



Kit d'animation La Tambouille Jeu sur les Fruits de Saison

ÉduClimat a besoin de vos retours pour
s'améliorer !

Si quelque chose vous semble problématique,
ou tout simplement perfectible, écrivez-nous :

 educlimat@avenirclimatique.org

Ce document vous explique, **étape par étape**, comment animer l'atelier la Tambouille auprès de l'une ou plusieurs de vos classes. Comme l'ensemble des ateliers du projet ÉduClimat, il vous propose **une méthodologie que vous êtes libre d'adapter à votre guise**.



But de l'atelier

L'atelier est **un jeu pédagogique** permettant aux enfants d'identifier les **fruits locaux et de saison**.

Nombre de participant.es

1 à 8 personnes

Durée

Entre 20 et 45 minutes, modulable selon le temps disponible.

Prérequis (facultatif)

- Faire un rappel sur les différentes saisons qui existent, si vous le souhaitez à l'aide d'images sélectionnées.
- Questionner les élèves sur la saison en cours et leur consommation de fruits actuelle.
- **Rappeler l'intérêt de manger local et de saison :**
 - o **Saveurs** : en transportant les fruits et les légumes, ils perdent en fraîcheur, en qualité nutritive et en goût.
 - o **Limiter la pollution et les émissions de gaz à effet de serre (GES)** : manger **local** c'est limiter la pollution et les GES liés aux transports. Manger **de saison**, c'est éviter l'utilisation de serres chauffées qui consomment de l'énergie et émettent des gaz à effet de serre.
 - o **Préserver l'eau** : hors saison, la production de fruits et légumes nécessite plus d'eau que ceux produits au rythme de la nature.
 - o **Limiter les déchets et le gaspillage** : pour qu'ils ne s'abîment pas pendant le transport, les aliments sont emballés et cela crée plus de déchets.
 - o **Soutenir les agriculteurs** : consommer local c'est soutenir les agriculteurs de ta région.

✂ Matériel nécessaire

<ul style="list-style-type: none"> Le plateau de jeu La Tambouille qui présente 2 cercles : <ul style="list-style-type: none"> Le cercle central « Local » avec 4 portions : été, printemps, automne, hiver Le cercle extérieur « Monde » 	
<ul style="list-style-type: none"> Des cartes recettes <p>Recto : la photo de la recette</p> <p>Verso : les ingrédients nécessaires et la saison à laquelle on peut réaliser cette recette.</p>	<p>recette : tarte aux pommes</p> <p>recette : tarte aux pommes</p>
<ul style="list-style-type: none"> Des cartes fruits <p>Recto : la photo du fruit</p> <p>Verso : la réponse <i>Local, Local* (Europe proche), Monde La ou les saisons</i></p>	<p>orange</p> <p>local*</p>
<p>Des cartes superfruits</p>	<p>Superfruit</p>
<p>Des dés : 1 minimum</p> <p>6 autres dés peuvent être utilisé pour identifier le rang des cartes fruits (voir installation du jeu étape 1)</p>	



But du jeu

Réaliser toutes les cartes recettes.

Choisir le nombre de cartes recettes nécessaires pour terminer le jeu en fonction du temps de jeu.

A titre indicatif :

- **5 cartes recettes** pour une partie de 20 minutes environ
- **8 cartes recettes** pour une partie de 30 minutes environ

Installation du jeu

1. Installer la rangée de fruits

Placer la pile de fruit retournée afin de voir la face fruit visible.

2. Installer les cartes recettes

Placer 4 cartes recettes autour du plateau.

Les autres cartes recettes sont gardées en réserve.

3. Plateau

Le plateau est au centre de la table ou au sol dans la classe

4. Cartes superfruits

Garder les cartes superfruits en réserve.

Tour de jeu

Le jeu se joue chacun / chacune son tour.

A chaque tour, réaliser les actions suivantes :

Etape de jeu	Illustration
Lancer le dé 	Le résultat est entre 1 et 5 : prendre la carte fruit correspondante Le résultat est 6 : choisir le fruit de son choix
Placer la carte fruit dans une recette (si possible)	Si le fruit est utilisable dans une recette, poser la carte derrière la carte recette.

<p>recette : clafoutis recette : velouté recette : salade de fruits</p>	<p>Si la recette est terminée, la mettre de côté et la remplacer par une autre carte recette.</p> <p>Remarque : les cartes "recette" indiquent déjà la saison idéale à laquelle on peut la réaliser donc il n'est pas nécessaire de deviner à quelle saison se consomme les fruits qui y sont associés.</p>
<p>Place la carte fruit sur le plateau</p>	<p>Si le fruit n'est pas utilisable dans une recette, il faut deviner si :</p> <p>1/ C'est un fruit qui est local (ou local*) et le positionner sur la bonne saison de consommation sur la gauche du plateau.</p> <p>2/ C'est un fruit qui n'est pas local et le poser sur l'emplacement « monde » sur la gauche du plateau</p>
<p>Correction et carte superfruit</p> <p>Superfruit</p>	<p>Une fois que la carte est positionnée, on la retourne pour vérifier la réponse.</p> <p>Si la réponse est bonne, on la dispose à côté du plateau.</p> <p>Au bout de <u>3 fruits</u> bien positionnés, on gagne une carte superfruit (joker) qui peut être placée dans une carte recette de son choix.</p> <p>Si la recette est terminée, la mettre de côté et la remplacer par une autre carte recette.</p>
<p>Fin du tour</p>	<p>Compléter l'espace vide de la ligne de fruit avec la première carte de la pioche. Passer le dé à la personne à sa gauche.</p>

Fin de partie

La partie s'achève lorsque le nombre de cartes de recette est atteint.

En conclusion, vous pouvez passer en revue les différentes recettes réalisées et à quelle saison elles correspondent. Identifier certaines recettes en cohérence avec la saison actuelle pour que cela fasse écho à leur consommation courante.