



## Jeux et activités pouvant être mis à disposition ou animés par le SMICTOM

Nom du jeu	Type	Tranche d'âge	Nombre de joueurs	Durée	Résumé
Malle pédagogique "Prenons en main le Gaspillage Alimentaire" Le PIC VERT	Série d'ateliers	de 10 à 18 ans	En petit groupe	variable par atelier	Série d'ateliers et de fiches actions pour accompagner un établissement du diagnostic à la mise en place d'action de sensibilisation
Anti Gaspi attitude	atelier	à partir de 6 ans	de 5 à 25	25 min	Présentation de fiches sur le gaspillage alimentaire. Présentation de différents légumes de saison. Objectif : dépasser l'impression visuelle, respecter la saisonnalité, transformer des produits abimés pour la consommation (compote...). Mise en avant de l'impact environnemental du gaspillage (ressource en eau, en énergie...)
Chouette ça pousse !	atelier	cycle 2 et 3	environ 15 enfants	31 à 45min	Fabrication de petites jardinières via des contenants en plastique non recyclable (ex : pot de yaourt), et plantation de graines d'herbes aromatiques qui pourront être replantées au jardin de l'école ou chez les enfants. Cet atelier permet d'aborder des notions de jardinage naturel (compostage, biodiversité, paillage pour les cycles 3)
Croq récré	Jeu de société	de 6 à 11 ans	2 à 4 joueurs ou en équipe	20 min	Un plateau de jeu avec des questions et des défis, le premier à obtenir 5 fruits et légumes sur sa main support gagne la partie. Sensibiliser les joueurs sur l'important de manger varié et équilibré Compléter ses connaissances sur les fruits et légumes.
Jeu du Frigo	atelier	à partir de 6 ans	de 1 à 5	5 min par joueur	Grand illustration d'un réfrigérateur où doivent être rangé des aliments aimantés. Les objectifs sont d'optimiser la conservation et la consommation des aliments, et mieux gérer ses courses, afin de réduire son grappillage alimentaire
Kamishibai : frigo rose	histoire théâtralisée	à partir de 5 ans	de 1 à 5	variable	L'histoire d'une famille qui consomme de trop, jette de trop et fini par apprendre des éco gestes pour diminuer sa production de déchets et moins polluer la planète
La malle à compost	atelier	cycle 2 et 3	environ 15 enfants	30 à 45min	Apprendre ce qu'est un compot, à quoi ça sert, comment on en fabrique, etc.
Le cycle de la matière	atelier	cycle 1 moyenne et grande section	de 1 à 20	45 min	A travers une histoire, les enfants découvrent les différentes étapes de la dégradation des végétaux par les insectes et le cycle de nutrition des plantes. A l'issue de l'histoire les enfants découvrent le lombricompost et son fonctionnement.
Le gaspillage alimentaire ça rime à quoi?	atelier	à partir de 6 ans	de 1 à 5	variable	Planche aimantée en grande taille et identification du gaspillage par des notions d'utilisation d'eau, de surfaces cultivables et de gaz à effet de serre. Ex : je jette 1/4 de baguette égale en équivalence 1/2 baignoire d'eau, 1m2 de terre cultivable, distance de 300 m parcourue par un véhicule (GES).
Le parcours de la protéine	atelier/parcours	à partir de 6 ans	de 1 à 5	45 min	Découverte des différentes sources de protéines, de leur impact sur notre corps et sur l'environnement. Parcours : boîtes à toucher avec des céréales, Quiz sur des légumineuses, devine ce qui se cache derrière (pancarte pédagogique double faces) Découvertes sensorielles et environnementales
Malle entière : Mon petit Légumady	Atelier	de 6 à 11 ans	variable	variable	Cet outil permet de mettre en place des animations sensorielles autour de l'univers des légumes, sous toutes leurs formes (frais, cuit, cru, etc.), en percevant une démarche ludo-pédagogique et participative. Cela dans l'optique de sensibiliser les enfants au gaspillage alimentaire.
Malle Lila et le chou-fleur : Jouer l'histoire.	Jeu (en lien avec l'histoire)	de 3 à 6 ans	entre 2 et 10 joueurs	variable	Décor par décor, les enfants aidés par l'animateur rejouent les péripéties de l'histoire, ainsi que les mimes et comptines du livre-CD qui peuvent être repris à cette occasion avec les enfants. Ils peuvent rejouer les événements de l'histoire grâce aux figurines en bois et les décors.
Malle Lila et le chou-fleur : Gare à la poubelle.	atelier	de 3 à 6 ans	entre 2 et 10 joueurs	variable	Sensibiliser les enfants aux facteurs de gaspillage alimentaire. Notion de « pro-gaspi », et d'« anti-gaspi » afin d'adopter les bons gestes au quotidien.
Malle Lila et le chou-fleur : J'aime, j'aime pas	atelier	de 3 à 6 ans	entre 2 et 10 joueurs	variable	Piocher une figurine et demander à celui qui a pioché la figurine, s'il connaît cet aliment et s'il l'apprécie. Amener les enfants à se questionner sur les différentes manières d'aimer un aliment (l'odorat, la vue et le goût). Objectif : inciter les enfants à goûter plus de choses afin d'éviter le gaspillage qu'ils génèrent en restauration scolaire ou à la maison.
Malle Lila et le chou-fleur : Kamishibai : Lila et le chou-fleur	Histoire théâtralisée	de 3 à 6 ans	de 1 à 10	variable	C'est l'histoire d'une petite fille, Lila, qui n'aime pas le chou-fleur et de son voisin fermier, Urbain, qui lui a promis de faire pousser des choux fleurs qu'elle aimera. Ensemble ils font pousser des choux fleurs. Après toutes les péripéties de l'histoire, elle finit par goûter et aimer le chou-fleur. Depuis lors, elle va chercher ces fruits ou légumes dont elle a besoin chez Urbain et ne gâche plus aucun fruit ou légume qu'il lui donne.
Malle Lila et le chou-fleur : Le chou-fleur, c'est trop bon!	atelier	de 3 à 6 ans	entre 2 et 10 joueurs	variable	Proposer aux enfants de composer des recettes selon leurs goûts et habitudes. Amener les enfants à s'interroger sur les différentes saveurs et leurs associations, ainsi que la consommation des fruits et légumes crus et cuits. Leur montrer comment il est important de tenter des expériences culinaires nouvelles. Objectif : inciter les enfants à goûter plus de choses afin d'éviter le gaspillage qu'ils génèrent en restauration scolaire ou à la maison



## Jeux et activités pouvant être mis à disposition ou animés par le SMICTOM

Nom du jeu	Type	Tranche d'âge	Nombre de joueurs	Durée	Résumé
Malle Lila et le chou-fleur : Le jardin au fil des saisons.	atelier	de 3 à 6 ans	entre 2 et 10 joueurs	variable	L'animateur rappelle les grandes étapes du jardinage comme elles sont définies dans le conte ou connues par les enfants, ainsi que des différentes saisons et leurs conditions climatiques. Les enfants créent leur jardin tout en tenant compte de la saison et du climat.
Malle Lila et le chou-fleur : Vive le compost!	Jeu (en lien avec l'histoire)	de 3 à 6 ans	entre 2 et 10 joueurs	variable	Atelier qui se déroule en 3 étapes, d'abord expliquer aux enfants les bases du compostage et du tri des déchets en les faisant jouer. Ensuite, expliquer aux enfants le rôle du lombric et des autres insectes dans la transformation des épluchures en terreau. Puis, faire positionner les plaques de compost puis les figurines de graines de légumes afin de comprendre le rôle du compost dans le jardin et l'évolution des plants.
Malle mon petit Légumady : cherche et trouve	Jeu	de 6 à 12 ans	1 ou 2 enfants	variable	Deux variantes sont possibles: Dans l'un, l'enfant doit retrouver le nom du légume qu'il y a sur la photo devant lui à l'aide des cartes « légume nom ». Dans l'autre, l'enfant doit faire correspondre au moins 10 images de légumes en gros plan avec des noms de légumes.
Malle mon petit légumady : Times-Up	Jeu	6 à 12	Variable	Variable (environ 15min)	Sur le principe du Times-up, partie en 3 manches avec trois petits jeux différents qui se basent sur un jeu d'équipe, à qui connaîtra le mieux les légumes du jardin, et les techniques de cuisine Une première approche ludique du mon culinaire à faire découvrir aux enfants
On goûte, on trie	atelier	entre 6 et 12 ans + les adultes	de 2 à 8 enfants et de 2 à 4 adultes	2h30	L'objectif est d'inviter un parent ou un grand-parent avec 1 ou 2 enfants pour préparer un gâteau ou un cake salé, créer un moment conviviale entre les générations et ainsi transmettre des messages de tri (tri des restes et des ustensiles) et de prévention (lecture d'étiquette, conservation des aliments, réduction des déchets, gaspillage alimentaire).
Malle pédagogique "Prenons en main le Gaspillage Alimentaire" Le PIC VERT	Série d'ateliers	de 10 à 18 ans	En petit groupe	variable par atelier	Série d'ateliers et de fiches actions pour accompagner un établissement du diagnostic à la mise en place d'action de sensibilisation
Temps de dégradation & tri	atelier	de 5 à 11 ans	jusqu'à 16 enfants	40mn	Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Connaître des durées-repères de dégradation de différents déchets dans la nature</li> <li>• Connaître et comprendre le principe du tri des déchets en fonction de leur nature</li> <li>• Adopter un comportement éco-citoyen</li> </ul>

**Contact** : SMICTOM d'Alsace Centrale - Service PAC

Cécile LANDMANN - 03 90 56 41 71 - [clandmann@smictom-alsacecentrale.fr](mailto:clandmann@smictom-alsacecentrale.fr)

disponible les mardis matins, jeudis et vendredis

sinon :

Vincent KOENIG 03 90 56 41 96

Sylvie PEPIN : 03 90 56 41 80