

Le Kit Popote

2013 - fiche modifiée le 29 novembre 2013

Kit transmédia autour du thème de l'alimentation qui aborde, notamment, les notions de gaspillage alimentaire, d'inventivité culinaire et de saisonnalité des fruits et légumes.

Support	Kit pédagogique
Âge du public	A partir de 10 ans
Thèmes associés à cet outil	Alimentation, Environnement, Consommation, Vivre ensemble
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	Inconnu
Prix	181,20 €



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

Un DVD-Rom avec :

- Episode "**Popote Chef**" de la web-fiction L@-KOLOK.com
Avec zones d'interaction - [Visionner en ligne](#)
- Espace pédagogique :
 - [Livret pédagogique de "Popote chef"](#) (PDF)
 - Les vidéos des [Paroles d'experts](#) (dans "Episode alimentation" : Gaspillage alimentaire, Cuisiner avec les restes, Adapter ses recettes, Association des légumes, Les équivalences alimentaires)
- Extensions web : profils des personnages, liens vers les réseaux sociaux

Jeu de société "[Popote Minute](#)"

Eléments composant le jeu :

- [Livret pédagogique](#)
- [Règles du jeu](#)
- 1 plateau de jeu central
- 4 sets de famille en deux parties
- 4 sachets Appartement comprenant : 1 carte Popote Mémo, 20 vignettes-réserves, 1 livret de famille, 12 fiches-recettes
- 120 cartes aliments réparties en 5 catégories (féculents, fruits, légumes, produits laitiers, viandes-poissons-oeufs)
- 42 cartes "Popote Minute"
- 4 cartes Saisons
- 4 cartes Appartements

Livret de présentation, affiches et flyers

Plus d'info : le-kit-popote.com et L@-KOLOK.com

Concept :

Le "Kit Popote" est un dispositif pédagogique et transmédia qui aborde les notions de gaspillage alimentaire, d'inventivité culinaire, de saisonnalité. Il est composé d'un jeu de table et d'un DVD interactif.

Dans le jeu de société "Popote Minute", chaque joueur incarne un apprenti-cuisinier qui a en charge les habitants d'un appartement. Il doit préparer pour eux un repas complet conforme à leurs goûts et habitudes alimentaires.

Dans "Popote Chef" (DVD, L@-KOLOK.com), vous devez aider les koloks à préparer un repas complet, vite et pas cher ! Le DVD contient un espace pédagogique avec des contenus dédiés aux enseignants.

L@-KOLOK.com est une web-fiction interactive pour les 14-20 ans qui aborde des thématiques environnementales et citoyennes au travers du quotidien de quatre colocataires.

Objectifs

Objectif du DVD :

- Aborder de manière interactive l'alimentation via cinq grands thèmes : le gaspillage alimentaire, l'inventivité culinaire, l'impact environnemental de l'alimentation, les équivalences alimentaires, l'éducation du goût

Objectif du jeu :

- Donner aux participants le plaisir de cuisiner tout en favorisant l'échange entre générations et le partage entre diverses cultures
- Explorer différents aspects de l'alimentation : l'art culinaire, la consommation, le "bien manger"
 - Stimuler la curiosité et l'inventivité dans l'élaboration des menus, l'échange entre les joueurs sur leurs pratiques et leurs savoir-faire culinaires
 - Valoriser l'acte de faire des courses, rappeler la notion de saisonnalité des fruits et légumes, inciter à l'utilisation des produits bruts plutôt qu'à celle des plats préparés, faire appel au sens pratique pour une bonne conservation des aliments, mettre en avant l'utilisation des restes pour lutter contre le gaspillage alimentaire
 - Apporter des notions sur les différentes catégories d'aliments et ouvrir à des questionnements sur la notion d'équilibre alimentaire.

Conseils d'utilisation

Le jeu Popote Minute, à partir de 10 ans, se joue de 2 à 8 joueurs. Chaque partie dure entre 45 minutes et 1 heure.

Le jeu convient à différents types de publics et à différents contextes : il peut être utilisé par un enseignant ou un animateur pour construire une séance autour de l'alimentation, il peut être joué en famille ou entre amis.

Dans Popote Chef, les arrêts sur image permettent au spectateur d'agir dans l'histoire. Quand l'image se fixe, c'est à l'utilisateur de décider de la suite des événements. Il peut alors apprécier par lui-même les conséquences de ses choix.

Bon à savoir

Popote Minute a été conçu et réalisé en partenariat avec la DRIAAF et le ministère français de l'Agriculture, de l'Agroalimentaire et de la Forêt. Il a été labellisé par le Programme National pour l'Alimentation, "Bien manger, c'est l'affaire de tous" (France).

Il est possible de commander le kit en ligne grâce au [formulaire de pré-commande](#).

Mise à jour : 14/07/2014

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Le Vent Tourne
La Ruche
84, Quai de Jemmapes
75010 - Paris
France
+33 (0)6 10 36 80 46 - contact@le-vent-tourne.com
<http://www.le-vent-tourne.com>

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>

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilene@clpsverviers.be
<https://www.clpsverviers.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 local de promotion de la santé de Namur
+32 (0)81 75 00 46 - info@clpsnamur.be
<http://www.clpsnamur.be>

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
<http://www.cultures-sante.be>
Catalogue : <https://www.cultures-sante.be/outils-ressources>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Ce très beau matériel d'information transmedia (jeu de table, réseaux sociaux, dvd) fournit des supports variés pour aborder l'alimentation au-delà de ses aspects nutritionnels (gaspillage, durabilité, inventivité, produits bruts, restes, ...), correspondant à une vision actuelle et pertinente du travail autour du thème de l'alimentation. Toutefois, la question du coût et des moyens financiers nécessaires à une bonne alimentation n'est pas évoquée par l'outil.

Les objectifs semblent réalistes, en accord avec le contenu de l'outil.

Le kit se compose de deux supports différents et indépendants : un DVD (libre d'accès sur Internet) et un jeu de table (avec des fiches pédagogiques qui peuvent aussi être utilisées sans lui). Le prix élevé de l'outil en limite l'accessibilité. Un peu de temps est nécessaire pour bien comprendre comment se servir des différents éléments du kit et se retrouver dans le matériel fourni.

DVD :

Série réalisée sur le mode des sit-com, pour accrocher les jeunes adultes vivant en colocation, confrontés à la réalité de l'exercice de la cuisine, courses et qui doivent se prendre en charge au niveau de l'alimentation. Le dispositif utilise les leurs pratiques de groupe (réseaux sociaux, tablettes) pour transmettre une information, régulièrement actualisée via Facebook notamment. Les nombreux liens ouvrent le champ à des informations complémentaires très intéressantes, mais seront-ils explorés par les jeunes ? Un animateur pourrait par contre s'en saisir pour créer une séquence pédagogique en invitant à aller chercher de l'information sur ces media virtuels. Peu adapté pour un travail avec un public précarisé (pas de lien avec le coût des produits).

Jeu de table :

Jeu bien conçu, avec réelle dynamique ludique et beau matériel coloré et solide. Peut se jouer à partir de 10 ans (si on joue en famille). Le jeu fait le lien entre l'alimentation, l'agriculture, le patrimoine culinaire culturel français, en valorisant les habitudes alimentaires (ouverture sur les cuisines "du monde"), la saisonnalité des produits, les variations possibles et la cuisine "des restes". La dynamique ludique demande quelques tours "d'échauffement" pour en comprendre la logique et s'engager stratégiquement dans la partie. La ludicité l'emporte alors sur les contenus et il n'y a pas vraiment d'échange autour de l'alimentation, si un animateur extérieur ne les suscite pas. Le jeu prévoit 8 joueurs au maximum, il est donc difficilement exploitable en milieu scolaire.

Le document pédagogique d'accompagnement, succinct mais très pertinent, fournit une synthèse des éléments principaux et pistes pour aller plus loin. La créativité et la liberté de l'animateur sont suscitées.

Les informations concrètes, directement utiles/utilisables, parlent au public essentiellement grâce aux media utilisés, qui correspondent à leurs pratiques. De nombreuses informations de qualité sont accessibles et constituent un tremplin pour des activités pédagogiques intéressantes. Toutefois, les utilisateurs devront en constituer eux-mêmes la séquence en fonction des objectifs qu'ils détermineront.

Objectifs :

- Explorer différents aspects de l'alimentation : les courses, le savoir-faire culinaire, la saisonnalité, le "bien manger", la lutte contre le gaspillage, l'utilisation des restes, l'équilibre alimentaire
- Stimuler l'échange entre les joueurs sur leurs pratiques et leurs savoir-faire culinaires

Public cible :

DVD : étudiants 18-25 – jeunes travailleurs vivant en coloco (confrontés à l'exercice de la cuisine, courses, doivent se prendre en charge au niveau de l'alimentation).

Jeu : familles, régentes ménagères, formation métiers horeca, acteurs de l'éducation alimentaire.

Utilisation conseillée :

- Avec un "meneur de jeu" qui suscite les échanges autour des contenus.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★

Attractif ★★★★★

Interactif ★★★★★

Soutenant pour l'utilisateur ★★★★★

Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★

Temps de préparation :



Points forts :

Vision actuelle et pertinente du travail autour du thème de l'alimentation.

Points d'attention :

Nombreuses idées formulées, mais défaut de concrétisation.

Sujets abordés :

Alimentation, saisonnalité, gaspillage.

Date de l'avis : 17 décembre 2013

<https://www.pipsa.be/outils/export-2139613924/le-kit-popote.html?export>

12-09-2024 10:19