



AGRICULTURE



ALIMENTATION



TERRITOIRE



BIODIVERSITÉ



EAU



ECONOMIE



SANTÉ

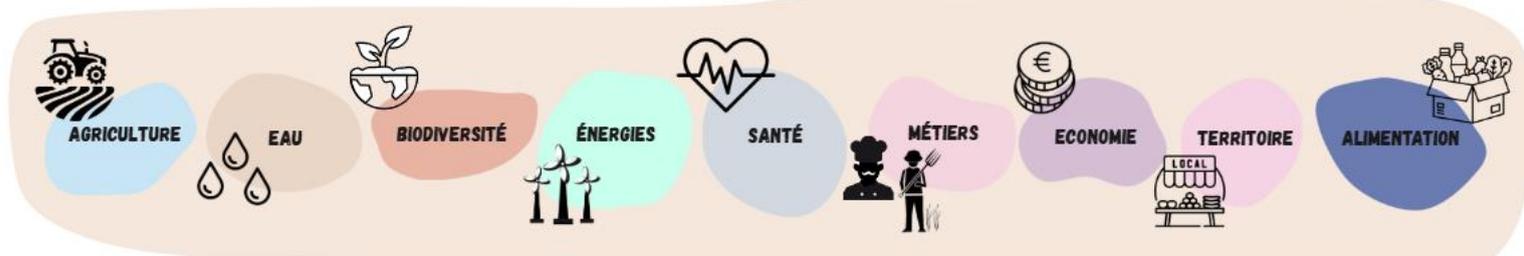


MÉTIERS



ÉNERGIES





“Agriculture & alimentation, les clés du développement durable”

Sommaire

Pour vous accompagner dans votre projet, le Département vous propose une offre pédagogique au travers de différentes animations sur des thématiques portant sur l’agriculture, l’alimentation et le développement durable :

1. ANIMATIONS DEJA INCLUSES ET INCONTOURNABLES :

- Une visite d’exploitation agricole : découverte des producteurs sarthois
- S’il est envisagé la réalisation d’une recette éco-responsable : un abonnement d’un mois à l’application “Etiquetable” permettant de calculer les scores de la recette : Environnement, nutriscore, social.

2. UNE ANIMATION A CHOISIR DANS CHACUNE DES CATEGORIES CI-DESSOUS :

2.1. Transition écologique et innovation

- Comment réduire le gaspillage alimentaire
- L’empreinte “Eau”
- Les énergies renouvelables

2.2. Systèmes alimentaires durables et résilients

- L’assiette, un levier du développement durable
- Découverte des enjeux de l’alimentation durable
- Fresque de l’alimentation
- Mission « Pizza Charly » - Inspiré de la Fresque de l’alimentation
- Le plaisir de manger – Equilibre alimentaire et éducation au goût
- Comprendre l’abeille au travers de l’alimentation
- Du jardin à l’assiette : semer pour cuisiner

Peuvent également faire partie du projet des animations du catalogue “L’offre éducative pour les collégiens sarthois” du Département comme :

- Favoriser la biodiversité dans mon collège
- Les aventuriers du goût
- Théâtre pour l’Avenir (TPA)
- À l’école du regard, photographie au collège
- Prêt d’expositions par les Archives départementales
- Sciences avec l’Université...

[Actions éducatives en Sarthe | Sarthe.fr, le site du Conseil départemental de la Sarthe](https://www.sarthe.fr)

Les animations se dérouleront de janvier à mai 2026. Elles serviront de support pour mener à bien votre projet agriculture, alimentation et développement durable. Elles se dérouleront dans l’établissement et sur le terrain. Les animations seront prises en charge financièrement par le Département. Une subvention de 300 € sera attribuée pour le transport de la visite d’une exploitation agricole.



AGRICULTURE



ALIMENTATION



TERRITOIRE



BIODIVERSITÉ



EAU



ECONOMIE



SANTÉ



MÉTIERS



ÉNERGIES





**“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”**

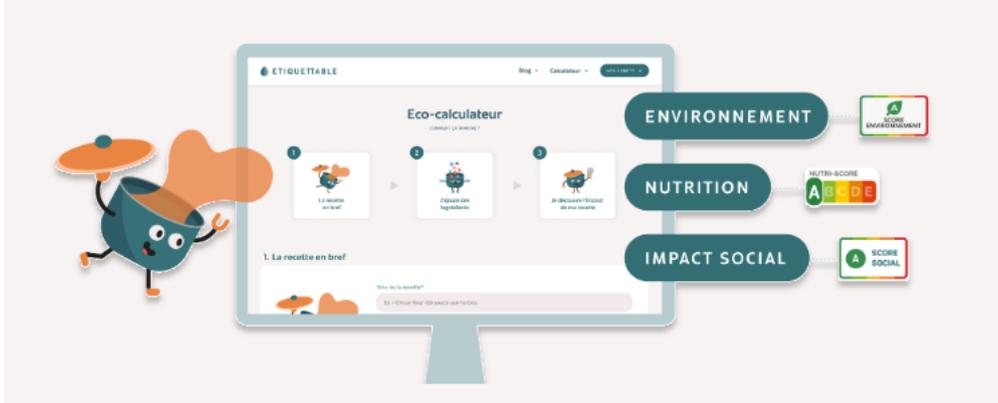
**Animation incluse
et incontournable**

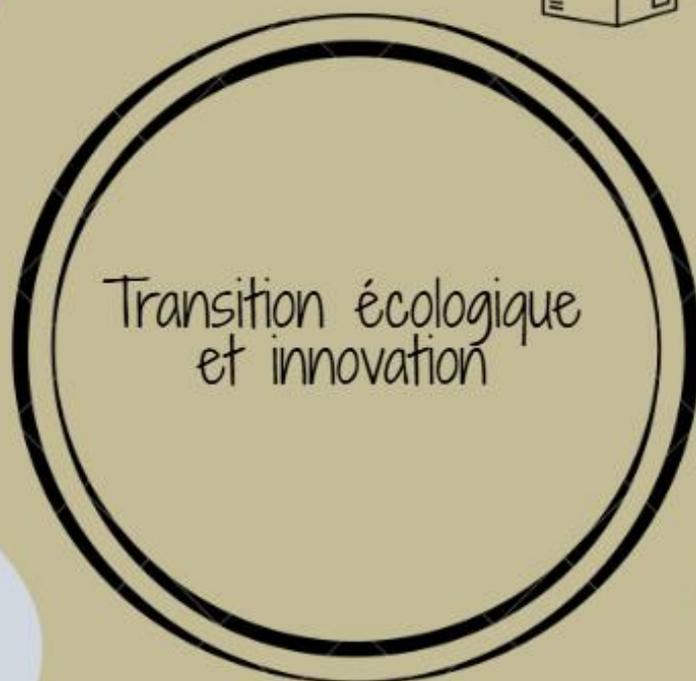
Thématique	Découverte des producteurs sarthois
Nom de l'animation	Visite d'exploitation agricole
Structure	 
Nombre de participants	En fonction des capacités d'accueil de l'exploitation (1 classe soit 30 personnes max)
Durée de l'animation	Une demi-journée
Période	De préférence le lundi de janvier à juin en fonction des productions et de l'activité de l'exploitation agricole.
Objectifs	<p>Connaître les productions agricoles du Département Découvrir le métier d'agriculteur, l'élevage, les cultures, le fonctionnement de l'exploitation, les ateliers de transformation (viande, lait, pain) et de fabrication de produits fermiers. Sensibiliser à l'environnement et à la relocalisation de l'agriculture Comprendre le parcours d'un aliment du champ à l'assiette</p>
Description synthétique	<p>La visite sera organisée en fonction des objectifs visés dans le projet “Agriculture & alimentation, les clés du développement durable” du collège. Parmi les objectifs cités ci-dessus, il s'agira de permettre aux collégiens de relier leur projet au développement durable, à l'alimentation et aux productions agricoles du territoire <i>(ex : les modes de productions, l'autonomie alimentaire, la fabrication des aliments, le cycle de vie d'un aliment, la transformation des produits, le gaspillage alimentaire, les différents circuits de distribution, la gestion de l'eau, la production d'énergie, la biodiversité, le bien-être animal, la vie des sols ...)</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>
Matériels nécessaires	Chaussures et tenue adaptées



**“Agriculture & alimentation :
Les clés du développement durable”**

Animation incluse
Si réalisation d’une recette

Nom de l'animation	
Structure	Eco2 INITIATIVE 
Nombre de participants	Le référent du projet “Agriculture & Alimentation, les clés du Développement durable”
Durée de l'animation	Abonnement d’un mois à l’éco-calculateur Etiquettable
Période	A définir en fonction de la réalisation de la recette
Objectifs	<p>Sensibiliser aux enjeux liés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A une alimentation durable • A l’empreinte environnementale et nutritionnelle de l’alimentation • Aux choix possibles en tant que consommateur. <p>Accompagner le référent du projet à l’utilisation de l’éco-calculateur Etiquettable pour calculer l’impact de la recette sur :</p> 
Description synthétique	<ul style="list-style-type: none"> • Prise de contact par l’intervenante avec le ou la référente et tutoriel d’utilisation de l’outil (en visio ou vidéo tutoriel selon le besoin) • Calcul des impacts en autonomie par le ou la référente • Fourniture d’un support communicant pour présenter les résultats. Ce support peut être rempli en autonomie ou avec l’aide de l’intervenante.
Matériels nécessaires	Ordinateur et/ou tablette avec accès à internet



AGRICULTURE



ALIMENTATION



TERRITOIRE



BIODIVERSITÉ



EAU



ECONOMIE



SANTÉ



MÉTIERS



ÉNERGIES





**“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”**

Catégorie de l’animation :
Transition écologique et innovation

Nom de l'animation	Comment réduire le gaspillage alimentaire
Structure	Chambre d’agriculture Pays de la Loire Antenne Sarthe 
Nombre de participants	Selon de format de l’animation : <ul style="list-style-type: none"> • Sur la pause méridienne. • Pour l’animation en classe : maximum 30 collégiens.
Durée de l'animation	En fonction de vos objectifs, et avec l’équipe projet de l’établissement, l’animation pourra se faire : <ul style="list-style-type: none"> • Sur la pause méridienne (+1h avant et 1 heure après) : animation réalisée avec la participation d’une classe, ou un groupe d’élèves engagés. Cette animation touche l’ensemble des élèves présent au self. • En classe : Animation sur une ½ journée avec une/des classe(s) ciblée(s) sur un temps scolaire (2 groupes de 15 élèves maximum).
Période	Janvier à mai
Objectifs	Savoir identifier le gaspillage alimentaire : Qu’est-ce que c’est ? Quels sont les enjeux ? Comment agir au collège, à la maison, au restaurant ?
Description synthétique Outils : l’exposition Roll Up itinérante 	Animation sur la pause méridienne : <ul style="list-style-type: none"> • 1h de formation des élèves en amont : définition du gaspillage, présentation et simulation du jeu de carte ("Questions pour un Champion Anti-Gaspi ») et du flash questionnaire (idées pour réduire le gaspillage au collège). • Participation par roulement sur le temps de la pause du déjeuner. • 1h de débriefe après le repas : retour sur l’expérience, études des réponses (applicable ou pas ?). En classe : <ul style="list-style-type: none"> • Photo langage : chaque élève choisi une image sur le gaspillage alimentaire et se présente en expliquant son choix. • Sensibilisation au gaspillage alimentaire : vidéos, exposition Roll Up, affiches. • Jeux de rôle par groupe de 4/5 : imaginer une application, une vidéo, une action terrain qui pourrait aider à réduire le gaspillage alimentaire au sein du collège. Suivi de la présentation aux autres élèves. • Contrôle des acquis par un jeu interactif par équipe : "Questions pour un Champion Anti Gaspi" (gaspillage alimentaire, saisonnalité, déchets et le tri sélectif, questions adaptées au niveau de la classe).
Matériels nécessaires	Aucun



**“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”**

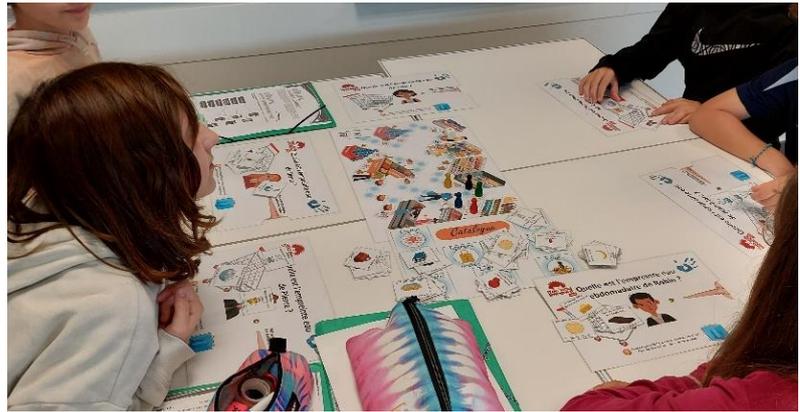
Catégorie de l’animation :
Transition écologique et innovation

Nom de l'animation	L’empreinte eau
Structure	France Nature Environnement Sarthe 
Nombre de participants	De 20 à 30 maximum
Durée de l'animation	Environ 2 heures et demi (définie en amont avec le collège partenaire de l’action)
Période	Janvier à mai
Objectifs	<p>Sensibiliser les élèves sur l’impact de notre consommation en prenant en compte l’angle de l’empreinte eau. Cette dernière est un indicateur de l’usage direct et indirect de l’eau par le consommateur. Elle permet de quantifier une consommation « invisible », mais réelle, d’une ressource de plus en plus vulnérable. Cette animation illustre l’importance de l’eau dans l’agriculture par le biais de l’alimentation. Elle nous invite à nous interroger sur notre relation avec notre consommation et à réfléchir aux changements de comportement que nous pourrions opérer.</p>
Description synthétique	<p>Introduction en contextualisant la ressource en eau de l’importance de la protéger. Depuis plusieurs années en Sarthe, nous sommes de plus en plus exposés au manque d’eau dû notamment à des sécheresses. Cela entraîne des restrictions d’usages qui peuvent avoir des conséquences catastrophiques sur l’agriculture.</p> <p>Or l’eau est une ressource précieuse et vitale. Elle nous permet de nous hydrater et de cultiver. En effet dans l’agriculture l’eau est une ressource primordiale. Pour l’illustrer, nous prenons l’exemple d’une graine qui a besoin d’eau pour grandir et devenir une plante avant de donner elle aussi des graines. Cela nous permet de mettre en avant le lien étroit entre l’eau et l’agriculture et de comprendre que de l’eau est utilisée même si nous ne le voyons pas directement. Ce constat est abordé par la notion d’empreinte eau (ou eau virtuelle). Nous allons pouvoir la définir et mieux l’appréhender.</p> <p>Ensuite la classe est divisée en 4 groupes afin de réaliser 3 ateliers tournants. Ces ateliers permettront de découvrir des bons gestes pour économiser la ressource en eau, de faire le lien entre l’eau et l’alimentation.</p>

Voici ces ateliers :

➤ Jeu de l’empreinte eau (1 groupe à la fois)

Découverte de l’importance de nos choix de consommation sur notre empreinte eau, à l’aide d’un jeu de plateau. Les élèves incarnent des consommateurs qui vont réaliser leurs courses, chaque produit possède une empreinte eau.



Ce jeu permet de mieux visualiser les quantités d’eau nécessaire à la création de nos aliments et ce que peut représenter un panier de courses en consommation d’eau.

➤ La ressource en eau (1 groupe à la fois)

Animation d’un photolangage. Celui-ci permet de visualiser un panel divers d’utilisation de l’eau. Révision du cycle de l’eau à l’aide d’une affiche format A0.



Les élèves vont constater que l’eau est une ressource fragile et omniprésente dans nos activités.

➤ Gaspido (2 groupes à la fois)

Jeu de l'oie géant autour de la ressource en eau et des gestes du quotidien pour l'économiser.



Gaspido permet d'acquérir des notions de préservation de l'eau.

Nous clôturons en classe entière afin de partager ce qui a pu les surprendre et pour trouver ensemble des gestes simples du quotidien qui pourraient être mis en place pour diminuer notre empreinte eau. Cela passe, notamment, par des choix de consommation et de réflexion sur l'eau nécessaire à nos aliments.

Matériels nécessaires

3-4 tables et un espace au sol dégagé permettant d'installer Gaspido.



“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”

Catégorie de l’animation :
Transition écologique et innovation

Nom de l'animation	Les énergies renouvelables
Structure	France Nature Environnement Sarthe 
Nombre de participants	De 20 à 30 maximum
Durée de l'animation	Environ 2 heures et demi (définie en amont avec le collège partenaire de l’action)
Période	Janvier à mai
Objectifs	<p>Prendre conscience de l’importance de l’énergie (sous toutes ses formes) dans le secteur de l’agriculture, de l’alimentation et dans notre monde en général. Sensibiliser les élèves aux énergies renouvelables et aux énergies partagées. Leur permettre d’appréhender leurs fonctionnements et en comprendre les différentes utilisations dans la vie de tous les jours et dans le monde agricole.</p>
Description synthétique	<p>L’agriculture nécessite une forte consommation d’énergie même si c’est devenu le secteur le moins consommateur en France avec 3% de la consommation nationale d’énergie primaire (chiffre Ademe). L’énergie est omniprésente dans ce secteur que ce soit pour l’éclairage, les véhicules, l’électricité liée directement à la culture animale ou végétale.</p> <p>L’animation va permettre de comprendre le fonctionnement de différentes sources d’énergies renouvelables et l’importance de l’énergie dans le monde moderne. Cela se déroule sous la forme de 4 ateliers tournants :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>L’énergie moteur de notre société</u> Jeu sur les différents types d’énergie utilisés au cours de l’histoire. Les élèves doivent classer ces énergies en fonction de la date de leur découverte : le feu, la traction animale, l’hydraulique, l’éolien, le bois, le charbon, le pétrole, l’électricité, le nucléaire, le solaire, la géothermie, le gaz. Cela permet également de faire le lien sur les secteurs commmateurs d’énergie, dont l’agriculture. ➤ <u>Découverte de l’hydroélectricité</u> Utilisation de la maquette hydroélectrique en réalisant 3 essais avec des hauteurs de chute différentes. Nous demandons aux élèves s’ils ont déjà vu des barrages ou moulins hydroélectriques. Il existe plusieurs exemples en Sarthe sur des moulins désaffectés. Nous leurs en présenterons quelques uns réabilités et qui produisent de l’électricité.

➤ Comprendre le chauffe-eau solaire, la maison photovoltaïque et l'éolienne

Découverte de 3 façons de produire des énergies renouvelables : l'animateur fait fonctionner les 3 maquettes l'une après l'autre en demandant aux enfants s'ils ont déjà vu quelque chose de similaire. A quoi cela sert ? Comment cela fonctionne ?

- Eolienne : on remarque qu'il y a besoin d'assez de vent pour produire de l'énergie et allumer la petite ampoule.
- Maison photovoltaïque : on observe grâce à une « batterie » que l'énergie est stockée la journée pour être utilisée le soir.
- Chauffe-eau solaire : on mesure la température de l'eau à l'entrée et à la sortie afin d'observer la différence.



➤ Panneaux d'exposition sur les énergies renouvelables

6 panneaux de l'exposition « L'énergie » de Yann Arthus Bertrand : éolien, solaire, bois énergie, l'hydroélectricité, l'agriculture, les agrocarburants.

Les élèves reçoivent une fiche de questions liées à cette exposition. Cela est présenté sous forme de concours entre les groupes.

Puis un temps de clôture en classe entière, avec la correction de la fiche de questions sur l'exposition pour connaître l'équipe gagnante. Enfin, nous leur posons des questions autour de ces ateliers. Nous terminons par une mise en avant des installations existantes chez des agriculteurs afin de faire comprendre qu'ils ne sont pas que consommateurs d'énergie mais aussi producteurs. En prolongement, nous invitons les collégiens à regarder sur la route les exploitations agricoles et à regarder s'il y a des installations à énergies renouvelables (panneaux photovoltaïques, trackers solaires, petites éoliennes, unités de méthanisations, etc).

Matériels nécessaires

3 tables, un mur où accrocher les 6 panneaux (format A1), un accès à l'eau et à l'électricité.



AGRICULTURE



ALIMENTATION



TERRITOIRE



BIODIVERSITÉ



EAU



ECONOMIE



SANTÉ



MÉTIERS



ÉNERGIES





“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”

Catégorie de l'animation :
Système alimentaires durables et résilients

Nom de l'animation	L'assiette, un levier du développement durable
Structure	Charlotte cultivate 
Nombre de participants	Maximum 20 à 30
Durée de l'animation	Une demi-journée
Période	Janvier à mai
Objectifs	<p>Comprendre les grands enjeux (environnementaux, sanitaires, économiques et sociaux) liés à l'alimentation.</p> <p>Définir les critères de l'alimentation locale, saine et durable.</p> <p>Comprendre les gestes à adopter pour une alimentation locale, saine et durable.</p>
Description synthétique	<p>Partie pédagogique « comprendre » 1h30 : Présentation interactive 60 minutes : “Pourquoi devrions-nous tous, nous intéresser à notre alimentation ? »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quiz sur l'alimentation et l'environnement • Quiz sur l'alimentation et la santé • Quiz sur l'alimentation et la société. <p>Séance de brainstorming 30 minutes : Définir collectivement les critères de l'alimentation saine et durable.</p> <p>Partie pratique « agir » 1h30 : Rotations sur différents ateliers « faire les bons choix » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Décrypter les étiquettes • De la Fourche à la Fourchette • La ronde des saisons • La fabrique à menus <p>Conclusion 30 minutes : Restitution des ateliers. Conclusion générale</p>
Matériels nécessaires	Aucun



“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”

Catégorie de l’animation :
Transition écologique et innovation

Nom de l'animation	Découverte des enjeux de l'alimentation durable
Structure	France Nature Environnement Sarthe 
Nombre de participants	De 20 à 30 maximum
Durée de l'animation	Environ 2 heures (définie en amont avec le collège partenaire de l'action)
Période	Janvier à mai
Objectifs	<p>Prendre conscience de l'impact de notre alimentation sur l'environnement (eau, mode de production, saisonnalité, production locale).</p> <p>Montrer, à travers les ateliers, qu'il est possible de manger de façon plus saine et plus durable.</p> <p>Réfléchir ensemble aux solutions pour diminuer l'impact environnemental de notre alimentation.</p>
Description synthétique	<p>Introduction au sujet autour d'un photolangage.</p> <p>Ensuite la classe sera répartie en 4 ateliers tournants. La détermination de ces ateliers se fera avec l'équipe pédagogique parmi ceux présentés ci-dessous :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Mon assiette de saison</u> <p>Découvrir la saisonnalité des fruits et légumes.</p> <div data-bbox="842 1556 1230 1848" data-label="Image"> </div> <p>Les élèves pourront découvrir ou redécouvrir les fruits et légumes de saison. Ils découvriront qu'il s'agit d'une base importante pour une alimentation saine et une agriculture durable.</p>

➤ A la découverte des légumes secs

Faire découvrir ou redécouvrir et reconnaître les légumes secs, les céréales peu utilisées, les oléagineux et leurs vertus.

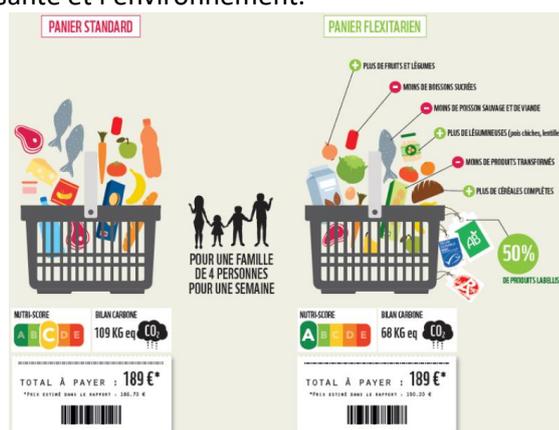


Ensuite, il y aura un temps d'échange avec l'animateur sur les différentes recettes pour les cuisiner (un livret de recette édité par l'Ademe pourra être remis).

Enfin, les élèves pourront découvrir les intérêts sur la santé et l'environnement de ces aliments.

➤ 2 paniers à la loupe

Etude de deux paniers de courses (de même coût financier) et de leurs impacts sur la santé et l'environnement.



Source : WWF

Les collégiens pourront découvrir le contenu de deux paniers, ils devront découvrir leurs différences. Ainsi, ils pourront appréhender comment constituer une assiette variée et équilibrée, tout en prenant soin de leur santé et de l'environnement (choix des aliments et de lutte contre le gaspillage alimentaire).

➤ Circuit court / circuit long

Construction de filières de production autour de l'étude de 4 aliments. Leur comparaison permettra de définir un circuit court et long.



Ce jeu met en avant l'agriculture locale.

➤ L’empreinte de notre consommation sur l’environnement.

Atelier s’appuyant sur le carbonomètre de l’alimentation (source : [ADEME](#)), jeu de cartes pédagogique (inspiré du jeu *Timeline*) qui propose de classer différents aliments selon leurs impacts carbonés.



Chaque carte dispose d’un texte explicatif, au verso.

L’objectif de cet atelier est d’avoir des ordres de grandeur d’impact de notre consommation (et non pas pointer du doigt certains produits). Notre consommation a un impact sur l’environnement et nous avons les clés, en tant que consommateur, pour diminuer cet impact. Cela peut simplement se questionner sur le circuit (circuit-cours/circuit-long) d’approvisionnement des aliments, du mode d’agriculture (notamment les labels), la quantité, etc.

Viandes

Viande de porc

5.9 kgCO₂e_q

Il est important de constater que l’empreinte carbone varie énormément d’une viande à l’autre en fonction de la physiologie de l’animal, le type d’élevage et la proportion de viande consommée. Le porc fait d’ailleurs partie des moins carbonées.

Bilan en classe entière : « Que pouvons-nous faire au quotidien pour réduire l’impact environnemental de notre alimentation ? »

Matériels nécessaires

4 tables pour réaliser les ateliers



“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”

Catégorie de l'animation :
Système alimentaires durables et résilients

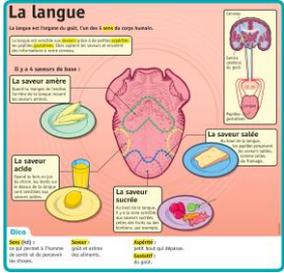
Nom de l'animation	Fresque de l'alimentation
Structure	Charlotte cultivate 
Nombre de participants	Maximum 20
Durée de l'animation	Demi-journée
Période	Janvier à mai
Objectifs	<p>Un atelier ludique et collaboratif sur les enjeux environnementaux, sanitaires et sociaux liés à votre alimentation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir une vision plus globale des conséquences de notre alimentation sur l'être humain et son environnement. • Définir les principes d'une alimentation saine et durable : locale, bio, de saison, végétalisée... • Encourager l'engagement individuel et collectif pour une alimentation plus durable grâce à des objectifs concrets.
Description synthétique	<p>Introduction 30'</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation de l'atelier • Tour de table des participants • Fiche participant : questions « teste tes connaissances » <p>Constat 1h30</p> <p>Découverte et analyse de cartes et infographies sur l'élevage, l'industrie agroalimentaire, la culture végétale et les océans. Réflexion autour de notre consommation (viandes, poissons, céréales, produits transformés, légumes...)</p> <p>Leviers d'action 30'</p> <p>Brainstorming collectif pour identifier les pistes d'actions génériques et liens avec impacts systématiques (climat, biodiversité, santé...)</p> <p>S'engager 30'</p> <p>Prendre des engagements concrets (actions, durée,...) individuels voir collectifs. Rédaction des « challenges alimentation saine et durable » sur la fiche des participants.</p> <p>Conclusion 15'</p> <p>Fiche participant : questions « post-atelier ». Correction générale. Partage ressentis, temps forts...</p>
Matériels nécessaires	Tables – vidéo projecteur

<p>Nom de l'animation</p>	<p>Mission « la pizza de Charly » <i>Inspirée de la fresque de l'alimentation</i></p>
<p>Structure</p>	<p>Charlotte cultivate </p>
<p>Nombre de participants</p>	<p>Maximum 20</p>
<p>Durée de l'animation</p>	<p>Une demi-journée</p>
<p>Période</p>	<p>Janvier à mai</p>
<p>Objectifs</p>	<p>Un atelier ludique et collaboratif sur les enjeux environnementaux, sanitaires et sociaux liés à votre alimentation.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avoir une vision plus globale des conséquences de notre alimentation sur l'être humain et son environnement. • Définir les principes d'une alimentation saine et durable : végétalisée, locale, bio, de saison... • Encourager l'engagement individuel et collectif pour une alimentation plus durable grâce à des objectifs concrets.
<p>Description synthétique</p> 	<p>Introduction</p> <p>Présentation du déroulement de l'atelier, présentation de la mission « la pizza de Charly » et premières pistes de réflexions collectives.</p> <p>Enquête sur la pizza : identifier les impacts de notre alimentation.</p> <p>Zoom sur les composants (viande et fromage, pâte à pizza et tomate, emballage plastique) de la pizza pour identifier leurs impacts. Images, textes et dégustations en lien avec la mission. Faire le lien entre notre alimentation et ses impacts.</p> <p>Enquête sur la pizza : favoriser une alimentation bonne pour l'humain et la planète.</p> <p>Aider Charly à améliorer sa pizza pour avoir des impacts positifs sur la santé et la planète. Identifier à partir de l'exemple les gestes à adopter pour favoriser une alimentation saine et durable.</p> <p>Conclusion</p> <p>Clôture de la mission, fiches récapitulatives pour chaque participant, questions/réponses...</p>
<p>Matériels nécessaires</p>	<p>Tables – vidéo projecteur</p>



“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”

Catégorie de l'animation :
Systèmes alimentaires durables et résilients

<p>Nom de l'animation</p>	<p style="text-align: center;">Le plaisir de manger <i>Equilibre alimentaire et éducation sensorielle</i></p>
<p>Structure</p>	<p>DPSP – Association de prévention et d'éducation à la santé</p> 
<p>Nombre de participants</p>	<p>Maximum 20 à 30</p>
<p>Durée de l'animation</p>	<p>Entre 2 et 3 heures (défini en amont avec le collègue partenaire de l'action)</p>
<p>Période</p>	<p>Janvier à mai</p>
<p>Objectifs</p>	<p>Sensibilisation générale sur l'alimentation. Sensibilisation au goût par la connaissance des aliments et éventuellement la dégustation, par la compréhension de la composition des aliments et leur origine. Développement des besoins alimentaires à l'adolescence et du plaisir de manger.</p>
<p>Description synthétique</p>	<p>Ci-dessous, une liste non exhaustive des thèmes pouvant être abordés lors de la séance (à définir en amont avec l'enseignant référent) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les représentations et déterminants de l'alimentation. • Distinction entre les différents groupes d'aliments et les nutriments. • Explications sur la composition d'un repas équilibré et de l'intérêt pour le corps, • Explications sur le développement sensoriel et cérébral, • Dégustations pour comprendre le rôle des 5 sens et comparaison d'aliments, • Lecture d'une étiquette pour apprendre à faire des choix alimentaires judicieux... <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;"><i>Les différents thèmes seront abordés sous forme de quiz, abaque de Régnier, questionnaires, manipulation de différents outils...</i></p>
<p>Matériels nécessaires</p>	<p>Vidéo projecteur</p>



“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”

Catégorie de l'animation :
Système alimentaires durables et résilients

Nom de l'animation	Comprendre l'abeille à travers l'alimentation
Structure	Association Jardin du Vivant 
Nombre de participants	Maximum de 20 à 30
Durée de l'animation	Une demi-journée
Période	Janvier à mai
Objectifs	Découvrir et comprendre la vie de l'abeille à travers les 5 sens Comprendre l'importance de l'abeille dans la production de légumes. Voir les différentes étapes de l'extraction du miel
Description synthétique	<p>Approche sensorielle de l'abeille (durée 50') Mise en place de 4 ateliers autour des sens afin de comprendre la vie de l'abeille :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Vision de l'abeille</u> : mise à disposition d'un casque de réalité virtuelle reproduisant la vision de l'abeille afin de comprendre comment l'abeille perçoit son environnement • <u>Ambiance sonore de la ruche</u> : mise en place d'un dispositif sonore pour recréer l'ambiance sonore de la ruche • <u>Toucher / Odorat</u> : observation par le toucher d'un cadre de ruche composé de cire. • <u>Goût</u> : dégustation de miels monofloraux (acacia, lavande, tilleul châtaignier) afin de comprendre les différences de goût du miel <p>Abeille et pollinisation (durée 50') A l'aide de supports pédagogiques, nous expliquerons la pollinisation d'une fleur et l'importance de l'abeille dans ce processus. Puis, pour montrer l'importance de l'abeille dans la production de notre nourriture, nous mettrons en évidence, des légumes issus de la pollinisation de l'abeille.</p> <p>Comment le miel est-il produit ? (Durée 45') Explication des différentes étapes de l'extraction du miel : de la récolte des hausses à la mise en pot à l'aide d'un jeu ludique.</p>
Matériels nécessaires	2 tables – un vidéo projecteur



“Agriculture & alimentation,
Les clés du développement durable”

Catégorie de l’animation :
Système alimentaires durables et résilients

Nom de l'animation	Du jardin à l’assiette : semer pour cuisiner
Structure	Association Jardin du Vivant 
Nombre de participants	Maximum de 20 à 30
Durée de l'animation	Une demi-journée
Période	Janvier à mai
Objectifs	<p>Cette animation permet de découvrir le monde du jardinage à travers la création de jardinières comestibles. Les élèves mettront en place un mini jardin où ils sèmeront et planteront les graines des ingrédients utiles pour les futures recettes de cuisine. Quelques mois plus tard, ils récolteront leurs légumes pour les utiliser dans une recette de cuisine, leur offrant une expérience complète du jardinage à l’assiette.</p> <p>Elle permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les parties comestibles des plantes potagères • Comprendre les principes de l’association de plantes en jardinière • Découvrir les familles de légumes à travers les sens • Mettre en place une culture maison concrète • Faire le lien entre agriculture, jardinage et alimentation durable
Description synthétique	<p>1. Les légumes à travers le goût (15 min) Jeu sensoriel : dégustation de légumes crus ou cuits. Identifier les parties comestibles des plantes (racine, feuille, fruit, fleur, tige).</p> <p>2. Familles de légumes et saisonnalité (20 min) Classement des légumes dégustés selon leur famille. Compréhension de la saisonnalité, des cycles de culture.</p> <p>3. Jardinières comestibles (20 min) Présentation du semis, des graines, et du concept de jardinière thématique. Apprentissage de l’intérêt des cultures associées. Sensibilisation aux bénéfices de la culture maison (économie, goût, écologie, autonomie).</p>

	<p>4. Création des jardinières (40 min)</p> <p>Choix de plantes selon des fiches recettes choisies et création de jardinières regroupant les ingrédients d'une recette : soupe, salade, boisson, dessert...</p> <p>Exemples de recettes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Soupe de betterave,• Pesto d'houmous,• Pesto trio de blettes.
Matériels nécessaires	Emplacement pour 4 jardinières (L 50 cm x l 50 cm x h 20 cm)