

LE BATTEMENT D'AILE DE L'ALIMENTATION DURABLE

Catalogue des interventions Papille-ON

Écoles • structures d'accueil • événements

Des ateliers mobiles pour parler d'alimentation saine et durable avec du jeu, de la manipulation et de vrais repères pour les enfants.

3-13 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

Qu'est-ce qu'une intervention Papille-ON ?

Une intervention Papille-ON est un **dispositif pédagogique court, mobile et modulable** autour de l'alimentation saine et durable. Selon le contexte, elle peut prendre la forme d'un atelier unique ou d'un parcours multi-ateliers. Nos interventions privilégient la manipulation, le jeu, l'observation, l'échange et le débrief. L'objectif n'est pas de moraliser, mais d'aider les participant·es à **comprendre, relier et réinvestir des repères** utiles dans leur quotidien.

Public cible

Notre travail s'adresse en priorité aux **enfants de 3 à 13 ans**, avec des formats qui peuvent aussi s'ouvrir aux familles et au grand public. Nos interventions peuvent s'inscrire dans le cadre d'une **classe, une structure d'accueil, un événement ou un projet d'école**.

Les fiches techniques des ateliers (pages 7-18) détaillent les objectifs, modalités et ancrages spécifiques du Plan d'étude romand.

Choisir et réserver une intervention

Dans la **première partie** (pages 3-5), les offres d'interventions sont proposées en #Packs, ciblant directement le type de structure (école, AES ou événement), l'âge, le nombre de participant·es, le temps et le budget, facilitant la réservation.

Dans la **deuxième partie**, les fiches techniques des ateliers permettent de mieux comprendre le contenu des animations et d'ajuster aux besoins de la structure, au programme scolaire ou au contexte. Nous nous tenons volontiers à votre disposition pour vous aiguiller dans vos choix, vous faire des offres sur mesure et vous soutenir dans l'organisation de l'intervention,
→ 077 442 55 50 ou info@papille-on.com.

La réservation doit être effectuée minimum 1 mois avant la date souhaitée si possible via notre [formulaire](#) en ligne (sur papille-on.com) ou par e-mail.

Présentation de Papille-ON

Papille-ON est une association fribourgeoise fondée en 2022, composée d'une équipe multidisciplinaire passionnées, qui conçoit et anime des ateliers sur l'alimentation saine et durable. Notre travail vise à soutenir concrètement les familles et les praticiens dans l'éducation à l'alimentation des enfants, particulièrement dans le canton de Fribourg, mais aussi au niveau national, notamment via notre engagement dans le Children's Food Education Lab.

Les ateliers Papille-ON ont récemment été lauréats de l'appel à projets durables cantonal.

Réussir une intervention en éducation à l'alimentation dans une école

Basée sur le travail du Children's Food Education Lab, nous recommandons vivement la mise en place d'un « **Triangle incubateur** » au lancement d'un projet d'intervention.

- ⇒ réunir 3 acteurs-clés : la **commune**, le **directeur de l'école** et les **enseignants** (≥ 50% motivés, 20% dans les grandes structures). Les **parents** (ou associations de parents) sont un quatrième acteur pouvant encore renforcer cette synergie.

L'implication de ces acteurs est primordiale pour assurer la continuité éducative d'une intervention et décupler ses effets (transfert de savoir, impact systémique, etc.). A la fin du catalogue, nous partageons également une **cartographie des offres éducatives et leviers d'action** pour s'inspirer.

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

Valable jusqu'en juin 2027

Les offres d'animation pour classes et structures d'accueils sont des interventions ponctuelles destinées aux **classes scolaires publiques ou privées, aux accueils extrascolaires et aux crèches**. La plupart des packs nécessitent la participation d'un encadrant sur place, sauf le pack #phare.

Dans le cadre de ces packs, les ateliers sont installés dans un lieu à choix de votre structure et la classe est séparée en groupes de 3 à 5 enfants qui passent à tour de rôle dans chacun des ateliers. A partir de plusieurs interventions dans un même lieu ou si vous êtes partenaire de Cookids, des réductions sont accordées (10 à 20%). Pour intervenir à l'échelle d'une école, des offres sur mesure sont proposées à la page suivante.

PACKS PROPOSÉS

Pack #crèche : 3 ateliers pour 6-15 enfants de 3 à 5 ans, 2h30 d'animation

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, 2h30 d'animation

Ateliers : KK-OH! | Aventure alimentaire | Théâtre des Papilles

Encadrement : 1-2 animateurs Papille-ON.

Prix : 3-5 enfants = CHF 280 | 6-10 enfant = CHF 350

Pack #cuisinette : 3 ateliers pour 6-15 enfants de 4 à 8 ans, 2h30 d'animation

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, 2h30 d'animation

Ateliers : KK-OH! | Aventure alimentaire | Pirate du supermarché

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, 3h30 d'animation

Ateliers bases : KK-OH! | Aventure alimentaire | Théâtre des Papilles

Atelier à choix : Quiz-i-Net (3-9 ans) OU Pirate du supermarché (8 ans et plus)

Encadrement : 2-3 animateurs Papille-ON + 1 éducateur/encadrant sur place.

Prix : 6-10 enfants = CHF 420 | 11-20 enfant = 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 (halle, salle) et chaque classe organise des groupes de 4 ou 5 élèves qui passent à tour de rôle dans les ateliers.

Ces packs sont prévus pour des classes de **15 à 22 élèves** et durent **2h30 par classe**, permettant de faire passer **2 classes par jour**. Si les classes sont plus grandes, les prix doivent être ajustés.

Pour chaque pack, plusieurs ateliers à choix sont proposés, selon le mode d'animation :

- Les **ateliers principaux** nécessitent un animateur Papille-ON.
- Les **ateliers secondaires** (semi-autonomes) nécessitent un encadrant sur place (enseignant, stagiaire, etc.) ou un encadrant de Papille-ON. Cette distinction est faite pour ajuster aux budgets et ressources de l'école.

PACKS PROPOSÉS

Pack #school-basic : 1 atelier(s) pour 5-40 classes, autonome

Ateliers : KK-OH! | Aventure alimentaire | Pirate des supermarchés | Pizz'académie

Encadrement : 1 animateur Papille-ON.

Prix par classe : 1 atelier = CHF 160

Pack #school-big-effect-small-budget : 2 ateliers pour 5-40 classes

Ateliers principaux (à choix) : KK-OH! | Aventure alimentaire

Atelier secondaire (à choix) : Quiz-i-Net | Pirate du supermarché | Pizz'académie

Encadrement : 1 animateur Papille-ON + 1 encadrant sur place.

Prix par classe : CHF 190

Pack #school-big-effect-autonomy : 2 ateliers pour 5-40 classes, autonomes

Ateliers principaux (à choix) : KK-OH! | Aventure alimentaire

Atelier secondaire (à choix) : Quiz-i-Net | Pirate du supermarché | Pizz'académie

Encadrement : 2 animateurs Papille-ON.

Prix par classe : CHF 260

Pack #school-effet-papille-on : 4 ateliers pour 5-40 classes, dès 6 ans

Ateliers bases : KK-OH! + Aventure alimentaire + Pizz'académie

Ateliers à choix (selon âge) : Quiz-i-Net | Pirate du supermarché

Encadrement : 2 animateurs Papille-ON + 2 encadrants sur place (dont enseignant de la classe).

Prix par classe : CHF 360

Remarque : ce pack a l'avantage de mobiliser toute la classe en même temps, ce qui permet à l'enseignant de rester avec sa classe et d'encadrer les ateliers.

*Les carnets de route – supports ludiques pour reprendre en classe et à la maison la matière des ateliers – ne sont pas compris dans le prix.

Offres d'animations pour événements

Valable jusqu'en juin 2027

Les offres d'animations pour événements sont destinées à **tout type de manifestation publique en Suisse romande** et permettent d'offrir un moment ludique au public – enfants et adultes – tout en les sensibilisant à l'alimentation saine et durable, sans « prise de tête ».

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.

Nos tarifs incluent **plusieurs communications** autour de l'événement, via nos réseaux sociaux et notre site papille-on.com qui attire plus de 30'000 visiteurs par mois.

PACKS PROPOSÉS

Pack #cuisinette : 3 ateliers pour un public familial

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

Ateliers : KK-OH! | Aventure alimentaire | Grimoire aux trésors (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

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 ateliers pour tout public

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, module pour cycle III en développement

Temps d'animation :

Événement : 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 des régimes et observer les effets des choix alimentaires.

Objectifs PER spécifiques



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 familial 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 dégagant le sujet, l'idée principale et l'organisation d'une explication.

Indicateurs observables

- Remplace 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 délirant pour découvrir notre culture alimentaire en incarnant les acteurs de l'alimentation avec 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 chaîne alimentaire (plats typiques, terroir, etc.).
- Mobiliser des repères simples d'une alimentation saine (diversité, eau, transformation, etc.) et durable (provenance, saisonnalité, etc.).
- Décrire et entraîner les perceptions sensorielles.
- Renforcer la curiosité, l'esprit critique et la coopération

Objectifs PER spécifiques



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 familial 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.
- Relie un aliment à 2 ou 3 étapes de son parcours.
- 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 : 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.

Objectifs PER spécifiques

	CYCLE II (5-8H)	
<p>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 dégagant le sujet et l'organisation générale d'un texte et en hiérarchisant les contenus.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>		

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.

Objectifs PER spécifiques

 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 familial 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 : Kamishibai | 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.

Objectifs PER spécifiques

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

L1 13-14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire, en dégagant 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 dégagant 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 en 5 panneaux pour découvrir les 5 piliers de la durabilité alimentaire et comprendre l'impact de ses choix sur la planète

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Domaine : Durabilité alimentaire, épiceries alternatives & circuits courts

Cycles : I (dès 6 ans), II et III

Temps d'animation :

1 panneau : 5-15 minutes

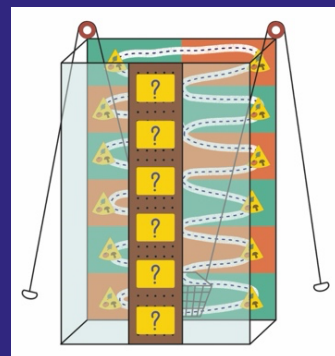
3 panneaux : 25-35 minutes

5 panneaux : 30-50 minutes

Approche : Apprentissage par le jeu | Pédagogie active et sensorielle | Apprentissage par essai-erreur | Débrief

Encadrement : atelier semi-autonome, 1 adulte pour surveiller

Mode : 1 à 5 participant·e·s par session | Plusieurs déploiements possibles de l'atelier selon le contexte : 1, 3 ou 5 panneaux



Description

Pizz'académie est un atelier mobile et modulable composé de 5 panneaux assemblés en pentagone, avec un passage central menant à une épicerie « cocon ». Les participant·e·s sont invités à explorer en équipe les 5 piliers de la durabilité alimentaire (sain, local, de saison, juste rémunération, respect de l'environnement) à travers des questions et mini-jeux : chaque choix donne une part de pizza dont le verso colore ou grille un morceau de Terre. En fin de parcours, la Terre recomposée permet – ou non – de déchiffrer le code d'accès au cocon, dédié au débrief, à une dégustation et à la découverte des circuits courts.

Objectifs généraux

- Identifier les 5 piliers de la durabilité alimentaire : sain, local, de saison, rémunération juste, respect de l'environnement.
- Découvrir le rôle des épiceries alternatives et des circuits courts dans l'alimentation quotidienne.
- Formuler une ou deux pistes d'action concrètes pour agir à son échelle.

Objectifs PER spécifiques (projetés, non validés)



CYCLE I (3-4H)



CM 16 — Percevoir l'importance de l'alimentation, en prenant conscience de la variété des aliments et en différenciant quelques repères simples liés aux choix du quotidien.

FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement, en observant de manière très concrète les conséquences de certaines habitudes de consommation.



SHS 11 — Se situer dans son contexte spatial et social, en reliant lieux, circuits de proximité et acteurs de la chaîne alimentaire.

Indicateurs observables (à ajuster après tests)

- L'élève reformule 1 ou 2 piliers du parcours avec un exemple simple.
- L'élève relie un choix proposé dans le jeu à une conséquence visible sur la Terre ou sur le déroulement du parcours.
- L'élève explique un choix avec un critère explicite en lien avec la proximité, la saison, la santé ou l'environnement.
- L'élève participe activement au débrief en reprenant une idée entendue ou en donnant un exemple proche de son quotidien.

Capacités transversales

- **Communication** : l'élève serait amené à nommer un pilier, décrire un choix ou expliquer avec ses mots pourquoi une option lui paraît préférable.
- **Collaboration** : les élèves sont amenés à collaborer pour prendre les meilleures décisions, ce qui amène à écouter, proposer et valider ensemble des réponses communes.
- **Stratégies d'apprentissage** : l'atelier se prête bien à une logique d'essai-erreur; l'élève pourrait observer une conséquence, ajuster sa réponse et réinvestir ce qu'il vient de comprendre dans le panneau suivant.

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

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.

SHS 21 — Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace, en travaillant les liens entre lieux, fonctions, acteurs et circulation des produits.

L1 24 — Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante, en organisant une prise de parole pour expliquer, restituer et justifier un choix.

CM 26 — Identifier les notions de base d'une alimentation équilibrée, en mobilisant des repères simples autour du pilier « sain ».

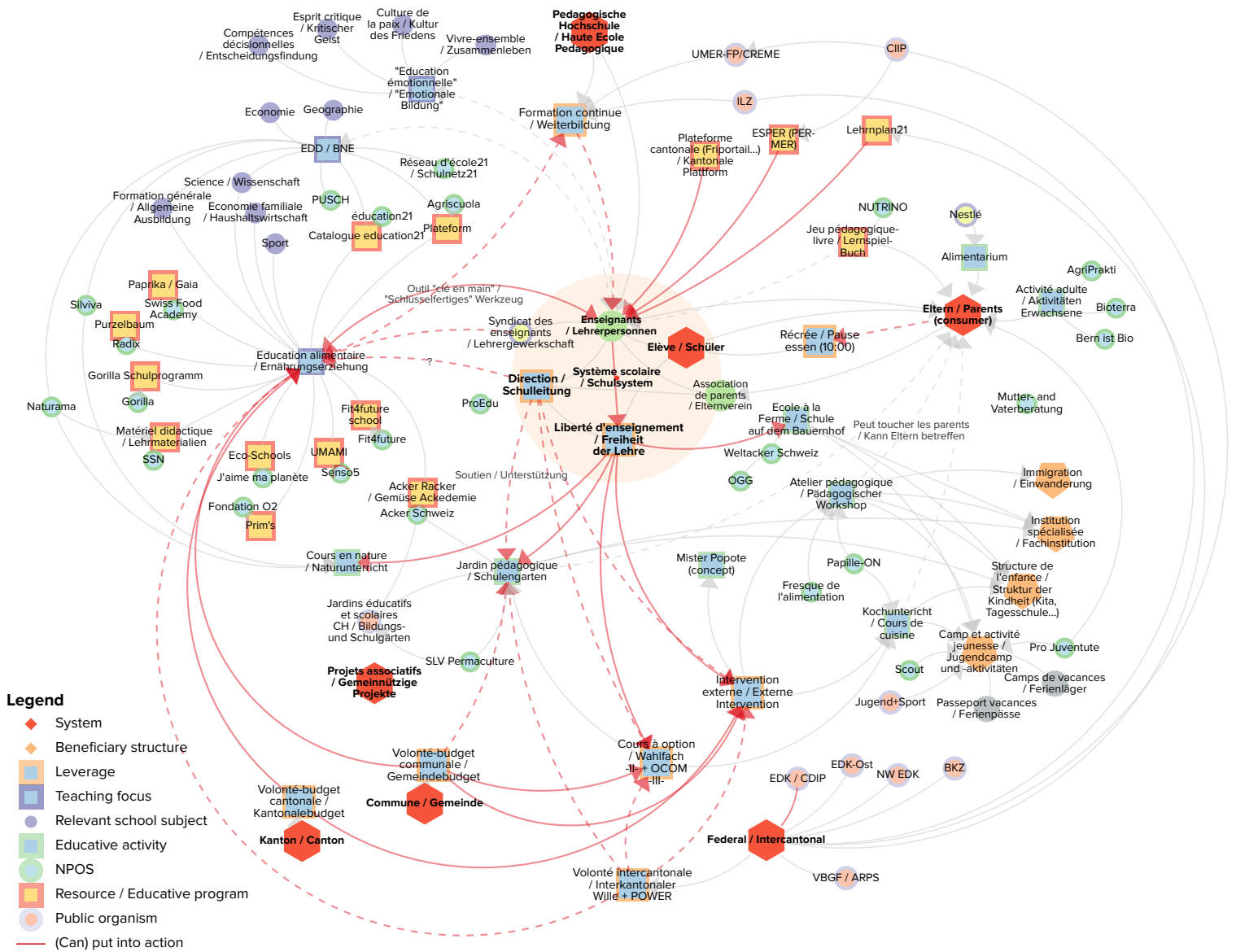
Indicateurs observables (à ajuster après tests)

- L'élève reformule au moins 3 piliers du parcours et les associe à un exemple concret.
- L'élève met en relation un choix avec une conséquence simple sur l'environnement, les acteurs ou le mode d'approvisionnement.
- L'élève justifie une réponse avec 2 critères parmi santé, proximité, saison, rémunération juste ou impact environnemental.
- L'élève propose une action réaliste de consommation alimentaire pour soutenir son réseau local ou l'environnement.

Capacités transversales

- **Communication** : l'élève serait amené à expliquer des liens, argumenter ses choix et structurer ses idées.
- **Collaboration** : les élèves doivent collaborer pour prendre les meilleures décisions, ce qui amène à écouter, proposer et valider ensemble des propositions communes.
- **Démarche réflexive** : l'élève pourrait prendre un peu de distance par rapport à ses habitudes et relier un choix de consommation à ses effets.

Educational offers



Ils nous font confiance et œuvrent avec nous pour une jeunesse impliquée dans son alimentation

