

Quiz'Inn : L'auberge du savoir alimentaire

2014 - fiche modifiée le 12 octobre 2015

Un outil pédagogique et ludique pour échanger ensemble autour de l'alimentation avec des jeunes de 14 à 25 ans.

Support	Jeu de table
Âge du public	De 14 à 25 ans
Thèmes associés à cet outil	Alimentation
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	Jusque 15
Prix	75,00 €



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

Une valise qui contient :

- Plateau de jeu (1m x 1m)
- 58 cartes questions réparties selon 6 thématiques
- 8 cartes Défis
- 6 pions, 1 dé
- Livret de l'animateur(trice)
avec la feuille de score à photocopier et à remettre à chaque groupe

Concept :

Inn signifie "auberge" en anglais. Ainsi, le plateau de jeu représente une table d'auberge dressée, autour de laquelle le groupe s'installe pour échanger sur l'alimentation. A l'image de l'aubergiste qui accueille ses hôtes et élabore le menu en fonction des attentes, l'animateur/trice invite les participants à échanger autour d'un parcours de questions / réponses avec de possibles approfondissements selon les demandes du groupe.

Les 6 thématiques abordées : sécurité alimentaire, aspects culturels, sciences et savoirs, équilibre nutritionnel, habitudes et comportements, goûts et saveurs.

Objectifs

- Développer les connaissances des jeunes sur le sujet de l'alimentation
- Donner des éléments de réponses aux nombreuses questions qu'ils se posent sur le sujet
- Les sensibiliser aux questions de société qui se posent autour de l'alimentation (culture, nutrition, goûts...)
- Travailler sur les différentes perceptions et représentations de la nourriture

Conseils d'utilisation

Le but du jeu : le groupe "gagnant" aura répondu le premier à 2 questions par thème et aura réalisé 2 défis.

Durée de la séance : 2 heures dans l'idéal, afin d'avoir vraiment le temps d'aborder les différents thèmes et de discuter.

Le nombre de participants : Idéalement, un groupe de 12 jeunes (maximum 15). Au-delà, il est difficile pour certains d'oser prendre la parole et d'être attentifs aux échanges. Les joueurs sont répartis par équipes de 3 ou 4.

Matériel supplémentaire à prévoir pour les défis :

- une montre minuteur (pour tous les défis chronométrés)
- un tableau (pour dessiner le pendu : défis D16 à D20)
- une paille ou une bande de papier de la largeur d'une feuille A4 (D32)

- un verre rempli d'eau (D34)

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

ADIJ 22
30 rue Brizeux
22000 - Saint-Brieuc
France
+33 (0)2 963 337 36 - accueil.adij22@gmail.com
<https://adij22.bzh/>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
<http://www.clps.be>
Catalogue : <http://www.clps.be/outils-pedagogiques>

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
<http://www.clps-hw.be>

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
<http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc>

Centre local de promotion de la santé en province de Luxembourg
+32 (0)84 31 05 04 - clps.lux@skynet.be
<http://www.clps-lux.be>
Catalogue : <http://bit.ly/1AfCwMD>

Centre local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>
Catalogue : <http://www.clps-namur.be/documentation/>

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
<http://www.cultures-sante.be>
Catalogue : <http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Voici un plan de jeu, adapté aux groupes-classes, susceptible d'engendrer l'intérêt des jeunes. La simplicité de la mécanique ludique (type Trivial Pursuit), connue de tous, permet une entrée directe dans l'activité.

"L'auberge du savoir alimentaire" aborde de nombreuses facettes de l'alimentation : nutritionnelle mais aussi sécurité alimentaire, plaisir (goût et saveurs), habitudes et comportements, sciences et savoirs et aspects culturels. Toutefois, avec une "bonne réponse" à trouver (puisqu'il s'agit de savoirs), le timing joue souvent contre l'apprentissage : il amène émulation dans le groupe mais peu de réel apprentissage.

Les questions oscillent entre apport de connaissances et débats entre jeunes. Dans le premier cas (le plus fréquent), les réponses (non culpabilisantes) proposées au dos des cartes manquent souvent de nuances (réponses formatées, simplistes et parfois inexactes). Dans le second, la "bonne réponse" proposée et l'absence de méthodologie pour le débat avec les jeunes, en réduisent l'utilisation au professionnel familier des interactions avec ce public.

L'utilisateur amènera les nuances, prendra distance avec les réponses fournies, questionnera au-delà des pistes évoquées sous peine de reproduire les normes culturelles et sociales (modèle alimentaire français).

Les devinettes semblent décalées voire infantilisantes pour les jeunes.

Objectifs :

Apporter de nouvelles connaissances/vérifier les connaissances des jeunes sur différentes thématiques reliées à l'alimentation.

Public cible :

14-20 ans

Utilisation conseillée :

- Sélectionner les questions qui seront mises en débat
- Prévoir un debriefing : ce qui vous a étonné, ce que vous avez appris ...

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★☆☆☆
Attractif ★★★★★
Interactif ★★☆☆☆
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆☆
Soutenant pour la prom. de la santé ★☆☆☆☆

Temps de préparation :



Points forts :

Plan de jeu adapté aux groupes.

Points d'attention :

Nuancer les réponses fournies, questionner au-delà des pistes évoquées sous peine de reproduire les normes culturelles et sociales.

Sujets abordés :

Habitudes nutritionnelles, sécurité alimentaire, plaisir (goût et saveurs), habitudes et comportements, sciences et savoirs, aspects culturels.

Date de l'avis : 29 septembre 2015

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139613994/quiz-inn-l-auberge-du-savoir-alimentaire.html?export>

29-03-2024 16:11