débrief
**Encadrement :** 1 animateur Papille-ON et/ou 1 encadrant selon le format
**Mode :** 3–25 participant·es par session | groupes de 3–5 | 1, 3 ou 5 panneaux selon le contexte

## Description

Co-créée avec ÉpiFri, Pizz'académie propose une mission : aider une délégation extraterrestre à choisir les ingrédients d'une pizza durable. Dans le format complet, les élèves reçoivent un carnet de route, se répartissent en groupes et explorent cinq panneaux consacrés à la santé, au local et à la saison, à la juste rémunération, à l'environnement et au lien social. À chaque panneau, ils résolvent des questions et défis, choisissent des parts de pizza et les récupèrent à l'aide d'un panier guidé à plusieurs. Leur résultat est ensuite testé dans un « scanner éco-transitionnel », qui rend visibles les conséquences cumulées de leurs choix sans révéler immédiatement les erreurs. Les groupes doivent discuter, réessayer et corriger avant de poursuivre. Un débrief collectif fait ressortir les repères clés, consignés dans le carnet puis réinvestis en classe et à la maison.

## Objectifs généraux

- Identifier et reformuler les cinq dimensions de l'alimentation durable : santé, local et saison, juste rémunération, respect de l'environnement et lien social.
- Relier des choix alimentaires à leurs conséquences, les justifier avec des critères explicites et les réviser à partir du retour du « scanner éco-transitionnel ».
- Repérer le rôle des circuits courts et des épiceries alternatives, puis formuler une piste d'action réaliste dans son quotidien.

## Ancrages PER et repères pédagogiques (à valider après tests)

**CYCLE I (3–4H)**

**CM 16 — Percevoir l'importance de l'alimentation**, en reliant variété des aliments, besoins du corps et choix du quotidien à des repères simples de santé.
**FG 16–17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement**, en observant les conséquences concrètes de certains choix alimentaires sur les ressources et le vivant.
**SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social, en reliant aliments, lieux de vente, circuits de proximité et acteurs de la chaîne alimentaire.**

**Indicateurs observables (à ajuster après tests)**

- L'élève reformule au moins 2 des 5 dimensions du parcours avec un exemple simple.
- L'élève relie un choix du jeu à une conséquence visible dans le scanner ou le déroulement du parcours.
- L'élève explique un choix avec un critère explicite : santé, local/saison, juste rémunération, environnement ou lien social.
- L'élève participe à une décision de groupe et reformule un repère clé lors du débrief.

**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève nomme une dimension, explique un choix et reformule un repère du parcours avec ses mots.
- **Collaboration** : les élèves manipulent le panier à plusieurs, discutent leurs réponses et valident ensemble un choix avant de le tester.
- **Stratégies d'apprentissage** : l'élève formule une hypothèse, observe le retour du scanner, revient aux indices et corrige sa réponse si nécessaire.

**CYCLE II (5–8H)**

**FG 26–27 — Analyser des formes d'interdépendance entre le milieu et l'activité humaine**, en mettant en relation choix alimentaires, ressources, modes de production et effets individuels ou collectifs.
**SHS 21 — Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace**, en reliant circuits courts, lieux de vente, producteurs, distribution et circulation des produits.
**L1 24 — Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante**, en argumentant un choix, en confrontant des points de vue et en restituant les conclusions du groupe.
**CM 26 — Identifier les notions de base d'une alimentation équilibrée**, en mobilisant des repères simples autour de la santé, de la diversité et des choix du quotidien.

**Indicateurs observables (à ajuster après tests)**

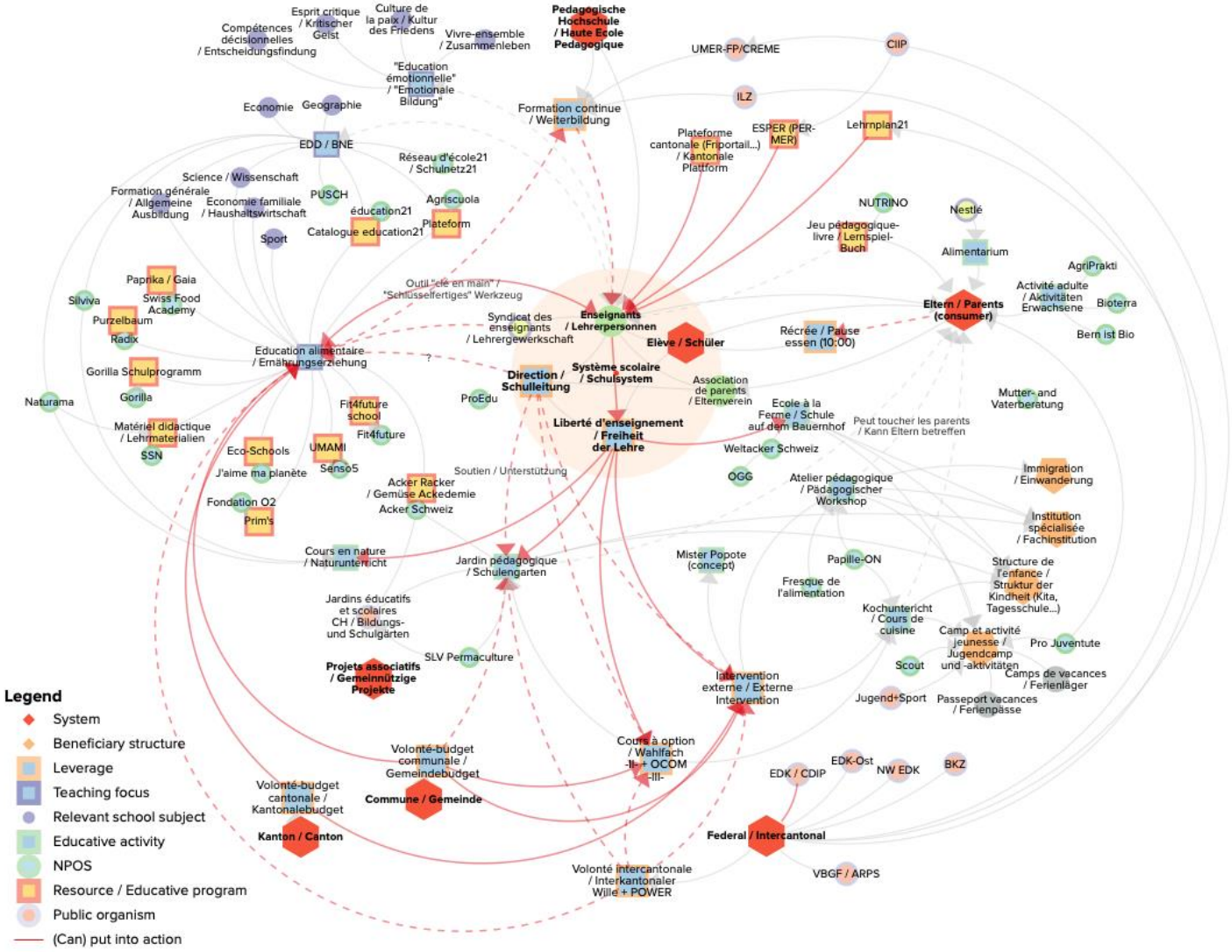
- L'élève identifie les 5 dimensions du parcours et associe au moins 3 d'entre elles à un exemple concret de consommation.
- L'élève compare 2 options et justifie son choix avec 2 critères, en explicitant au moins une conséquence.
- L'élève utilise le retour du scanner pour réviser une décision et expliquer ce qu'il a corrigé.
- L'élève propose une action réaliste en lien avec la saison, la proximité, l'équité, l'environnement ou le lien social.

**Capacités transversales**

- **Communication** : l'élève argumente ses choix, cite des critères précis et restitue les conclusions de son groupe de manière structurée.
- **Collaboration** : les élèves répartissent les rôles, confrontent leurs hypothèses et construisent une réponse commune avant de la tester.
- **Stratégies d'apprentissage et démarche réflexive** : l'élève utilise le retour du scanner pour vérifier une hypothèse, revenir aux indices et ajuster son raisonnement.

# Cartographie des offres éducatives et leviers d'action en milieu scolaire

issue du travail du Children's Food Education Lab [juin 2026]



# Ils ont soutenu ou collaboré avec Papille-ON