DU MARCHÉ AU GOÛTER DE LA RÉCRÉ



Stand du marché avec restaurant © S. Bürki

Un « Monde à jouer EDD » sur le thème de l'alimentation

Guide pour un apprentissage basé sur le jeu en matière d'éducation en vue d'un développement durable (EDD)
Cycle 1

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS 3

LA THÉORIE

1. Le « Monde à jouer EDD » 5
2. Le rôle de l'enseignant.e 6
3. Les indications didactiques 8
4. La focalisation sur les classes de 3e et 4e HarmoS 11
5. Les liens avec le Plan d'études romand 12
6. Les objectifs d'apprentissage 14
7. L'aperçu du « Monde à jouer EDD » 16

LA PRATIQUE

Les habitudes alimentaires (Séquence de base) 19

La saisonnalité (Séquence de base) 23

La régionalité / la mondialisation (Séquence de base) 27

La production (Séquence d'approfondissement) 31

Le gaspillage alimentaire (Séquence d'approfondissement) 34

La santé (Séquence d'approfondissement) 38

Le bien-être des animaux (Séquence d'approfondissement) 41

La mise en œuvre de la question clé EDD (Séquence finale) 44

LISTE DE MATÉRIEL 46

AUTRES OFFRES 49

BIBLIOGRAPHIE 50

IMPRESSUM 51

AVANT-PROPOS

Le guide « Un monde à jouer EDD », consacré au thème de l'alimentation, aide les enseignant.e.s à concevoir et à mettre en place, avec leurs élèves, un environnement ludique et pédagogique riche, propice à l'exploration du « Monde à jouer EDD ». La **question clé EDD** **« Comment composons-nous notre goûter de la récréation afin de satisfaire nos papilles, tout en respectant l'environnement ? »** sert de fil conducteur. À travers sept sous-thèmes pouvant être choisis indépendamment, la question est approfondie étape par étape, puis, à la fin, discutée, négociée et mise en œuvre en commun.

LA THÉORIE

1. Le « Monde à jouer EDD »

De quoi s'agit-il ?.....

Le jeu est le principal mode d'apprentissage des enfants âgé.e.s de quatre à huit ans. Lorsque les enfants jouent, ils et elles apprennent. Un « Monde à jouer EDD » exploite donc le jeu comme méthode d'enseignement concrète, en combinant de manière ciblée les contenus ludiques et pédagogiques. S'appuyant sur les centres d'intérêt ainsi que sur le niveau d'apprentissage et de développement des enfants, il comprend des activités ludiques et pédagogiques variées, stimulantes et enrichissantes.

Dans le « Monde à jouer EDD », les élèves contribuent à la conception du jeu et apprennent activement. Ils et elles font ainsi l'expérience de l'**auto-efficacité** et de l'**autonomie**, compétences qui renforcent leur **motivation intrinsèque**. Parallèlement, cette approche ouvre la voie à de nombreuses interactions sociales, à des opportunités d'apprentissage co-constructif et à des stratégies d'action créatives.[1]

Le lien avec l'EDD.....

Du point de vue de l'**éducation en vue d'un développement durable (EDD)**, cette forme d'apprentissage offre un grand potentiel pour développer de nombreuses compétences EDD pertinentes. Le « Monde à jouer EDD » met notamment l'accent sur la **participation** et sur l'initiation à la **pensée systémique**. Grâce à une offre ludique et pédagogique cohérente sur le plan thématique, les élèves sont amenés, de manière ludique, à appréhender la complexité de leur environnement.

À cette fin, l'enseignant.e accompagne et met en place le « Monde à jouer EDD » de manière à aborder le **thème de l'alimentation** sous différents angles, à permettre aux enfants de faire la connaissance des différentes actrices et des différents acteurs impliqué.e.s et à prendre en compte autant que possible toutes les dimensions du développement durable (écologie, société, économie, espace et temps).

Le « Monde à jouer EDD » vise une **approche émancipatrice de l'EDD**.[2] L'objectif n'est pas de transmettre des valeurs ou des comportements particuliers, mais consiste à aider les élèves à se forger leur opinion, à réfléchir à leurs actions et à participer activement à la construction d'un avenir durable.

[1] Kübler et al. (2020): Spielen und Lernen verbinden – mit spielbasierten Lernumgebungen, p. 26-27.
[2] Bänninger & Zaugg (2025): Schritt für Schritt zu BNE, p. 12.

2. Le rôle de l'enseignant.e

Dans le « Monde à jouer EDD », vous jouez un rôle central. Vous lancez le thème, suivez les élèves lors du jeu, continuez à enrichir et faire évoluer l'environnement de jeu le « Monde à jouer » avec elles et eux, suscitez des processus de réflexion et documentez l'évolution des apprentissages.

Les préparatifs……

Avant d'aborder le thème de l'alimentation avec les élèves, il convient de procéder à quelques préparatifs.

→ Explorer le sujet

Pour approfondir le sujet, lisez les informations de base contenues dans le dossier thématique « Alimentation : le monde dans notre assiette **»**. Ce dossier vous offre une introduction au thème de l'alimentation, illustre les liens existant à l'intérieur du système alimentaire et aborde les défis et opportunités actuels.

→ Réfléchir à son attitude personnelle

Le thème de l'alimentation est étroitement lié à notre quotidien. Vous avez sans doute vous aussi votre idée de ce qui caractérise une « bonne » alimentation. Lors de l'enseignement, toutefois, l'objectif n'est pas de faire part de vos choix alimentaires, mais est de créer un espace où pouvoir discuter et respecter les différents points de vue. Il est donc permis d'exprimer son opinion, à condition de la justifier. Précisez toutefois clairement qu'il s'agit là de votre attitude personnelle et que les autres points de vue ont également leur légitimité.

→ Faire le point sur le matériel

Identifiez, parmi le matériel de jeu dont vous disposez, les supports qui peuvent vous aider à aborder le thème de l'alimentation. Profitez-en pour échanger avec vos collègues, partager vos idées et mettre en commun les ressources à votre disposition. L'aperçu des coins jeu (p. 16) présente différentes pistes pour enrichir et faire évoluer cette activité ludique.

→ Planifier des activités proposées par des intervenant.e.s externes

Le thème de l'alimentation offre de multiples possibilités de découvrir et d'approfondir des contenus pédagogiques traités en dehors de l'école. Dans le catalogue d'éducation21, vous trouverez de nombreuses offres pédagogiques d'intervenant.e.s externes, notamment, par exemple, « L'école à la ferme ».

La gestion de situations controversées……

Le thème de l'alimentation est étroitement lié à l'environnement quotidien des élèves qui apportent à l'école des modes de vie, des expériences et des valeurs différents. Cela constitue un enrichissement, qui peut toutefois donner lieu à des **situations controversées** en classe. Nous décrivons ci-après des situations possibles et formulons des propositions pour y faire face de manière constructive.

Des fraises en hiver

Nous sommes en janvier. Dans la boîte à goûter d'un enfant, il y a des fraises. L'un de ses camarades réagit avec indignation : « Comment peux-tu manger des fraises en hiver ? Elles viennent de très loin ! »

Suggestion pour gérer cette situation

Abordez la question et analysez avec la classe l'itinéraire de transport parcouru par une fraise en provenance d'un pays lointain avant d'arriver dans nos supermarchés. Comparez-le à celui parcouru par une fraise locale, disponible en saison. Mettez en lumière les points communs et les différences.

Questions d'impulsion

- → « Quel itinéraire de transport parcourt la fraise avant d'arriver dans ma boîte à goûter ? »
- → « Comment nous comportons-nous lorsque nous savons qu'un fruit vient d'un pays lointain, mais que nous aimons particulièrement le manger ? »
- → Traitez les séquences de base « La régionalité / la mondialisation » et « La saisonnalité ».

On ne mange pas de viande !

Lors de la matinée en forêt, l'enseignant.e observe un enfant arracher la saucisse du bâton d'un autre enfant, la jeter dans le feu et s'écrier furieux : « On ne mange pas de viande ! ».

Suggestion pour gérer cette situation

Prenez l'enfant et ses émotions au sérieux. Profitez de cette situation pour parler des sentiments que l'on peut ressentir lorsqu'on constate que d'autres personnes ont des habitudes alimentaires différentes des siennes.

Questions d'impulsion

- → « Qu'est-ce que je ressens quand je vois quelqu'un manger de la viande, alors que je trouve qu'on ne devrait pas tuer d'animaux ? »
- → « Qu'est-ce que je ressens quand quelqu'un m'interdit de manger ce qui me plaît ? »
- → « Comment pouvons-nous gérer le fait d'avoir des habitudes alimentaires différentes ? »
- → Abordez la séquence de base « Les habitudes alimentaires » et la séquence d'approfondissement « Le bien-être des animaux ».

Les « croissants » font grossir

C'est l'heure de la récréation. Un enfant déballe son croissant avec joie. Son camarade réagit d'un ton moqueur et s'écrie : « Si j'étais à ta place, je ne mangerais pas ce croissant, sinon tu vas grossir ! »

Suggestion pour gérer cette situation

Abordez la question et discutez avec la classe des recommandations

nutritionnelles applicables aux enfants. Saisissez l'occasion pour souligner qu'une alimentation équilibrée comprend une grande variété d'aliments et qu'il n'est pas possible de les répartir simplement en « bons » ou « mauvais » (voir Disque alimentaire (cycle 1 & 2) | Société Suisse de Nutrition SSN).

Questions de réflexion

- → « Comment pouvons-nous apprécier avec tous nos sens un goûter équilibré et varié ? »
- → « À quel moment est-ce que j'apprécie particulièrement mon goûter ? »
- → « Est-ce juste de se moquer des autres à cause de leur physique ? »
- → « Que ressent-on lorsqu'on nous ridiculise pour quelque chose ? »
- → Aborder la séquence d'approfondissement « La santé ».

3. Les indications didactiques

La question clé EDD

La **question clé EDD** « **Comment composons-nous notre goûter de la récréation afin de satisfaire nos papilles, tout en respectant l'environnement ? »** sert de fil conducteur. Elle offre à l'enseignant.e un cadre de référence pour aborder les différents aspects de ce sujet complexe et socialement vif. Parallèlement, elle permet aux élèves d'explorer les enjeux du développement durable de manière adaptée à leur niveau.

Les sous-thèmes

Afin d'aborder le thème de l'alimentation sous différents angles et de connaître les différentes actrices et les différents acteurs, ainsi que les champs d'action de notre système alimentaire, nous avons divisé le « Monde à jouer EDD » en **sept sous-thèmes** :

1. Les habitudes alimentaires : « *Que mangeons-nous, nous les humains ?* » **2. La saisonnalité :** « *Quand puis-je récolter et manger tel ou tel légume ou fruit ?* » **3. La régionalité / la mondialisation :** « *D'où provient la nourriture dans mon assiette* »	Base
4. La production : « *Qu'arrive-t-il à la nourriture avant qu'elle ne se retrouve dans mon assiette ?* » **5. Le gaspillage alimentaire :** « *Que pouvons-nous faire pour réduire autant que possible la quantité de nourriture jetée à la poubelle ?* » **6. La santé :** « *Comment puis-je m'alimenter sainement ?* » **7. Le bien-être des animaux :** « *Comment pouvons-nous veiller à ce que les animaux de la ferme, dont nous tirons notre nourriture, soient " bien traités " ?* »	Approfondissement
8. La question clé en EDD : « Comment composons-nous notre goûter de la récréation afin de satisfaire nos papilles, tout en respectant l'environnement ? »	Conclusion

Pistes pratiques……

Ces sept sous-thèmes abordent toutes les dimensions du développement durable. Nous vous recommandons de traiter les sous-thèmes de 1 à 3 pour entrer dans le vif du sujet, puis d'utiliser les sous-thèmes de 4 à 7 pour approfondir le tout.
Les sept sous-thèmes sont présentés sous forme de pistes pratiques.

- Les **séquences de base** introduisent le thème ainsi que la structure du « Monde à jouer EDD ».
- Les **séquences d'approfondissement** servent d'activités au choix et peuvent être réalisées dans l'ordre souhaité.
- La **séquence finale** permet de discuter ensemble de la question clé EDD et de consolider les connaissances acquises.

La structure des pistes pratiques

→ Encadré d'information (ℹ)

Cet encadré vous fournit des informations factuelles de base sur le sous-thème et vous apporte un soutien spécifique.

→ Introduction

La séquence de base propose une manière d'introduire le sous-thème.
Objectif : préparer les élèves, sur le plan cognitif et émotionnel, à travailler sur ce thème.

→ Suggestions pour accompagner les activités

Il n'existe pas de recette universelle pour accompagner les activités de jeu. Ces suggestions donnent quelques pistes pour faire vivre le « Monde à jouer EDD » et enrichir les expériences de jeu.
Veillez tout particulièrement à

- … poser des questions stimulantes et ouvertes ;
- … donner des pistes qui encouragent la réflexion et permettent aux élèves de mobiliser leurs connaissances préalables ;
- … participer au jeu en fonction de la situation, en verbalisant votre propre réflexion ou en endossant vous-même un rôle dans le jeu ;
- … aménager le matériel, les pistes et le cadre de manière à favoriser la réflexion autonome, la découverte et le développement ultérieur du jeu, d'idées, de matériel, etc. [3]

→ Réflexion

Terminez chaque phase du jeu par un moment de réflexion (p. ex., lors du regroupement en cercle). Revenez sur les expériences, les vécus et les contenus issus au cours du jeu. Pour cela, vous pouvez également rejouer des situations concrètes issues du jeu avec toute la classe, y réfléchir et, éventuellement, les corriger.[4]
Discutez également avec les élèves des possibilités d'enrichir et faire évoluer le « Monde à jouer EDD ».

[3] Bürki (2026): SpiuBank.
[4] Lieger & Weidinger (2021): Spielen Plus, p. 48.

Important !
Les adultes ont tendance à reproduire le jeu de la manière la plus réaliste possible. Malgré cette initiation à notre système alimentaire complexe, il devrait être toujours possible de plonger à tout moment dans des mondes fantastiques. Cela nécessite une forte simplification quant aux contenus et aux thèmes abordés.
Si vous souhaitez rectifier certains contenus factuels, vous devriez le faire pendant la **phase de réflexion** après le jeu.

→ **Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »**
Sous la section « Enrichir et faire évoluer le « Monde à jouer EDD », nous vous expliquons comment développer le « Monde à jouer EDD ». Les idées présentées servent de source d'inspiration. Toutefois, ce développement ultérieur du « Monde à jouer » devrait prioritairement prendre en compte les besoins et idées de vos élèves.

Documenter l'évolution des apprentissages.....

Les différentes pistes pratiques présentent de multiples possibilités pour recenser les « **traces d'apprentissage** » des élèves. Ces dernières peuvent être documentées de diverses manières (par exemple dans un lapbook) et servir de base à l'évaluation des élèves.

La durée du « Monde à jouer EDD » .....

La durée du « Monde à jouer EDD » sur le thème de l'alimentation peut être adaptée de manière flexible aux besoins de la classe. Afin de permettre aux élèves de se glisser dans leurs rôles, de créer une narration cohérente et d'aborder différents thèmes en lien avec le système alimentaire, nous vous conseillons de consacrer au moins **quatre à six semaines** à cette activité.







Lapbook © S. Bürki

4. La focalisation sur les classes de 3e et 4e HarmoS

Le jeu, comme forme d'apprentissage, occupe une place importante, notamment à l'école enfantine. Habituellement, cependant, il n'est utilisé que de manière sporadique dans les classes de 1ère et 2ème primaire (3-4 HarmoS), même si le plan d'études **prévoit** son utilisation durant tout le cycle 1.[5]
Les conseils pratiques proposés ci-dessous vous aident à mettre en œuvre le « Monde à jouer EDD » dans les classes de 3e et 4e HarmoS.

Conseils pratiques……

→ Le matériel

Travaillez, autant que possible, avec des objets que vous avez déjà sous la main. Vous pouvez éventuellement en emprunter, par exemple dans une école enfantine. Les matériaux polyvalents et sans fonction prédéfinie, tels que le carton, les tissus, les cordes ou les blocs de bois, sont particulièrement adaptés.
Impliquez activement les élèves aussi dans la conception du « Monde à jouer EDD ». Vous pouvez réaliser vous-même de nombreux éléments avec des moyens simples (voir SpiuBank[6] et liste du matériel).

→ L'espace

On peut jouer partout : en classe, dans la cour de récréation ou dans la forêt. Vous pouvez peut-être utiliser les locaux d'une école enfantine, lorsqu'elle est inoccupée. Les « Mondes à jouer » construits par les élèves peuvent être une source d'inspiration aussi pour les enfants de l'école enfantine.

→ Le temps

Le « Monde à jouer EDD » favorise le développement de compétences dans différentes disciplines (sciences humaines et sociales, français, mathématiques, arts). Afin de contrer la pression liée aux matières scolaires, réservez à cette activité **deux leçons deux fois par semaine**[7], au cours desquelles vous vous plongerez avec votre classe dans le « Monde à jouer EDD » et explorerez le thème de manière ludique.
Dans les leçons dirigées, vous pouvez aborder et approfondir des contenus appropriés.

→ L'organisation

En raison du manque de place dans les salles de classe, nous vous recommandons de ranger le matériel des différents coins jeu dans des caisses. Cela vous permet de le conserver de manière ordonnée et de l'installer rapidement pour la phase de jeu suivante.

« Le jeu est le mode d'apprentissage central tout au long du cycle 1. Dans les classes de 3e et 4e HarmoS également, le jeu libre et conçu collectivement doit occuper une place importante. Dans le cadre de l'apprentissage basé sur le jeu, les enfants non seulement s'amusent lors des cours, mais ils et elles " découvrent par le jeu " et expérimentent des contenus pédagogiques liés à leur vie quotidienne, qu'ils et elles comprennent dans leur ensemble et qui les touchent émotionnellement. »
(Muriel Goudiaby-Wyss, enseignante en classes de 3-4 HarmoS)

[5] Conférence intercantonale de l'instruction publique et de la culture de la Suisse romande et du Tessin (CIIP) (2024). Plan d'études romand, cycle 1. Version 3.0, août 2024 (basée sur une décision du 18 mars 2021). (Cf. en particulier le domaine disciplinaire Corps et mouvement).

[6] Il est possible de commander du matériel sur ce site, qui est disponible seulement en allemand.
[7] Högger et al. (2023): Mut zum freien Spiel, p. 97.

5. Les liens avec le plan d'études romand

Approches axées sur le développement .....

→ Corps, mouvement et santé
Les élèves sont capables de décrire leurs habitudes alimentaires, de mettre en pratique les recommandations nutritionnelles et de préparer leurs propres goûters.

→ Perception sensorielle
Le thème de l'« alimentation » offre de nombreuses occasions d'apprécier nos aliments avec tous leurs sens.

→ Repères temporels
Le sous-thème « saisonnalité » offre un cadre propice à l'acquisition d'une compréhension du temps au fil des saisons.

→ Orientation spatiale
Le sous-thème « régionalité/mondialisation » favorise la compréhension des régions proches et lointaines.

→ Interdépendances
Les élèves abordent le thème de « l'alimentation » comme un système en identifiant les liens et les relations de cause à effet. Ce faisant, ils et elles élargissent leur vision du monde.

→ Imagination et créativité
Grâce à cette approche participative, les élèves sont impliqué.e.s dans la conception des « Mondes à jouer EDD ». Ils et elles peuvent ainsi apporter leurs propres idées et laisser libre cours à leur imagination et à leur créativité.

→ Métacognition
Au cours de moments de réflexion spécialement prévus à cet effet, les élèves réfléchissent à leurs activités pratiques et à leurs interactions sociales.

→ Langue et communication
Grâce à l'approche multi-perspectiviste de ce thème, les élèves enrichissent encore davantage leur vocabulaire lié à l'alimentation.

→ Autonomie et vivre ensemble
Les élèves se forgent leurs propres opinions, actions et aspirations sur ce thème. Ce faisant, ils et elles apprennent à composer avec des points de vue et des valeurs différentes.

« En jouant, les enfants apprennent sur le long terme, car ils agissent par eux-mêmes, acquièrent de l'expérience, assimilent ce qu'ils ont vécu et développent ainsi leurs compétences dans des situations de jeu réelles et enrichissantes ».

(Sabina Bürki, enseignante à l'école enfantine et experte en pédagogie du jeu libre chez «SpiuBank»)

Objectifs d'apprentissage du PER……

Le « Monde à jouer EDD permet d'aborder de nombreux objectifs d'apprentissage issus de différents domaines disciplinaires et de la formation générale.

Les élèves sont capables de :

→ CM 16 - Percevoir l'importance de l'alimentation …
2…en prenant conscience de la variété des aliments
4…en distinguant les aliments qui composent un repas
5…en reconnaissant les aliments de base et leur provenance (produits laitiers, pain, céréales, fruits, légumes).

→ CM 15 — Détecter le caractère sensitif des aliments et utiliser un vocabulaire spécifique…
1…en différenciant et en exerçant les cinq sens
2…en reconnaissant et en décrivant les caractéristiques de divers aliments.

→ FG 16-17 — Reconnaître l'incidence des comportements humains sur l'environnement…
1…en identifiant les principales conditions nécessaires au maintien de la vie (humaine, animale, végétale, …)
2…en repérant ses propres habitudes de consommation et ce qui les influence
3…en envisageant les conséquences de ses actions courantes sur l'environnement naturel, aménagé et construit

→ FG 14-15 - Participer à la construction de règles facilitant la vie et l'intégration à l'école et les appliquer…
7…en élaborant des buts communs en regard des intérêts particuliers.

→ A 11 AC&M — Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion par la pratique des différents langages artistiques…
1…en inventant et produisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes.

→ MSN 16 - Explorer des phénomènes naturels et des technologies …
3…en cherchant à expliquer le fonctionnement de phénomènes naturels et d'objets techniques. (Saisonnalité)



Au marché, les élèves découvrent leurs premières relations d'échange © S. Bürki

6. Les objectifs d'apprentissage

Le « Monde à jouer EDD » vise à initier les élèves aux **compétences de l'EDD que sont la participation** et la **pensée systémique**. À cette fin, il poursuit des objectifs d'apprentissage généraux, ainsi que des objectifs d'apprentissage thématiques.

Les objectifs d'apprentissage généraux……

Les élèves…

… sont capables de développer et de défendre des idées visant à créer et à enrichir et faire évoluer le marché.

… sont capables de raconter leurs expériences de jeu et d'y réfléchir (p. ex. : « Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Que voudrions-nous essayer la prochaine fois ? »).

… sont capables de repérer les liens entre les différents coins jeu du « Monde à jouer EDD » et de les intégrer dans leur jeu (p. ex., les bananes sont cultivées dans une plantation, transportées en avion jusqu'en Suisse, puis vendues au marché).

… sont capables de développer, de justifier, de négocier et de mettre en œuvre des idées autour de la question clé EDD : « Comment composons-nous notre goûter de la récréation afin de satisfaire nos papilles, tout en respectant l'environnement ? »

Les objectifs d'apprentissage thématiques……

- Les habitudes alimentaires : **les élèves…**
  … savent identifier différentes habitudes alimentaires et sont en mesure de décrire leurs habitudes.

- La saisonnalité : **les élèves …**
  … comprennent que les fruits et légumes peuvent être récoltés et consommés suivant la saison.
  … sont capables de décrire à quelle période certaines variétés de fruits et légumes sont de saison.
  … sont capables de distinguer les aliments de saison de ceux qui ne le sont pas.

- La régionalité / la mondialisation : **les élèves …**
  … sont capables de décrire les itinéraires de transport parcourus par certaines denrées alimentaires régionales et par celles en provenance de pays lointains.
  … sont capables de comparer et d'évaluer la longueur des différents itinéraires de transport et les moyens de transport utilisés (p. ex., avantages et désavantages).
  … sont capables d'associer certains aliments à leur pays d'origine.

- La production : **les élèves …**
  … connaissent les étapes de production de certaines denrées alimentaires et sont en mesure de les décrire.
  … sont capables de comparer entre eux les processus de production de différentes denrées alimentaires.
  … sont capables d'effectuer elles ou eux-mêmes certaines étapes de production (p. ex., préparer du pain, moudre des céréales pour obtenir de la farine ou faire sécher des pommes).

- Le gaspillage alimentaire : **les élèves …**
  … comprennent ce que l'on entend par gaspillage alimentaire : il s'agit de denrées alimentaires qui sont jetées alors qu'elles sont encore comestibles.
  … prennent conscience de l'importance de gérer les denrées alimentaires de manière responsable.
  … développent leurs idées pour éviter le gaspillage alimentaire.

- La santé : **les élèves …**
  … connaissent les recommandations nutritionnelles contenues dans le disque alimentaire suisse.
  … développent des idées pour mettre en pratique les recommandations nutritionnelles dans leur quotidien.
  … perçoivent les aliments avec tous leurs sens et savourent la nourriture.
  … prennent conscience qu'une alimentation équilibrée peut contribuer au bien-être.

- Le bien-être des animaux : **les élèves …**
  … sont en mesure de se mettre à la place des animaux de rente et de décrire leurs besoins.
  … sont en mesure de déduire les conditions nécessaires à une vie respectueuse des animaux à la ferme à partir de leurs besoins.
  … développent leurs idées sur ce qui constitue une « bonne » vie pour les animaux de rente.

7. L'aperçu du « Monde à jouer EDD »

Les élèves contribuent à la conception du « Monde à jouer EDD »

La conception d'un « Monde à jouer EDD » devrait s'appuyer largement sur les connaissances préalables, les idées et les besoins des élèves. Dans une **approche participative**, ils et elles devraient être activement impliqué.e.s dans sa structuration.
Néanmoins, afin d'offrir un cadre de référence, cet aperçu décrit des coins jeu possibles permettant d'explorer et de mettre en scène le thème de l'alimentation sous différents angles.

Une organisation ouverte du jeu pour promouvoir la pensée systémique

Le « Monde à jouer EDD » se caractérise par une **organisation ouverte du jeu**. Cela signifie que les « limites » entre les différentes propositions de jeu sont conçues de façon perméable et flexible. Cela donne aux élèves davantage de marge de manœuvre pour établir des liens. Parallèlement, cela exige de l'enseignant.e une grande flexibilité et ouverture d'esprit au niveau de l'accompagnement des activités.

C'est parti ! Bienvenue au marché hebdomadaire

Pour introduire le sujet et illustrer la structure du « Monde à jouer EDD », nous nous appuyons sur le contexte d'un marché hebdomadaire. L'animation haute en couleur qui caractérise le marché fait partie intégrante de notre système alimentaire et réunit de nombreux aspects positifs de l'alimentation : une grande variété d'aliments, des itinéraires de transport courts, des rencontres sociales, ainsi que le plaisir et la joie.
L'alimentation ne se résume toutefois pas au seul marché hebdomadaire. Les chaînes alimentaires mondiales, la production agricole, le bien-être des animaux et la santé font également partie du système alimentaire et sont intégrés dans le « Monde à jouer EDD » sous forme de coins jeu supplémentaires.



Stand de marrons © S. Bürki

Le livre de recettes
Au coin jeu du livre de recettes, les élèves élaborent leurs recettes créatives qu'ils et elles documentent ensuite à l'aide de photos et en tenant compte des différentes habitudes alimentaires, de la santé et de la saisonnalité.

Le restaurant
Au restaurant, divers thèmes liés à l'alimentation convergent. Les élèves peuvent ainsi se glisser dans la peau de producteurs et productrices et de consommateurs et consommatrices.

Le jardin scolaire
Au jardin scolaire, les élèves vivent de près la production et la consommation des aliments. Ils et elles peuvent ainsi expérimenter concrètement les notions de régionalité et de saisonnalité.

Les stands du marché (Légumes, fruits, pain, etc.)
Aux stands du marché, les élèves apprennent quelques simples notions d'économie. Ce coin jeu permet en outre d'aborder une grande variété de thèmes liés à l'alimentation.

Le stand des boissons
Au stand des boissons, les élèves peuvent préparer leurs boissons rafraîchissantes (p. ex., avec les herbes aromatiques cultivées dans le jardin scolaire) et mettre ainsi réellement en pratique les recommandations en matière de santé.

La plantation
Grâce à la plantation, les élèves découvrent la dimension mondiale de notre alimentation. Cette activité permet également d'aborder des thèmes tels que les conditions de travail ou les prix équitables.

La place du marché
Le marché sert de coin jeu d'introduction. C'est sur la place du marché (cercle de classe) que la classe se réunit pour discuter, réfléchir et continuer à développer ensemble le « Monde à jouer EDD ».

La boulangerie
À la boulangerie, on peut préparer de véritables pains. Comme alternative, on peut également utiliser de la pâte à modeler ou des produits à base de levain.

Le centre logistique
Au centre logistique, les élèves coordonnent les marchandises qui viennent de pays lointains et doivent être distribuées localement.

L'avion
L'avion aborde le thème des moyens de transport en tant que maillon des chaînes d'approvisionnement mondiales (avec comme alternatives : le bateau ou le camion).

La ferme
La ferme symbolise un lieu de production local de nos aliments. Il permet d'établir un lien direct avec le coin jeu des stands du marché et de réfléchir au bien-être des animaux.

L'étang de pêche
L'étang de pêche offre aux élèves la possibilité de pêcher elles et eux-mêmes. Cette activité permet d'aborder des questions liées au bien-être des animaux, aux habitudes alimentaires et à la santé.

Le kiosque
Au kiosque, on peut acheter et vendre toutes sortes de friandises. Ce coin jeu offre l'occasion d'aborder des questions liées à la santé, au plaisir et à une consommation d'aliments en quantité « raisonnable ».

LA PRATIQUE

Les habitudes alimentaires : « Que mangeons-nous, nous, les êtres humains ? »

Nous mangeons toutes et tous, mais les modes de consommation varient. Les gens adoptent en effet des habitudes alimentaires très différentes les unes des autres. Parmi les plus courantes, on trouve l'**alimentation omnivore** (qui consiste à manger de tout), le **végétarisme**, le **végétalisme**, ainsi que le **flexitarisme** (une alimentation flexible, principalement à base de végétaux, où la viande n'est consommée qu'occasionnellement ou sciemment, en ne privilégiant que des produits de haute qualité).

La **question clé « Que mangeons-nous, nous, les êtres humains ? »** vise à familiariser les élèves avec cette diversité. Ils et elles prennent ainsi conscience que les aliments que nous consommons peuvent être d'origine tant végétale qu'animale. Dans ce sous-thème, l'accent n'est pas mis sur l'évaluation des différentes formes d'alimentation. L'objectif est plutôt de se rendre compte des différentes habitudes alimentaires de les décrire et de les comprendre, sans les juger comme « bonnes » ou « mauvaises ».

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles Estimer le niveau d'apprentissage	**La visite au marché** En guise d'introduction au thème, rendez-vous avec votre classe à un marché (ou dans un magasin) à proximité. En fonction du programme scolaire, les élèves peuvent également se rendre au marché avec leurs parents ou d'autres personnes de référence. **Suggestions de questions** • Que peut-on acheter au marché ? • Quels aliments ne trouve-t-on pas au marché ? • Que mangeons-nous, nous les êtres humains ? • D'où proviennent les aliments vendus au marché ? • Comment ces produits peuvent-ils être transformés ? En classe, les élèves échangent leurs expériences et mettent en commun les premières connaissances acquises. **Alternative** Répartis en petits groupes, les élèves rangent des cartes illustrées des fruits et légumes selon leur idée. Ensuite, les résultats obtenus par les différents groupes sont comparés. Enfin, l'ensemble de la classe range les cartes illustrées, en les répartissant entre les fruits et les légumes. Pour établir le lien avec le marché, on peut poser la question suivante : **« Où peut-on acheter des fruits et des légumes ? ».** Ensuite, les questions de réflexion ci-dessus sur le thème du marché pourront être abordées.	Cartes illustrées des fruits et légumes

Aménager le « Monde à jouer EDD »	**Quels aliments devraient être vendus à notre marché ? D'où proviennent-ils et comment arrivent-ils sur les stands du marché ?** Rassemblez les idées, notez-les sur une affiche et discutez avec les élèves pour déterminer quelle(s) idée(s) doit (doivent) être mise(s) en œuvre en premier. Ce faisant, tenez compte des besoins, des propositions et des idées des élèves.	Affiche, matériel pour écrire
Participer	Aménagez le marché avec la classe (ou un groupe restreint d'élèves). Fournissez le matériel nécessaire ou créez-le vous-même avec les élèves, par exemple en leur demandant de dessiner des fruits, des légumes et d'autres aliments en vente au marché. Ensuite, copiez et plastifiez ces dessins. Vous pourrez ainsi réaliser de grandes quantités d'aliments prêt à être mis en vente.  Sélection de fruits et légumes de notre fabrication © S. Bürki **Conseil** Pour permettre aux élèves de se mettre dans le rythme du jeu et pour impliquer tout le monde dans le « Monde à jouer EDD », nous vous conseillons de commencer par 2 à 3 coins jeu (p. ex., le stand des fruits et légumes, le stand du pain et le restaurant).	Stands, y compris les éléments accessoires nécessaires à l'aménagement d'un marché Liste de matériel

Suggestions pour accompagner les activités

Les stands du marché

Participez au jeu en vous glissant dans la peau d'un.e client.e qui fait ses courses au marché. Renseignez-vous sur les produits.

- Cet aliment (p. ex., un concombre) est-il un fruit ou un légume ?
- De quel animal provient ce produit (p. ex., une saucisse, un œuf) ?
- Aujourd'hui, mon fils, qui est végétarien, vient déjeuner chez moi. Auriez-vous quelques bonnes idées de plats à cuisiner à me proposer ?
- D'où provient ce légume / ce fruit ? (Cette question sert à sonder les connaissances préalables concernant la séquence de base « La régionalité / la mondialisation ».)

Le restaurant

Rendez-vous au restaurant et posez la question suivante : **« Quels plats végétaliens avez-vous au menu ? ».** Examinez avec les élèves les options végétariennes et végétaliennes qui pourraient être proposées.
Avec l'aide des élèves, créez un **menu** proposant des plats végétariens et végétaliens.
Toujours avec leur aide, réalisez des produits alternatifs (p. ex., du tofu) à partir de matériel de bricolage.



Cartes de rôle © S. Bürki

Cartes de rôle

Rédigez des cartes de rôle à remettre aux élèves comme devoir. Invitez-les ensuite à entrer dans leur rôle et à se rendre au marché pour faire leurs courses.

- Tu es végétarien.ne.
- Tu ne digères pas bien les fruits à coque.
- La production locale est très importante pour toi.
- Aujourd'hui, tu souhaites privilégier les produits de saison.
- Le bien-être des animaux te tient à cœur.

Au cours de la séquence d'enseignement, les cartes de rôle peuvent être enrichies en fonction des différents thèmes d'approfondissement abordés.

«Trace d'apprentissage »

Invitez les élèves à se mettre dans la peau d'un personnage. Observez la manière dont ils et elles interprètent leur rôle. Ensuite, discutez ensemble les observations et les expériences faites par les élèves.

Réflexion		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Approfondir, passer en revue	Regrouper les élèves en cercle et demandez aux élèves de trier les produits achetés au marché en trois catégories : légumes, fruits et aliments d'origine animale. **Alternative :** le jeu de Kim	Produits à vendre / acheter au marché
Rejouer la situation, discuter, développer des idées	En classe, vous pouvez rejouer ou raconter la situation suivante : **aujourd'hui, je suis allé.e au marché, car mon fils, qui est végétarien, vient déjeuner chez moi. Que pourrais-je acheter et cuisiner pour qu'il apprécie le repas que je lui prépare ?** ➔ Discuter avec toute la classe et rassembler des idées. Racontez la situation suivante : **aujourd'hui, je suis allé.e au restaurant et je voulais commander un plat végétalien. Quel plat aurait-on pu me conseiller ?** Présentez le menu à toute la classe.	Menu
Discuter, rectifier	Racontez qu'aujourd'hui, lorsque vous étiez au marché, vous avez entendu la vendeuse dire que le miel provient des plantes. Est-ce vrai ? ➔ Discuter de cette situation en classe et la rectifier.	

Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Observer	Pendant la phase de jeu libre, observez comment les élèves jouent au marché. • Quel matériel de jeu présent au marché pourrait enrichir davantage le jeu ? • Quelles autres situations sont mises en scène ? Pourrait-on créer une nouvelle opportunité de jeu ?	Produits à vendre / acheter au marché
Participer	Demandez aux élèves : **« Selon vous, que faut-il faire pour permettre à la place du marché de se développer ? »** **Idées possibles** • Des stands de produits (p. ex., stand de marrons, stand de boissons) • Une boulangerie • Un restaurant / un salon de thé ou Team-Room • Un étang de pêche • Un stand de fromages	Matériel divers

La saisonnalité : « Quand puis-je récolter et manger les fruits et les légumes ? »

Les fruits et légumes « de saison » sont ceux qui mûrissent de manière naturelle et sont récoltés dans leur région de culture et à une période de l'année donnée. Le moment précis où cela se produit dépend avant tout des conditions météorologiques.
Les méthodes de culture modernes, comme l'utilisation de films plastiques ou de non-tissés, permettent de prolonger la saison de culture et de consommation. Selon la méthode utilisée, cela nécessite toutefois une dépense d'énergie plus importante.

Les fruits et légumes importés ont eux aussi une saison haute dans leurs pays d'origine respectifs. Ainsi, une tomate espagnole cultivée en plein champ peut, dans certaines circonstances, être plus respectueuse du climat qu'une tomate cultivée dans une serre chauffée chez nous. En même temps, il faut garder à l'esprit que l'eau est souvent rare dans les régions méridionales et que l'irrigation artificielle aggrave encore la pénurie d'eau. Pour le climat et l'environnement, il est donc préférable de s'approvisionner autant que possible en fruits et légumes auprès de productrices et producteurs régionaux ou dans les pays voisins, en privilégiant leurs produits de saison.[8]

La **question clé « Quand puis-je récolter et manger les fruits et les légumes ? »** initie les élèves à la saisonnalité des variétés de fruits et légumes en Suisse.
L'objectif est de les aider à mieux comprendre le cycle des saisons. Ils et elles sont en mesure de nommer des variétés de fruits et légumes et de les associer aux différentes saisons. Le « Calendrier des fruits et légumes de saison » (PDF) leur sert de support dans cette démarche.

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles	**La dégustation** Pour préparer la séquence, achetez des fruits et légumes de saison pour une dégustation. **Alternative** Organisez avec un groupe d'élèves une sortie pour aller faire les courses au marché hebdomadaire ou dans un supermarché à proximité. La consigne : choisir exclusivement des fruits et légumes de saison. Accompagné d'une personne adulte, le petit groupe fait les courses de manière autonome. Préparez ensuite un buffet de dégustation avec les élèves. Lors de la dégustation, veillez à faire appel autant que possible à tous les sens. Si l'alimentation est retenue comme thème de l'année, le buffet de dégustation peut être organisé quatre fois par an. **Suggestions de questions** • Quel est le goût de… ? • Qu'est-ce que tu apprécies particulièrement ? Pourquoi ? • Qu'est-ce que tu n'aimes pas ? Pourquoi ?	Fruits et légumes de saison

[8] Bundeszentrum für Ernährung (2026): saisonal einkaufen.

Construire des savoirs	• Quel fruit ou légume trouves-tu particulièrement beau d'un point de vue esthétique ? • En quoi le goût des fruits et des légumes diffère-t-il ? Que préfères-tu manger ? **Devinette** Demandez aux élèves : **« Qu'est-ce que ces fruits et légumes ont en commun ? »**. Laissez aux élèves le temps de réfléchir et de rassembler des idées avant de leur révéler que tous les produits dégustés sont actuellement de saison. **Explication : « La saisonnalité »** Expliquez aux élèves que les fruits et légumes sont récoltés à des périodes spécifiques de l'année en Suisse comme dans les autres pays. Lorsqu'on fait ses courses au supermarché, il est souvent difficile de savoir quels produits sont « de saison », car de nombreuses variétés de fruits et légumes sont disponibles toute l'année. Cela s'explique notamment par le fait qu'ils proviennent d'autres pays. Les itinéraires de transport parcourus par les produits régionaux et de saison sont généralement plus courts, car ils sont cultivés, récoltés et vendus en Suisse. De plus, ils se distinguent souvent par un goût plus intense et une teneur en vitamines plus élevée.  Collage « Les quatre saisons » © S. Bürki Réalisez dans le cercle de classe un collage représentant les quatre saisons. Invitez les élèves à placer les cartes illustrées en fonction de la saison correspondante.	« Calendrier des fruits et légumes de saison » Cartes illustrées des fruits et légumes

Suggestions pour accompagner les activités

Le restaurant
Attribuez au groupe de cuisine du restaurant un **défi à relever** sous forme d'exercice pratique. Aujourd'hui, c'est la journée des produits de saison. Organisez une sortie au marché hebdomadaire et n'achetez que des produits de saison. Préparez ensuite un délicieux menu à base de ces produits.

La serre
Encouragez les élèves à construire une serre pour les légumes et les fruits dans le cadre d'un jeu de construction. Discutez ensemble à quoi sert une serre et comment on peut la construire.

Les stands du marché
Rendez-vous au marché et demandez à la vendeuse ou au vendeur **:**
« Pouvez-vous me dire quels fruits ou légumes sont de saison en cette période ? Aujourd'hui, j'aimerais préparer un plat à base de produits de saison. »

La ferme / la plantation
Rendez-vous à la ferme ou à la plantation. Demandez aux élèves : « En quelle saison sommes-nous en ce moment ? Quels légumes ou fruits allez-vous bientôt pouvoir récolter ? »

La cuisinière
Au restaurant, mettez une cuisinière à la disposition des élèves. Cela leur permettra de cuisiner de véritables plats à base de légumes de saison.

Réflexion

Activité	Contenu	Matériel
Approfondir, passer en revue	**La ferme** Demandez aux élèves de dire quelle saison était en cours sur le coin jeu « La ferme ». Posez la question suivante à la classe : « Peut-on récolter des fruits ou légumes à cette saison ? Si oui, lesquels ? ». Passez en revue les saisons et le « Calendrier des fruits et légumes de saison ». **Le restaurant** Invitez les élèves à raconter comment ils et elles ont relevé le défi et de qu'ils et elles ont réalisé au coin jeu du restaurant. Demandez ensuite à la classe « Que cuisineriez-vous comme plat de saison ? ». « Trace d'apprentissage » Demandez aux élèves de compléter individuellement le collage « Les quatre saisons ». Vérifiez combien de cartes illustrées des fruits et légumes les élèves parviennent à placer correctement. Photographiez le collage (p. ex., à l'aide de Book Creator) et demandez-leur de présenter leur travail.	« Calendrier des fruits et légumes de saison »

Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Créer des coins jeu	**Le livre de recettes** Mettez en place un atelier dédié au livre de recettes en collaboration avec les élèves. Ici, les élèves pourront concevoir des recettes à base de produits locaux, de saison, végétariennes ou végétaliennes, qu'ils et elles documenteront ensuite en photographiant leurs créations. Pour cela, mettez à la disposition des élèves différents aliments et matériaux (p. ex. des pâtes, du riz, des pois chiches, des lentilles, ainsi que des jouets représentant des fruits et légumes, de la viande et des œufs). Initiez les élèves à la rédaction de recettes et aidez-les dans l'élaboration de leurs idées culinaires. Dès que le sous-thème « La santé » aura été introduit, les recettes devront également faire l'objet d'une réflexion et être préparées sous l'angle de la santé, par exemple en s'inspirant du disque alimentaire. La recette créée peut être utilisée comme **« trace d'apprentissage »**.	Assiettes, divers aliments (vrais et jouets), iPad

La régionalité / la mondialisation : « D'où provient la nourriture dans mon assiette ? »

Qu'entend-on par « alimentation durable » ? Lorsqu'on aborde cette question, deux notions reviennent souvent : « régionalité » et « saisonnalité ».

La **question clé « D'où provient la nourriture dans mon assiette ? »** vise à sensibiliser les élèves à l'origine des aliments. Ils et elles prennent ainsi conscience que certains produits sont transportés en avion ou en bateau en provenance de pays lointains, que d'autres sont importés de pays voisins et que d'autres encore sont produits en Suisse.

L'objectif n'est pas d'interdire certains aliments en raison de leur forte empreinte carbone. Il s'agit plutôt d'initier les élèves à une pensée systémique. Sur cette base, ils et elles pourront, en grandissant, se forger leur opinion éclairée et orienter leurs actions de manière plus réfléchie. Dans ce contexte, les notions de « régionalité » et de « saisonnalité » sont étroitement liées et ne peuvent pas être considérées séparément (voir séquence de base « La saisonnalité »).

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles	**« D'où provient… ? »** Chaque élève choisit un légume ou un fruit sur le stand du marché. **Alternative** Achetez des fruits et légumes d'origine locale ou provenant du monde entier, puis placez-les dans le cercle de classe. Posez la question suivante : **« Ce fruit / ce légume pousse-t-il seulement en Suisse, seulement ailleurs ou aussi bien en Suisse qu'ailleurs ? »**. Les élèves doivent deviner et classer les produits en conséquence. **Questions complémentaires** • **D'où proviennent les produits s'ils ne sont pas cultivés en Suisse ?** ➔ Avec la classe, parlez du fait que certains produits proviennent de pays voisins et d'autres de pays lointains. • **Pourquoi tous les produits ne proviennent-ils pas de Suisse ?** ➔ Avec la classe, parlez du fait que certains fruits et légumes ont besoin d'un climat particulier et ne peuvent donc pas être cultivés en Suisse. • **Comment les produits arrivent-ils en Suisse ?** ➔ Avec la classe, dressez une liste des moyens de transport possibles, tels que l'avion, le bateau, le camion ou le train. Étudiez, étape par étape,	Fruits et légumes sur le stand du marché
Construire des savoirs		

	l'itinéraire de transport parcouru par un produit choisi (p. ex., une banane). • **Comment puis-je savoir d'où proviennent les fruits et légumes vendus au supermarché ?** ➔ Avec la classe, réfléchissez à la manière dont on peut se renseigner au supermarché sur la provenance d'un produit.  Collage « Ici – Europe – Outre-mer » © S. Bürki Élargissez le collage « Les quatre saisons » en y ajoutant la dimension « La régionalité / la mondialisation ». Demandez aux élèves d'y placer les fruits et légumes. Abordez régulièrement le thème de la provenance des produits et de leurs itinéraires de transport dans le cadre du quotidien scolaire, par exemple pendant la récréation du matin. De temps en temps, regardez une carte du monde avec les élèves et cherchez les pays d'où proviennent les différents produits.	Cartes illustrées des fruits et légumes Carte du monde
Enrichir et faire évoluer le « Monde à jouer EDD » Participer	**Comment devrions-nous développer notre « Monde à jouer », maintenant que nous savons que les fruits et légumes ne peuvent pas tous être cultivés chez nous ?** Invitez les élèves à rassembler des idées pour développer l'environnement de jeu autour des sujets de la « régionalité » et des « itinéraires de transport ». Mettez en œuvre la ou les idées proposées par les élèves.	

Suggestions pour accompagner les activités

L'avion
Avec les élèves, imaginez un avion qui transporte des fruits et des légumes en provenance de pays lointains et destinés à notre marché. Proposez aux élèves la piste de réflexion suivante : **« L'avion voyage longtemps et consomme beaucoup d'énergie avant d'arriver en Suisse. C'est pourquoi il fait d'abord un tour autour de l'école en courant. ».** Demandez aux élèves comment ils se sentent après avoir fait un tour de l'école en courant.

Les étiquettes des aliments
Avec les élèves, rédigez les étiquettes pour les denrées alimentaires, par exemple : « Provenance : Espagne ». Discutez de la provenance des produits et cherchez ensemble les pays en question sur une carte du monde. Ensuite, appliquez les étiquettes sur les produits exposés sur les stands du marché.

Le centre logistique
Discutez avec les élèves de la manière dont les marchandises sont transbordées de l'avion ou du bateau vers les camions ou le train. Pour cela, utilisez les espaces extérieurs de l'école, ainsi que les véhicules-jouets qui entrent et sortent du centre logistique. Si nécessaire, un bureau peut également être aménagé pour coordonner la logistique.

Le conteneur maritime
Les produits en provenance de pays lointains sont stockés dans des conteneurs maritimes afin de préserver leur intégrité pendant le transport, par exemple par bateau, jusqu'à leur lieu de destination. Concevez avec les élèves ces **conteneurs maritimes** (p. ex., en utilisant des boîtes à chaussures).

Réflexion		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Réfléchir, approfondir	• **Le transport aérien** Qu'avez-vous ressenti en faisant le tour autour de l'école en courant, pour simuler le vol d'un avion ? • **Le centre logistique** Quelles expériences avez-vous faites lors de la coordination et du transbordement des marchandises ? Qu'est-ce qui a bien fonctionné ? Qu'est-ce qui a posé des difficultés ? Que feriez-vous différemment ou en plus la prochaine fois que vous jouerez ?	
Développer et mettre en œuvre des idées	• Avez-vous d'autres idées pour transporter les marchandises ? (p. ex., un vélo cargo). • Y a-t-il une idée que vous aimeriez tester lors du prochain jeu ?	

Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Créer des coins jeu	**Le jardin scolaire** En fonction des espaces extérieurs dont dispose l'école, il est possible d'aménager un jardin scolaire. Cela permettrait aux élèves non seulement de découvrir par soi-même la régionalité, mais aussi la saisonnalité. Il existe différents types de jardins scolaires : jardins en pots, jardins surélevés, potagers.	Dossier thématique « Jardins scolaires : un site scolaire vivant»
	Les emballages en cire d'abeille Le transport de marchandises soulève également la question de l'emballage. Discutez-en en classe : **« Quel emballage écologique choisir pour mon goûter ? ».** Fabriquez des emballages en toile enduite à la cire d'abeille avec les élèves. Vous trouverez un exemple de mode d'emploi à l'adresse suivante : Fabriquer son emballage alimentaire à la cire d'abeille | Migusto	Matériaux de création divers
	La plantation Avec les élèves, créez une plantation, par exemple dans l'enceinte de l'école, que vous situerez dans un pays lointain : **« Où se trouve notre plantation et qu'y pousse-t-il ? ».** Avec les élèves, créez des fruits à fixer aux arbres, qui pourront ensuite être récoltés avant d'être transportés par avion à destination du marché. Discutez également des vêtements de travail nécessaires pour travailler dans une plantation.	Matériaux de création divers, vêtements de travail, paniers



Cueillir des bananes dans la plantation



Les bananes dans l'avion © S. Bürki

La production : « Qu'arrive-t-il à la nourriture avant qu'elle ne se retrouve dans mon assiette ? »

Par « transformation des produits alimentaires », on entend l'ensemble des procédés permettant de transformer des matières premières fraîches en denrées alimentaires. Cela comprend notamment le lavage, la découpe, la pasteurisation, la congélation, la fermentation ou le conditionnement.
Au cours du processus de transformation, des additifs peuvent également être utilisés, par exemple pour prolonger la durée de conservation ou enrichir les aliments en vitamines et minéraux. La transformation des produits alimentaires, qui s'effectue aussi bien à la maison qu'à l'échelle industrielle, a des effets à la fois positifs et négatifs sur notre système alimentaire[9] :

⊕
- Lutte contre le gaspillage alimentaire
- Garantie de la sécurité alimentaire
- Praticité
- Adaptation à des besoins alimentaires particuliers

⊖
- Excès de sucre, de graisses et de sel
- Perte de nutriments
- Modification de la forme des aliments entraînant une consommation excessive (p. ex., les smoothies)
- Substances nocives ; forte consommation de ressources

La **question clé « Qu'arrive-t-il à la nourriture avant qu'elle ne se retrouve dans mon assiette ? »** initie les élèves aux chaînes de production de nos aliments. L'objectif est de les aider à prendre conscience des parcours que suivent les aliments, des étapes de transformation nécessaires et des domaines professionnels impliqués, jusqu'à l'arrivée de la nourriture dans l'assiette.

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles	**Préparer une tarte aux pommes** Préparez une tarte aux pommes avec les élèves (en fonction des centres d'intérêt, des produits locaux disponibles ou de la saison, vous pouvez également préparer autre chose). Demandez aux élèves : **« De quels ingrédients avons-nous besoin pour préparer une tarte aux pommes ? »**. Ensuite, invitez-les à les énumérer. Discutez avec toute la classe des différentes étapes de travail nécessaires à la préparation d'une tarte aux pommes. Demandez aux élèves : **« En quoi la préparation à la maison diffère-t-elle de celle en usine ? ».**	Ingrédients pour préparer une tarte aux pommes
Préparer une tarte	Préparez une tarte avec un petit groupe d'élèves et savourez-la ensemble pour le goûter.	

[9] Conseil Européen de l'Information sur l'Alimentation (EUFIC) (2024) : Comprendre la transformation des aliments : exemples, avantages et risques.

Enrichir et faire évoluer le « Monde à jouer EDD » Participer	**Comment pouvons-nous intégrer la transformation des produits alimentaires dans notre « Monde à jouer » ?** Si l'environnement de jeu ne comprend pas encore d'activités permettant aux élèves d'apprendre de façon ludique comment transformer les aliments, discutez avec eux et avec elles des possibilités de l'enrichir. **Voici quelques idées possibles** • Un stand de boissons • Un salon de thé/Tea-Room	

Suggestions pour accompagner les activités

Le restaurant
Rendez-vous au restaurant et observez comment les élèves préparent les menus. Si nécessaire, donnez-leur des suggestions, par exemple : il faut faire revenir la viande, éplucher une carotte ou commencer par faire cuire un œuf.

Le frigo public
Vérifiez ce qui a été mis dans le frigo public. Discutez avec les élèves qui jouent au coin jeu du livre de recettes ou du restaurant et demandez-leur comment ils et elles pourraient transformer les aliments en question.

Préparez une fiche de travail : « Va voir quels aliments ont été mis dans le frigo public. Écris une recette ou prépare un plat. »

Les stands du marché
Rendez-vous aux stands du marché. Faites vos courses et demandez conseil aux vendeuses et vendeurs sur les différentes façons de transformer les fruits et légumes.

Préparez une fiche de travail : « Rends-toi sur un stand du marché. Demande conseil sur la manière dont on peut transformer les fruits ou les légumes. »

Le jardin scolaire
Lorsque vient la saison des récoltes dans le jardin scolaire, discutez avec les élèves de la manière dont les légumes, les herbes aromatiques, les baies ou d'autres produits récoltés peuvent être transformés.

Moudre le blé
Empruntez un moulin à main. Les élèves auront ainsi l'occasion de moudre le blé à la main pour en faire de la farine (processus de transformation).

La farine ainsi obtenue pourra ensuite être utilisée pour préparer du pain.

L'étang de pêche
Rendez-vous au coin jeu de l'étang de pêche avec les élèves et discutez ensemble des produits que l'on peut réaliser à partir du poisson.

Invitez les élèves à mettre leurs idées en pratique et aidez-les en leur fournissant le matériel nécessaire.

La plantation
Rendez visite aux élèves qui jouent à la plantation. Demandez-leur : « En quels produits ces fruits pourraient-ils être transformés ? ».

Invitez les élèves à mettre leurs idées en pratique et aidez-les en leur fournissant le matériel nécessaire.

Réflexion		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Réfléchir	Aujourd'hui, dans le cadre du jeu, quels aliments avez-vous transformés pour en faire quels produits ? Lors du regroupement en cercle de clôture, réfléchissez avec les élèves aux produits qu'ils et elles ont transformés et à la manière dont ils et elles l'ont fait. Citez des exemples concrets que vous avez observés lors du jeu. « Trace d'apprentissage » Demandez aux élèves de choisir un aliment sur un stand du marché. Les élèves illustrent, par un dessin, son processus de production ou racontent comment il pourrait être transformé.	

Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Créer des coins jeu	**La boulangerie** Aménagez un atelier de boulangerie avec les élèves. Comme « pâte », vous pouvez utiliser de la pâte à modeler ou des produits à base de levain. Complétez le coins jeu avec des ustensiles de boulangerie, par exemple des emporte-pièces, un rouleau à pâtisserie ou des plaques de cuisson.	Ustensiles de boulangerie



Moudre des grains © S. Bürki

Le gaspillage alimentaire : « Que pouvons-nous faire pour réduire autant que possible la quantité de nourriture jetée à la poubelle ? »

Les denrées alimentaires produites pour la consommation humaine, mais qui sont perdues ou jetées avant d'arriver dans nos assiettes, constituent ce que l'on appelle le **gaspillage alimentaire**. En Suisse, près d'un tiers des denrées alimentaires, en moyenne, est perdu au long de la chaîne d'approvisionnement ou finit à la poubelle.

Le gaspillage alimentaire entraîne des répercussions considérables sur l'environnement, car la production des denrées alimentaires exploite des ressources telles que l'eau, l'énergie et les sols. En général, plus l'itinéraire de transport parcouru par un aliment est long, plus son impact environnemental sera élevé. Parallèlement, cela engendre des pertes financières : chaque année, en Suisse, on jette des denrées alimentaires pour une valeur d'environ 620 francs par personne.[10] Vous trouverez davantage d'informations et de graphiques à cet effet dans le site : www.foodwaste.ch.

La **question clé « Que pouvons-nous faire pour réduire autant que possible la quantité de nourriture jetée à la poubelle ? »** vise à sensibiliser les élèves à cette thématique et à les inciter à développer leurs idées créatives pour éviter le gaspillage alimentaire.

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles	**« Je mets dans mon sac à dos… »** Pour commencer de manière amusante, on peut jouer au jeu « Je mets dans mon sac à dos… ». À tour de rôle, les élèves citent un aliment acheté au marché et le mettent dans le sac à dos préparé à l'avance. À la fin, on vérifie si on est en mesure de citer à nouveau tous les aliments mis dans le sac à dos. Déballez les uns après les autres tous les aliments cités et placez-les sur une ligne à l'intérieur du cercle de classe. **Alternative** Organisez avec les élèves une randonnée d'une journée. Chaque élève emporte son pique-nique. À la fin de la randonnée, on vérifie quels aliments sont restés. Demandez-leur : **« Que pouvons-nous faire avec nos restes alimentaires ? ».** Expliquez ce qu'est le « gaspillage alimentaire » (cf. ci-après).	Aliments achetés aux stands du marché, sac à dos
Construire des savoirs	**Explication : « Le gaspillage alimentaire »** Racontez aux élèves qu'en Suisse, un tiers des denrées alimentaires produites ne parvient pas à arriver dans nos assiettes car il est perdu au long de la chaîne d'approvisionnement ou jeté à la poubelle. Par exemple, parce qu'une carotte est trop difforme et ne peut donc pas être vendue au supermarché (production). Au restaurant, parce que la portion servie était trop copieuse (restauration). À la maison, parce qu'on a acheté trop de denrées alimentaires et qu'on n'a	

[10] Foodwaste.ch (s.a.) : Faits et chiffres sur le gaspillage alimentaire.

	pas pu manger toute la nourriture avant qu'elle ne se gâte (ménage). ➔ Demandez aux élèves de compter les aliments alignés. Chaque troisième aliment est retiré et jeté dans le sac poubelle. Si, en Suisse, on collectait ces déchets alimentaires pendant toute une année, on pourrait remplir 150 000 camions qui, mis bout à bout, formeraient un convoi s'étendant de Zurich à Madrid. ➔ Pourquoi devrions-nous éviter de jeter de la nourriture ? Invitez les élèves à exprimer leurs idées et pensées. **Voici quelques pistes de réflexion possibles** • La production demande beaucoup de travail. • La production de denrées alimentaires consomme beaucoup d'eau et d'énergie. • On a dû tuer des animaux. • On gaspille beaucoup d'argent. **Que pouvons-nous faire… ?** Invitez les élèves à rechercher des solutions créatives pour éviter le gaspillage alimentaire : • Que peut-on faire avec une pomme entamée ? • Que peut-on faire s'il reste de la nourriture dans la boîte à goûter ? • Que peut-on faire si l'on s'est servi trop de nourriture au repas de midi ? • Que peut-on faire avec une banane trop mûre ? « Trace d'apprentissage » Invitez les élèves à dessiner leurs idées.	Sac poubelle

Suggestions pour accompagner les activités

De petites portions
Rendez-vous au restaurant. Précisez aux élèves que vous n'avez pas très faim. Évaluez les options proposées par les élèves. Si aucune idée ne leur vient à l'esprit, réagissez en demandant : « Puis-je commander une petite portion ? ».

Demander à mettre les restes dans un emballage à emporter
Commandez un menu et à la fin dites que c'était bon, mais que la portion était trop copieuse. Observez la réaction des élèves et intervenez si quelqu'un s'apprête à jeter les restes. Demandez de mettre les restes dans un emballage à emporter. Introduisez le concept de la **vaisselle réutilisable**.

Conserver correctement
Rendez-vous au restaurant. Établissez avec les élèves comment conserver correctement les aliments pour éviter qu'ils ne se gâtent.
Sur ww.foodwaste.ch, vous trouverez un graphique utile à cet effet.

Le pain de la veille
Rendez-vous à la boulangerie. Demandez aux élèves : « Avez-vous aussi des produits de boulangerie de la veille à prix réduit ? ». Composez avec les élèves un **panier** de produits de boulangerie de la veille à offrir à moitié prix.

Trop de produits ont été achetés
Dans un coin jeu (p. ex., dans un stand du marché, au supermarché), les élèves ont acheté beaucoup de produits. Exprimez vos réserves : « J'ai l'impression qu'il y a trop de nourriture et qu'une grande partie finira à la poubelle. Que pourriez-vous faire pour éviter de gaspiller des aliments ? ».

Idées

- Préparer un festin et inviter le voisinage.
- Mettre les aliments dans un « frigo public » avant l'échéance de leur date limite de consommation. Mettre en place un « frigo public » avec les élèves.

Des légumes difformes / des fruits abîmés
Rendez-vous à la ferme ou à la plantation. Montrez aux élèves des carottes difformes ou des bananes abîmées.
Maintenant, dites-leur que la carotte difforme trouvée ne sera pas mise en vente au supermarché. Ensuite demandez-leur « Que pourriez-vous faire pour parvenir quand même à la vendre ? ».

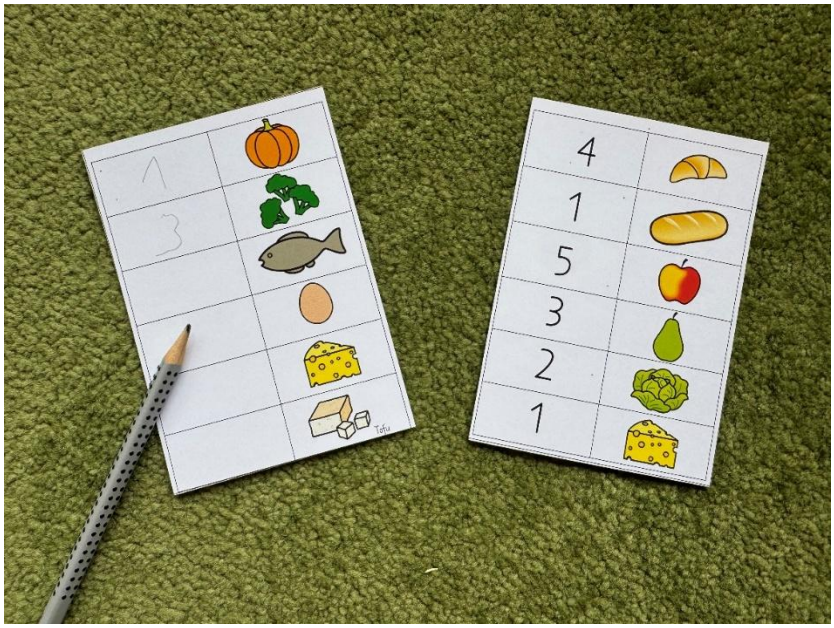
Dresser la liste des courses
Rendez-vous au restaurant. Organisez une sortie au marché avec les élèves et dressez avec eux une **liste de courses.** Cette liste permet d'éviter d'acheter plus que nécessaire et de réduire au minimum le risque que les aliments se détériorent.

Créez une carte de rôle : « Organise les courses pour une famille de 5 personnes. Dresse une liste de courses. »

Réflexion		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Approfondir, passer en revue	• Quelles idées avez-vous rassemblées aujourd'hui au cours du jeu pour éviter le gaspillage alimentaire ? • Quelle idée vous a particulièrement plu, et laquelle vous a semblé plutôt laborieuse ?	
Développer et mettre en œuvre des idées	• Avez-vous d'autres idées pour éviter le gaspillage alimentaire ? • Y a-t-il une idée que vous aimeriez tester la prochaine fois que vous jouerez ?	

Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Enrichir et faire évoluer les coins jeu	**Le frigo public** Mettez en place un « frigo public » avec les élèves. Discutez de son utilité et de son mode d'utilisation avec toute la classe, soit dans le cadre d'une introduction, soit pendant la phase de réflexion.	Caisse verrouillable, matériaux de création
	Le pain de la veille Aux coins jeu de la boulangerie ou des stands du marché, préparez avec les élèves un panier où mettre le pain de la veille qui sera ensuite vendu à moitié prix. **Essayez vous-mêmes !** Organisez une dégustation de pain. Quel est le goût du pain frais ? Et celui du pain de la veille ? Quel est le goût du pain quand je le fais griller dans le grille-pain ?	Panier, matériaux de création, pain, grille-pain

Enrichir et faire évoluer les coins jeu	**Alternative** Préparez des croûtons avec les élèves.	
	Réutiliser les déchets de cuisine Même si les déchets de cuisine tels que les épluchures, les tiges ou les feuilles ne rentrent pas nécessairement dans la catégorie du gaspillage alimentaire, ils peuvent quand même être réutilisés, par exemple pour préparer des chips de légumes à partir d'épluchures de carottes. **Essayez vous-même !** Sur www.savefood.ch, vous trouverez de délicieuses recettes.	Déchets de cuisine, huile, sel, poivre, four



Listes de courses © S. Bürki

La santé : « Comment puis-je m'alimenter sainement ? »

L'alimentation joue un rôle central dans le développement et la santé des enfants sur le long terme. Les habitudes alimentaires, acquises dès le plus jeune âge, perdurent souvent à l'âge adulte. En matière de nourriture, les enfants se font principalement guider par leurs sens : ils et elles donnent la priorité à un aspect appétissant, à une odeur agréable et à un goût délicieux. À cet âge, les décisions fondées sur la raison ou les connaissances ne sont pas encore déterminantes. C'est pourquoi la transmission purement théorique des principes d'une alimentation saine et équilibrée n'a qu'une efficacité limitée.[11]

Le disque alimentaire suisse (PDF comprenant d'autres pistes pour l'enseignement) résume les messages clés pour promouvoir une alimentation équilibrée et savoureuse chez les enfants âgé.e.s de 4 à 12 ans.

La **question clé « Comment puis-je m'alimenter sainement ? »** permet aux élèves de se familiariser de manière ludique avec le disque alimentaire. Il convient d'éviter de classer les aliments en « bons » et « mauvais » : tout dépend de la quantité et de la fréquence à laquelle ils sont consommés.

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles	**Comment puis-je m'alimenter sainement ?** Invitez les élèves à réfléchir à la question clé et rassemblez leurs idées et pensées en les notant sur une affiche. **Course de relais Memory « Disque alimentaire »** Répartissez la classe en petits groupes et placez les élèves sur un côté de la salle de sport. Pour chaque groupe, disposez un jeu de cartes de l'autre côté de la salle de sport. À tour de rôle, les élèves courent et retournent deux cartes. Lorsqu'ils et elles trouvent une paire de cartes, celle-ci peut être emportée. Le premier groupe qui trouve toutes les paires de cartes gagne. Examinez les 5 cartes sur l'alimentation avec la classe. Demandez aux élèves : **« Que pourraient signifier ces images ? ».**	Affiche, matériel pour écrire Cartes illustrées Memory (liste de matériel)
Construire des savoirs	**Explication : « Recommandations nutritionnelles »** 1. Boire de l'eau 2. Manger des légumes et des fruits 3. Manger des repas réguliers 4. Manger varié 5. Savourer avec tous ses sens	Disque alimentaire (commande gratuite)
Participer	Avec les élèves, planifiez des activités permettant de mettre en œuvre ces 5 recommandations dans le quotidien scolaire (p. ex., compter, sur une certaine période, tous les verres d'eau bus en classe).	

[11] Société Suisse de Nutrition SSN (s.a.) : Guide du parcours-découverte du disque alimentaire suisse, p.1.

Suggestions pour accompagner les activités

Le restaurant

Avec les élèves qui jouent au coin jeu du restaurant, préparez chaque jour pendant une semaine (ou plus) une assiette de fruits et de légumes pour le goûter en commun. Encouragez les élèves à apprécier les aliments avec tous leurs sens.

Le livre de recettes

Avec les élèves, réfléchissez aux recettes élaborées et intégrez-y les recommandations nutritionnelles.

- Ton menu est-il varié ?
- Ton menu stimule-t-il tes sens ?
- Dans ton menu y a-t-il des fruits et des légumes ?
- Quelle boisson irait bien avec ton menu ?

Étancher sa soif

Rendez-vous dans un coin de jeu (p. ex., la plantation, l'avion, la ferme) et apportez un verre d'eau pour étancher la soif des élèves qui y « travaillent ».

Le rôle de « celui ou celle qui étanche la soif » peut également être endossé par un.e élève.

Le jardin scolaire

Si votre école dispose d'un jardin scolaire, discutez avec les élèves pour savoir quelles herbes aromatiques ou baies ils et elles aimeraient cultiver afin de pouvoir préparer leur eau aromatisée.

Réflexion

Activité	Contenu	Matériel
Approfondir, répéter	**Le livre de recettes** Donnez aux élèves qui ont conçu un menu l'occasion de le présenter à la classe. Réfléchissez ensuite toutes et tous ensemble dans quelle mesure les cinq recommandations nutritionnelles ont été prises en compte. **Le disque alimentaire** À l'aide du disque alimentaire, invitez les élèves à présenter les 5 recommandations nutritionnelles. Demandez-leur de proposer des idées pour les mettre en pratique au quotidien. Consignez leurs propositions par écrit. Utilisez cet exercice comme **« trace d'apprentissage ».**	Disque alimentaire
Réfléchir	Une fois les activités axées sur les cinq recommandations nutritionnelles terminées, réfléchissez avec la classe aux **questions suivantes :** • Qu'est-ce qui nous a particulièrement plu et pourquoi ? • Qu'est-ce qui a été plutôt difficile à mettre en œuvre ? Que pourrions-nous faire autrement à l'avenir ? • Comment puis-je continuer à appliquer les cinq recommandations nutritionnelles aussi à la maison ? • Quelles recommandations pouvons-nous mettre en œuvre dans notre quotidien scolaire ?	Disque alimentaire

Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Développer le coin jeu	**Le stand des boissons** Mettez en place un stand des boissons avec les élèves. Selon la saison, ils et elles préparent leurs eaux aromatisées (p. ex., à la menthe, au citron, au gingembre, à l'orange, aux baies, etc.) à boire ou à vendre au marché. **Objectif :** encourager les élèves à boire davantage. Il est recommandé de boire quatre à cinq verres par jour.[12] En complément, on peut également préparer des smoothies à base de fruits et de légumes, qui devraient toutefois être consommés avec modération.	Fruits de saison, herbes aromatiques, légumes, mixeur, pichets, tasses
Participer	Demandez aux élèves : **« Notre gamme de produits proposée au marché est-elle suffisamment variée ? ».** Discutez ensemble pour comprendre comment améliorer davantage les stands du marché afin de mieux prendre en compte les cinq recommandations nutritionnelles. **Des idées possibles** • Réalisez, avec l'aide des élèves, un **étang de pêche** afin de pouvoir y pêcher et vendre ensuite les prises au marché. • Réalisez, avec l'aide des élèves, un **kiosque** où pouvoir également acheter des friandises. Cela permettra d'aborder des questions liées au plaisir gustatif et à la « bonne » quantité.	

[12] Société Suisse de Nutrition SSN (2020) : Suggestion pédagogique cycle 1, p. 4.

Le bien-être des animaux : « Comment pouvons-nous veiller à ce que les animaux de la ferme, dont nous tirons notre nourriture, soient "bien" traités ? »

Un élevage respectueux des animaux et des soins adaptés constitue la base de la santé du bétail. Des animaux en bonne santé sont à leur tour essentiels pour l'agriculture et la production de denrées alimentaires d'origine animale. Les éleveurs et éleveuses sont donc tenu.e.s de respecter les dispositions de la loi sur la protection des animaux et de préserver ainsi leur santé et dignité.[13]

Les labels apposés sur les denrées alimentaires fournissent aux consommatrices et consommateurs des informations sur les conditions d'élevage des animaux. La **brochure « Labels alimentaires suisses »** contient des renseignements sur des critères tels que l'accès aux espaces extérieurs, le transport, l'affouragement ou les conditions d'espace à disposition. En matière de bien-être animal, les labels tiennent compte, entre autres, des critères suivants :

- possibilité de vivre en groupe
- suffisamment d'espace dans l'étable
- aucune exposition à des bruits excessifs
- aucun écornage
- libre accès constant aux espaces extérieurs tout au long de l'année
- transport sans stress
- possibilité de sortir dans l'enclos en hiver
- permanence des petits auprès de leur mère

La question clé **« Comment pouvons-nous veiller à ce que les animaux de la ferme, dont nous tirons notre nourriture, soient "bien" traités » ? »** permet aux élèves de développer une sensibilité au bien-être des animaux.

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles	**Quels animaux vivent à la ferme ?** Allez visiter une ferme des environs avec votre classe. Demandez aux élèves : **« Comment les animaux à la ferme devraient-ils vivre pour avoir une "bonne" qualité de vie ? ».** Encouragez les élèves à poser des questions à l'agricultrice ou l'agriculteur. **Suggestions de questions** • Quelles mesures prend-t-on pour garantir le bien-être des animaux ? • Qu'est-ce qui est important pour assurer une « bonne » qualité de vie aux animaux ? • Quel fourrage les animaux reçoivent-ils ? • Combien d'espace offre l'étable ? • Combien de temps les animaux peuvent-ils passer à l'extérieur ? Ont-ils la possibilité de sortir de l'étable et de passer du temps à l'extérieur même en hiver ? • Les veaux sont-ils séparés de leur mère après la naissance ou peuvent-ils rester auprès d'elle ?	L'école à la ferme | education21.ch

[13] Office fédéral de la sécurité alimentaire et des affaires vétérinaires [OSAV] (2025) : Détention d'animaux.

Estimer le niveau d'apprentissage	• Comment les poules sont-elles protégées contre le renard ? • Comment les animaux sont-ils transportés ? **Alternative** S'il n'est pas possible de visiter une exploitation agricole, les élèves racontent leurs expériences avec les animaux de la ferme, ou l'enseignant.e les guide dans un voyage imaginaire. Autre possibilité : l'enseignant.e peut se glisser dans le rôle d'une agricultrice ou d'un agriculteur, et les élèves peuvent l'interviewer. **Suggestions de questions** • Quels animaux vivent dans nos fermes ? • De quoi les animaux de la ferme ont-ils besoin pour se sentir à l'aise ? • Que peuvent faire les agricultrices et agriculteurs afin de garantir le « bien-être » des animaux ?	
Enrichir et faire évoluer le « Monde à jouer EDD » Participer	**Comment pouvons-nous intégrer une ferme dans notre « Monde à jouer EDD » ?** Si l'environnement de jeu ne comprend pas encore de ferme, réfléchissez avec les élèves comment celle-ci pourrait être conçue et construite.	

Suggestions pour accompagner les activités

Les labels

Concevez, avec les élèves, des labels qui sensibilisent au bien-être des animaux. Utilisez-les pour étiqueter les denrées alimentaires d'origine animale exposées sur le stand du marché.
Définissez, avec les élèves, les critères que le label doit couvrir (p. ex., le transport, l'affouragement, l'accès aux espaces extérieurs ou les conditions d'espace à disposition).
En complément, vous pouvez également développer des labels relatifs à la saisonnalité et à la régionalité.

L'étang de pêche

Si le « Monde à jouer EDD » comprend un étang de pêche, ce coin de jeu peut également être utilisé pour aborder le thème du bien-être des animaux. Expliquez, par exemple, que les poissons doivent être manipulés avec le plus grand soin et étourdis avant l'abattage, afin de leur causer le moins de stress et de douleur possible.

La ferme
Rendez-vous à la ferme. Demandez aux élèves à quelle fréquence les animaux peuvent se rendre à l'extérieur, de combien d'espace ils disposent pour paître en plein air ou comment ils sont transportés. Encouragez-les ainsi à réfléchir au bien-être des animaux.

La ferme peut également être construite en miniature. Il n'est pas forcément nécessaire de créer un grand coin de jeu pour cela.

« Trace d'apprentissage »
Demandez aux élèves de concevoir et construire une ferme où les animaux se sentent à l'aise. Demandez-leur de décrire leur œuvre de construction. Prenez des photos de la ferme et notez les commentaires importants.

Le jardin scolaire / L'enceinte de l'école
Si vous avez accès à un jardin scolaire, vous pouvez réfléchir avec les élèves à ce qui pourrait y être planté pour permettre aussi aux animaux de s'y sentir à l'aise. Comme alternative, vous pouvez discuter sur la manière d'aménager l'enceinte de l'école pour la rendre accueillante aux animaux et leur permettre de s'y plaire (voir Dossier thématique « Jardins scolaires : un site scolaire vivant !»)

Réflexion		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Approfondir, passer en revue	**Les labels** Discutez en classe des labels créés et des critères qu'ils couvrent. Réfléchissez avec les élèves à ce qu'ils et elles considèrent important dans leurs interactions avec les animaux.	Créer des étiquettes
Développer et mettre en œuvre des idées	**Le jardin scolaire / L'enceinte de l'école** Expliquez que de nombreux animaux vivent également dans le jardin scolaire et l'enceinte de l'école. Discutez avec les élèves de la manière dont ils et elles souhaitent interagir avec ces animaux et des mesures à prendre pour qu'ils se sentent à l'aise dans cet environnement.	

Développement ultérieur du « Monde à jouer EDD »		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Enrichir et faire évoluer le coin jeu	**L'hôtel à insectes** Créez avec les élèves des hôtels à insectes à répartir ensuite dans l'enceinte de l'école ou à placer chez soi. Veillez à construire des hôtels à insectes qui ne blessent pas ces petites bêtes. En cas de doute, demandez conseil à un.e spécialiste.	Matériaux de création divers


La ferme, un « monde miniature » © S. Bürki

La mise en œuvre de la question clé EDD

Pour conclure le « Monde à jouer EDD », la classe organise ensemble un goûter pour la récréation. Cette séquence finale offre l'occasion de discuter, de négocier et de mettre en œuvre toutes et tous ensemble **la question clé EDD : « Comment composons-nous notre goûter de la récréation afin de satisfaire nos papilles, tout en respectant l'environnement ? ».**

Lors de cette séquence, les sous-thèmes abordés, à savoir « Les habitudes alimentaires », « La saisonnalité », « La régionalité / la mondialisation », « La production », « Le gaspillage alimentaire », « La santé » et « Le bien-être des animaux », sont pris en compte, dans la mesure où ils ont été traités dans le cadre du « Monde à jouer EDD ».

Pour l'enseignant.e, cette séquence finale offre en outre la possibilité de mettre en évidence l'évolution des apprentissages des élèves. Il convient à cet égard de prêter une attention particulière à leurs idées, à leurs argumentations et à leur capacité de penser de façon systémique.

Introduction		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Activer les capacités cognitives et émotionnelles	Informez les élèves que la séquence se terminera par un goûter collectif lors de la récréation. À cette occasion, posez-leur la **question clé EDD : « Comment composons-nous notre goûter de la récréation afin de satisfaire nos papilles, tout en respectant l'environnement ? ».** Invitez les élèves à réfléchir d'abord individuellement aux aliments qui devraient être servis au goûter collectif. Puis, ils et elles consigneront leurs idées par écrit ou sous forme de dessin. Ensuite, les idées sont rassemblées au sein de la classe. Chaque élève place ses propositions au centre du cercle de classe et explique pourquoi ces aliments devraient figurer au goûter collectif lors de la récréation. Menez la discussion de manière à y intégrer les sous-thèmes abordés afin d'en tenir compte. **Suggestions de questions** • **La santé :** « Quels aliments devraient composer notre goûter collectif afin d'assurer son équilibre et sa variété ? ». • **La santé :** « Quelles boissons souhaitons-nous servir ? ». • **La saisonnalité :** « Quels fruits et légumes sont actuellement de saison et souhaitons-nous proposer ? ». • **La régionalité / la mondialisation :** « Quels produits régionaux souhaitons-nous prendre en compte ? ». • **La régionalité / la mondialisation :** « Quels fruits en provenance de pays lointains aimerions-nous savourer lors de notre goûter collectif à la récréation ? ». • **La production :** « Quels produits (p. ex., du pain ou des tartes) aimerions-nous préparer nous-mêmes ? ».	Papier, matériel pour écrire

	• **Le gaspillage alimentaire :** « Comment pouvons-nous organiser notre buffet pour réduire le plus possible les restes (p. ex., en établissant une liste de courses) ? » • **Le bien-être des animaux :** « Quels produits d'origine animale souhaitons-nous acheter et à quoi voulons-nous tout particulièrement faire attention ? ». ➔ Réalisez le goûter collectif en vue de la récréation. Si vous le souhaitez, vous pouvez inviter des convives.	

Réflexion		
Activité	**Contenu**	**Matériel**
Réfléchir	**Questions de réflexion possibles sur le buffet** • Qu'est-ce qui m'a particulièrement plu dans le goûter collectif lors de la récréation ? Pourquoi ? • Qu'aurais-je souhaité en plus ? • S'il reste de la nourriture : que pouvons-nous en faire ? **Questions de réflexion sur le « Monde à jouer EDD »** • Qu'est-ce qui m'a particulièrement marqué dans notre « Monde à jouer EDD » ? • Qu'ai-je appris de nouveau que je ne savais pas auparavant ? • À quoi voudrais-je faire attention à l'avenir dans ma vie quotidienne en matière d'alimentation ?	









Des pommes de terre du potager de l'école ...

... sont transformées en frites pour le goûter collectif de la récréation.
© S. Bürki

LISTE DE MATÉRIEL

Pour mettre en scène ce « Monde à jouer EDD » de la manière la plus authentique possible, il faut disposer d'une quantité suffisante d'aliments (jouets) pouvant être de typologies différentes. Voici quelques idées :

	Demander aux élèves de dessiner des aliments. Ensuite les photocopier afin d'en avoir plusieurs exemplaires de chaque sorte. Éventuellement, les découper.
	Imprimer et découper les aliments. Éventuellement, avant de les découper, les coller sur du carton plus épais ou les plastifier. Exemple sur la photo : matériel pour pizza en feutrine, photocopié et plastifié.
	Réaliser des aliments en pâte à modeler.
	Réaliser des aliments en pâte à sel.
	Aliments en bois.

  	Transformer des matériaux naturels en aliments.
 	Réaliser des aliments en feutre ou en polystyrène.
	Faire des pompons et les utiliser comme aliments.
	Prendre divers petits objets et les utiliser à d'autres fins. • Dominos • Blocs en bois • Briques de Lego • Boules en feutre • Matériel en bois Grapat • Perles en verre coloré
	Exploiter des matériaux polyvalents et sans fonction prédéfinie • Bouchons en liège • Couvercles en PET • Petites pièces en bois • Copeaux de polystyrène • Rondelles en carton Biella

Pour les matériaux qui ne reproduisent pas fidèlement des denrées alimentaires (p. ex., les rondelles en carton Biella ou les noyaux de cerise), on détermine avec les élèves quels aliments ils représentent dans le jeu.

« Cartes illustrées Memory » (Document à photocopier)



© « Cartes illustrées Memory »: Société Suisse de Nutrition SSN, Promotion Santé en Suisse, Office fédéral de la sécurité alimentaire et des affaires vétérinaires OSAV 2016.

AUTRES OFFRES

Dossier thématique « Alimentation : le monde dans notre assiette »

d'éducation21.....

Ce qui se trouve dans notre assiette ne nourrit pas seulement notre corps, mais fait également le lien entre la santé, l'environnement, l'économie et la culture. Ce dossier thématique invite les enseignant.e.s à découvrir avec leurs élèves les interactions au sein de notre système alimentaire, à s'interroger sur les défis à relever et à développer des pistes d'action pour un avenir durable.

SpiuBank

de Sabina Bürki.....

Offre de matériel et cours de formation continue
Les enfants apprennent avant tout par le jeu. Cela leur permet de développer en permanence leurs capacités, leurs aptitudes et leurs compétences de manière tout à fait naturelle, sans avoir l'impression d'apprendre. C'est précisément sur ce principe que repose l'idée de SpiuBank.

- Ce matériel polyvalent aide les enfants à réaliser leurs idées de jeu de rôle de manière créative, flexible et autonome.
- L'offre de cours de formation continue **S**piu**B**ank s'articule autour du jeu en tant qu'élément fondamental. Parmi les sujets abordés figurent le développement de l'enfant à travers le jeu, des exemples concrets tirés de la pratique, l'orientation vers les compétences et la réflexion sur l'attitude personnelle.

SpielLernWelt

de Muriel Goudiaby-Wyss.....

Offre de cours de formation continue
Dans les cours de formation continue proposés par «SpielLernWelt», vous découvrirez l'univers de l'enseignement basé sur le jeu pour les classes de 3e-4e HarmoS. Vous apprendrez pourquoi le jeu libre et co-organisé est utile et pertinent aussi à l'école primaire, et vous aurez accès à des exemples qui ont fait leurs preuves dans la pratique pour organiser les cours.

En outre, vous découvrirez « Mathstadt », une méthode permettant de personnaliser l'enseignement des mathématiques, qui allie des éléments ludiques à un apprentissage à la fois naturel et réfléchi. Vous offrirez ainsi de nouveaux parcours pédagogiques à vos élèves et donnerez une nouvelle dimension à vos cours.

BIBLIOGRAPHIE

Bänninger, Ch. & Zaugg, R. (2025): *Schritt für Schritt zu EDD. EDD-Kompetenzen im Kindergartenalltag erkennen und anbahnen,* consulté sous: www.fhnw.ch, Etat: 04.06.2026.

Office fédéral de la sécurité alimentaire et des affaires vétérinaires [OSAV] (2025): *Détention d'animaux,* consulté sous: www.blv.admin.ch, Etat: 04.06.2026.

Bundeszentrum für Ernährung [BZfE] (2026): *Saisonal einkaufen,* consulté sous: www.bzfe.de, Etat: 04.06.2026.

Erziehungsdirektion des Kantons Bern (2026): *Lehrplan21,* consulté sous: www.be.lehrplan.ch, Etat: 04.06.2026.

Conférence intercantonale de l'instruction publique et de la culture de la Suisse romande et du Tessin (CIIP) (2024) : *Plan d'études romand,* consulté sous : www.portail.ciip.ch, Etat : 31.08.2026.

Conseil Européen de l'Information sur l'Alimentation [eufic] (2024): *Comprendre la transformation des aliments : exemples, avantages et risques,* consulté sous: www.eufic.org, Etat: 04.06.2026.

Foodwaste.ch (s.a.): *Que signifie le gaspillage alimentaire ?* consulté sous: www.foodwaste.ch, Etat: 04.06.2026.

Högger, D.; Güntert, I.; Wullschleger, S. (2023): *Mut zum freien Spiel. Dynamik zulassen, vielfältig lernen.*

Kübler, M.; Buhl, G.; Rüdisüli, C. (2020): *Spielen und Lernen verbinden – mit spielbasierten Lernumgebungen. Theorie – Empirie – Praxis.*

Lieger, C. & Weidinger, W. (2021): *Spielen Plus. Ein Handbuch für Kindergarten, Schule und Betreuung.*

Société Suisse de Nutrition ssn (2020): *Suggestions pédagogiques du disque alimentaire suisse Cycle 1,* consulté sous: www.sge-ssn.ch, Etat: 04.06.2026.

Société Suisse de Nutrition ssn (s.a): *Guide du parcours-découverte du disque alimentaire suisse,* consulté sous: www.sge-ssn.ch, Etat: 04.06.2026.

IMPRESSUM

DU MARCHÉ AU GOÛTER DE LA RÉCRÉ - un « Monde à jouer EDD » sur le thème de l'alimentation

Auteures : Tanja Stern, éducation21, et Sabina Bürki, experte en pédagogie du jeu libre et enseignante à l'école enfantine dans le canton de Berne
Co-auteure : Muriel Goudiaby, enseignante au cycle 1 dans le canton de Berne
Traduction : Annie Schirrmeister
Adaptation en français : Valérie Arank, éducation21
Photos : © 2026 Sabina Bürki, SpiuBank
« Cartes illustrées Memory » : © sge-ssn.ch, promotionsanté.ch, blv.admin.ch (OSAV), 2016
Copyright : éducation21, 2026
Éditeur : éducation21

Autres informations
éducation21, Monbijoustrasse 31, 3001 Berne, Tél. 031 321 00 21 | info@education21.ch | www.education21.ch

La fondation éducation21 coordonne et promeut l'Éducation en vue d'un Développement Durable (EDD) en Suisse. Sur mandat de la Conférence suisse des directrices et directeurs cantonaux de l'instruction publique (CDIP), de la Confédération et de la société civile, elle agit en tant que centre de compétences national pour l'école obligatoire et le degré secondaire II.