

ALIMENTATION : ÉNERGIE, RESSOURCES ET CLIMAT

Objectifs de l'animation

Les élèves aborderont les problématiques liées à l'alimentation grâce à de nombreuses séquences pédagogiques mêlant jeux, ateliers et visites qui ont comme objectifs :

- De se forger une opinion et de traduire en bilan énergétique l'impact de la chaîne de la production à la distribution des aliments (mode de culture, transport, saisonnalité, etc.).
- De développer un esprit critique sur nos habitudes ou modes de consommation (pollution des sols, énergie, etc.) et de découvrir quelles sont les alternatives (circuits courts, production locale, etc.).
- De comprendre les problématiques liées à nos régimes alimentaires (consommation de viande, appauvrissement des sols, surpêche, etc.).
- D'acquérir des notions sur les cultures intensives et extensives, le manger local, le commerce équitable, l'agriculture biologique, le gaspillage alimentaire.
- D'être capable de mettre en place, à l'échelle de l'école des potagers scolaires respectueux de l'environnement et d'effectuer les travaux nécessaires à leur entretien durant toute l'année.
- De développer un esprit de partage et de solidarité par la culture collective de potagers.

Animation destinée aux élèves de 6H à 8H.

LIENS AVEC LE PER

MSN : 26, 28.

SHS : 21, 22, 23.

CM : 26.

FG : 26, 27, 36, 37.

CAPACITÉS TRANSVERSALES

collaboration, communication, pensée créatrice, démarche réflexive.

PRINCIPES EDD

- Développer un sens d'appartenance au monde.
- Construire des connaissances interdisciplinaires.
- Réfléchir à ses propres valeurs et celles d'autrui.
- Aborder ensemble des questions en lien avec la soutenabilité.

DESCRIPTIF DE LA SEQUENCE EN CLASSE

- 1. Du champ à l'assiette (à choix 2x45 min ou 3x45 min) :** Retracer le parcours de l'alimentation agro-industrielle du champ à l'assiette et découvre quels sont ses impacts. Découvre des alternatives comme les circuits courts et joue au jeu des ingrédients. Construit un germe à graines, première étape d'une production en classe.
- 2. L'alimentation de saison (à choix 2x45 min ou 3x45 min) :** Découvre comment fonctionne une serre et quels sont les impacts de la culture sous serre. Découvre les aliments de saison au travers du jeu des saisons. Construit sa propre serre, deuxième étape d'une production en classe.
- 3. Alimentation, ressources et conservation (à choix 2x45 min ou 3x45 min):** Découvre quelles ressources en eau sont nécessaires à la production de denrées alimentaires. Joue au jeu de l'eau grise. Découvre quels sont les moyens de conservation des aliments et réalise une conserve lactofermentée.