



Avec le soutien de :



Délégation Régionale
au Numérique
pour l'Éducation | Site de LYON

Edito de l'Association Réseau Marguerite

Le réseau Marguerite, association loi 1901, a pour rôle d'accompagner enseignant.es et adolescent.es à monter des projets innovants en éducation agri-alimentaire en lien avec leur territoire. Ces projets sont des propositions pédagogiques interdisciplinaires, ancrées dans les programmes scolaires, et rendant les élèves acteur.trices de leur projet.

Le cheminement ayant abouti à ce jeu illustre les principes de l'association que sont la mutualisation des outils, la systématisation des démarches créatives pour diffuser, et la valorisation du travail ambitieux des équipes enseignantes.

Cet outil est un moyen de diffuser la philosophie des projets et fédérer autour de nos objectifs :

- Sensibiliser les adolescent.e.s à tous les niveaux des systèmes alimentaires dans un cadre de changement global et former les enseignant.e.s en ce sens ;
- Susciter des initiatives citoyennes qui répondent aux besoins alimentaires précis et plus profonds des territoires d'implantation ;
- Encourager la justice alimentaire et la justice sociale, via l'éducation.

Pour aborder l'alimentation et l'agriculture de manière systémique, ainsi que leurs enjeux, le réseau Marguerite travaille sur différents axes :

- La **production agricole** : pour s'interroger sur la nature des produits végétaux et animaux, les différents types d'agriculture et modes d'élevage, et aussi sur les métiers agricoles.
- La **nutrition et la santé** : pour s'interroger sur la qualité nutritionnelle des aliments, le rôle des nutriments dans l'organisme, les conséquences de la malnutrition sur la santé, et l'influence de la société sur notre consommation.
- La **commercialisation et la distribution** : pour s'interroger sur la provenance des produits alimentaires, la distance séparant les lieux de production et de consommation, la disponibilité et l'accessibilité à des produits de qualité, le prix de vente des produits, leur qualité ...
- L'**environnement** : pour s'interroger sur l'impact de notre alimentation sur l'environnement, sur la qualité de notre vie, sur les solutions mises en place pour lutter contre les changements globaux, et les responsabilités des acteurs du système alimentaire sur ces enjeux.
- La **justice alimentaire** : pour s'interroger sur l'accès en tout temps à une alimentation de qualité et en quantité suffisante pour toutes et tous, mais aussi sur le rôle des différents acteurs du système alimentaire dans ces combats.
- La **politique alimentaire** : pour s'interroger sur les différentes lois, réformes ou normes alimentaires, les différentes échelles de décision et les acteurs qui permettent leur mise en place.

Oh my food ! reprend les axes de travail de notre réseau sous forme de 4 thématiques : Production / Nutrition et Santé, Commercialisation, Citoyenneté et Environnement. Ce jeu se veut un outil appropriable par les enseignant.es et adaptable à tout projet. Des scénarios pédagogiques vous sont proposés, libre à vous de les faire évoluer, d'en créer de nouveaux et de les partager pour faire vivre ce jeu.

--- Menu ---

<i>Oh my food !</i> , du jeu de plateau à l'appli numérique.....	3
L'histoire du jeu.....	3
Pourquoi une appli ?.....	3
Que trouve-t-on dans l'appli ?.....	3
Les intérêts pédagogiques.....	4
Prendre en main l'appli.....	5
Thématiques et mécaniques de jeu.....	5
Créer une carte.....	6
Jouer en classe entière, en groupe, en solo.....	7
Le Back-office des enseignants.....	9
Des propositions de scénarios pédagogiques.....	10
Recherche d'informations et production de cartes.....	10
On mange quoi et comment dans la Métropole lyonnaise demain ?.....	11
Aborder/approfondir les notions vues en classe sur l'alimentation.	12
Evaluer en jouant.....	14
Jouer et produire des cartes dans le cadre du club potager.....	15
Remerciements.....	16
Crédits.....	17
Annexes.....	19

Oh my food !, du jeu de plateau à l'appli numérique

L'histoire du jeu

Oh my food ! est un jeu qui a été créé par les élèves de 5^eD et 5^eE du collège Henri Barbusse de Vaulx-en-Velin pendant l'année scolaire 2018/2019, avec leurs professeurs, Mme Rogé (professeur de SVT) et Mme Charbouillot (professeur-documentaliste). Ils ont été aidés par Oni, ludothécaire (au Shrubbery, Villeurbanne).

A l'origine, le jeu a été conçu comme jeu de plateau (voir le plateau de jeu en [Annexe 4](#)). Il a ensuite été adapté en application.

Pourquoi une appli ?

L'application a été créée pour permettre aux enseignant.es de créer leur propre jeu avec leurs élèves et de jouer afin de remobiliser leurs connaissances, notamment dans le cadre d'un projet Marguerite (projet pédagogique de questionnement autour des enjeux agricoles et alimentaires). Cette application a été pensée comme un outil pédagogique utilisable tout au long de l'année en classe et en dehors.

La création des cartes par les élèves, peut être faite lors d'un travail de recherche ou d'une évaluation formative pour remobiliser les notions étudiées en classe. Les élèves peuvent jouer en classe entière, en petit groupe, seul, ou même en famille (en classe ou à la maison).

Cette application a été développée par Moorea créations, avec le soutien de la Métropole de Lyon (dans le cadre du programme d'éducation au développement durable) et de la Direction Académique au Numérique de l'Académie de Lyon.

Que trouve-t-on dans l'appli ?

1 - L'application est un tas de cartes virtuelles que l'on retourne les unes après les autres pour jouer.



2 – elle comporte un espace où les élèves peuvent créer leurs cartes et les soumettre à l'enseignant.

But du jeu : Marquer des points pour augmenter ton niveau d'expertise dans chacune des 4 thématiques.
(pour en savoir plus sur les thématiques, consultez la page du site du Réseau Marguerite en scannant ce QR code)



Les intérêts pédagogiques

Objectifs pédagogiques

- Aborder des sujets se rapportant à l'éducation agri-alimentaire et au développement durable par une approche ludique.
- Former de futurs citoyens conscients des enjeux de santé et de développement du territoire à différentes échelles.
- Permettre à l'élève de devenir autonome et acteur de ses apprentissages, et de varier ses capacités de mémorisation et de compréhension en utilisant le jeu.
- Susciter la réflexion des élèves en ayant un rapport ludique à l'alimentation, la production de denrées, la commercialisation, les enjeux de gouvernance et de solidarité alimentaire.
- Exploiter le centre de ressources comme outil de recherche de l'information
- Produire un support d'information en résultat d'une recherche et d'une collecte structurée des informations, participer à une production coopérative multimédia en prenant en compte les destinataires.
- S'engager dans un projet de création d'un jeu utile à la classe et à des élèves hors de l'établissement.

Compétences travaillées

D1.1 Maîtrise de la langue française

D2 : Coopérer et réaliser des projets

Rechercher et traiter des informations et s'initier au langage des médias

D3 : Formation de la personne et du citoyen

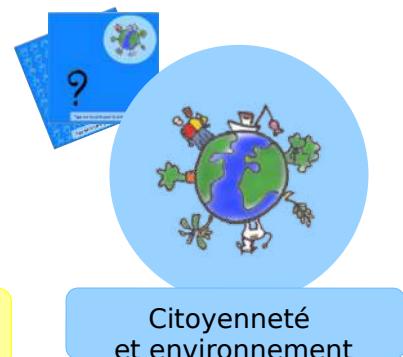
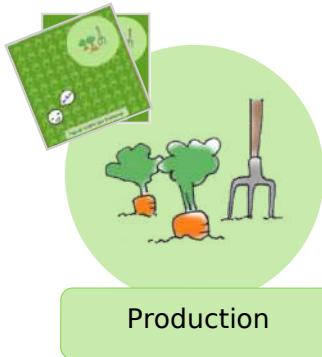
D5 : Représentation du monde et activité humaine

+ Compétences numériques (recherche d'information, traiter et gérer des données, Interagir, partager et publier des données, adapter des documents à leur finalité, Evoluer dans un environnement numérique)

Prendre en main l'appli

Thématiques et mécaniques de jeu

Les cartes sont de 4 couleurs, qui correspondent à leur thématique :



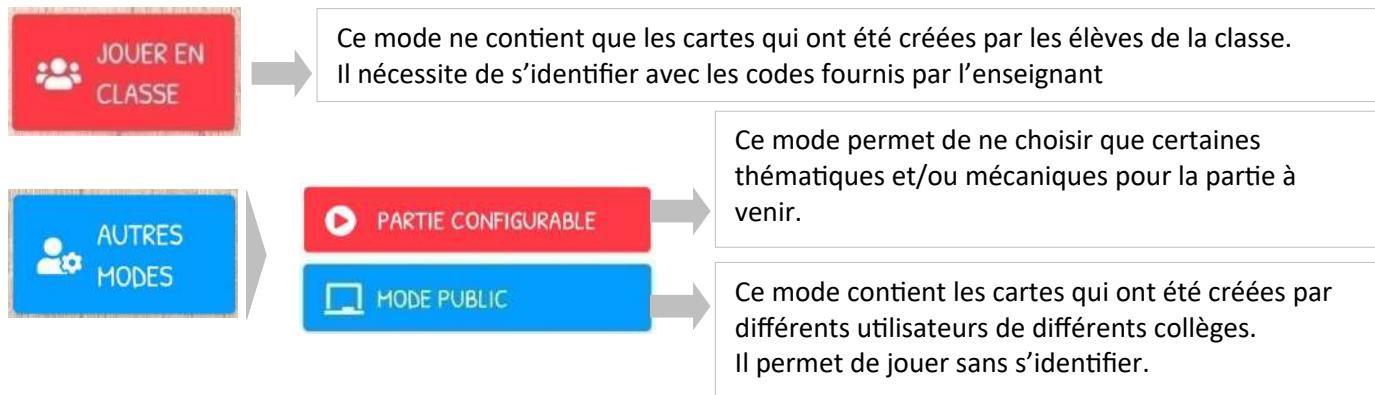
Pour rendre le jeu plus amusant, nous avons choisi de varier les mécaniques de jeu : selon les cartes, il faudra soit faire deviner un mot en parlant, soit mimer, soit s'autoévaluer...

Il existe 6 mécaniques :

Le diagramme illustre six types de mécaniques de jeu, each avec une icône et une explication :

- Défi**: Celles où le joueur doit répondre à une question qu'un autre joueur lui pose. Icône: un personnage avec un mégaphone.
- Question** (Question simple): Icône: un point d'interrogation.
- AutoEval**: (Pour un thème donné, le joueur évalue son niveau d'expertise et on lui pose une question valant plus ou moins de points) Icône: un tableau avec les chiffres 3, 2, 1.
- Fond de carte uni**: l'élève qui joue donne la tablette à quelqu'un pour qu'on lui pose la question. Icône: une tablette.
- Deviner**: (en évitant les mots interdits et les mots de la même famille) Icône: deux personnes discutant.
- Mimer**: (Sans parler ni faire de bruit) Icône: un personnage qui mime.
- Dessiner**: Icône: un crayon et un cahier.
- Fond de carte à motif**: l'élève qui joue garde la tablette pour faire deviner aux autres. Icône: plusieurs mains.
- Autre mécanique**: Pour ces questions, l'élève qui doit faire deviner marque des points si la réponse est trouvée. Le 1er élève qui devine marque également les points indiqué sur la carte. Icône: une ampoule.

Au moment de jouer, on peut choisir entre trois modes :



Créer une carte

L'élève sélectionne le thème puis la mécanique avant de renseigner les différents éléments de sa carte.

Une fois la carte rédigée, elle peut être :

- enregistrée comme brouillon pour être modifier par la suite
- soumise à l'enseignant pour qu'il la valide

Les cartes réalisées sont visibles dans l'espace « Mes cartes ». Elles sont identifiées selon leur statut :



Brouillon : l'élève n'a pas terminé sa question, il souhaite y revenir plus tard

En attente de validation : l'élève a terminé sa question, il la soumet à son professeur

Validée : l'enseignant a validé la carte de l'élève. Elle est incluse dans le jeu de la classe

A reprendre : l'enseignant a vu et demande une ou plusieurs corrections à l'élève

Supprimée : l'enseignant a supprimé la carte (question inappropriée ou doublon)

Détail de la rédaction des cartes



Défi (Dans un temps limité, plus l'élève cite de réponses correctes, plus il marque de points, selon les paliers indiqués sur la carte) : indiquer le plus de réponses possible, la liste n'étant bien sûr pas exhaustive. Ce sont les joueurs qui détermineront la validité des réponses données.



AutoEval (Pour un thème donné, j'évalue mon niveau d'expertise et on me pose une question valant plus ou moins de points) : indiquer le thème commun aux trois questions.

Remplir les trois questions et réponses en les classant par ordre croissant de difficulté.



Deviner : si le terme à faire deviner est difficile, il est possible de n'indiquer dans « mots interdits » que « mots de la même famille »

Jouer en classe entière, en groupe, en solo

1- Jeu collectif en classe

But du jeu : Affronter les autres équipes sur les différentes thématiques

Eléments du jeu : Une tablette connectée par îlots + Plateau de jeu projeté au tableau (voir le plateau en [Annexe 4](#)) + Magnets pour noter les points (4 de même couleur par équipe).

Déroulement d'une partie :

- Plusieurs équipes (2 à 6) sont formées. Une couleur est attribuée à chaque équipe.
- Le plateau est projeté au tableau ([Annexe 4](#)). Un Magnet de la couleur de chaque équipe est placé au départ de chaque thématique.
- Les élèves sont ensuite répartis en îlots, chacun étant constitué d'un élève de chaque équipe.
- Une tablette est attribuée à chaque îlot et un élève de l'îlot s'identifie.

Un maître des points est désigné : il sera chargé de monter, au tableau, les Magnets pour les points marqués par chaque équipe de son îlot.

NB : L'enseignant peut également jouer ce rôle pour l'ensemble de la classe.

- Le mode « JOUER EN CLASSE » est lancé : une partie commence à chaque table.

NB : il est également possible de sélectionner Autre mode > PARTIE CONFIGURABLE qui permet de ne jouer qu'avec certaines mécaniques ou thématiques choisies.

- La partie s'arrête après un temps déterminé par l'enseignant.

L'équipe qui a le plus de points dans une thématique est déclarée experte de cette thématique (pour les variantes, voir *Comptabilisation des points*)

2- Jeu en petit groupe (2 à 6 joueurs)

But du jeu : Affronter les autres joueurs sur les différentes thématiques

Eléments du jeu : Une tablette connectée par groupe + 1 Plateau de jeu imprimé en A3 par groupe (voir [Annexe 4](#)) + Pions pour noter les points (4 pour chaque joueur).

Déroulement d'une partie :

- Une couleur est attribuée à chaque joueur.
- Chaque joueur place un pion de sa couleur au départ de chaque thématique.
- Une tablette est attribuée à chaque groupe et un élève du groupe s'identifie.
- Le mode « JOUER EN CLASSE » est lancé : une partie commence à chaque table.

NB : il est également possible de sélectionner Autre mode > PARTIE CONFIGURABLE qui permet de ne jouer qu'avec certaines mécaniques ou thématiques choisies.

- La partie s'arrête après un temps déterminé par l'enseignant.

L'élève qui a le plus de points dans une thématique est déclaré expert de cette thématique (pour les variantes, voir Comptabilisation des points)

3- Mode solo

But du jeu : S'entraîner pour progresser dans les différentes thématiques, en vue d'un jeu en classe ou d'une évaluation.

Eléments du jeu : Un téléphone ou une tablette connectée.



Pour le mode solo, grâce au bouton  , sélectionner « Jouer seul » et désactiver les mécaniques où on doit faire deviner 

Déroulement d'une partie : Le joueur retourne sa carte, lance son chrono, et valide lui-même sa réponse. Le nombre de points est indicatif et encourage le joueur à continuer.

Comptabilisation des points

Le joueur ou l'équipe qui a le plus de point dans une thématique est déclaré expert de cette thématique.

On décide en début de partie si le vainqueur sera

1. celui qui aura marqué le plus de points toutes catégories confondues,
2. celui qui sera déclaré expert du plus grand nombre de thématiques
3. si on décide d'un niveau d'expertise minimum dans chaque thématique pour être déclaré vainqueur
4. pour chaque thématique, celui qui est déclaré expert (il peut alors y avoir plusieurs vainqueurs)

(NB : la version 2 peut être biaisée en fonction du hasard du tirage des cartes)

Le Back-office des enseignants

<https://ohmyfood.mooreacreations.com/>

Pour accompagner ses élèves dans la création de leurs cartes, l'enseignant dispose d'un espace numérique à partir duquel il peut suivre l'avancée de la rédaction des cartes par ses élèves (d'une ou plusieurs classes).

Mes classes

Il a la possibilité de :

- Ajouter/Supprimer un élève
- Changer le mot de passe d'un élève
- Il pourra également importer les listes des élèves à partir d'un fichier .csv—> Voir tuto

Cartes

En cliquant sur les cartes des élèves, il peut ainsi :

- Valider les cartes créées par un élève pour l'intégrer au jeu de la classe
- Demander à l'élève de corriger sa carte, ou la modifier lui-même
- Intégrer la carte d'un élève au mode de jeu « Public »
- Supprimer la carte d'un élève

L'élève reçoit alors une notification sur l'application lui indiquant le nouvel état de sa carte (voir p.6)

Pour faciliter la recherche de carte, l'enseignant peut :

- Rechercher par mot clé, ou trier les cartes en cliquant sur le titre de la colonne
- Filtrer par état pour ne faire apparaître que certaines cartes (ex : à Valider)

Lors de l'inscription d'un établissement scolaire, on détermine un « Référent de l'établissement ». Il a davantage de droits que les enseignants : il peut modifier les informations de l'établissement (enseignants, classes, référents)

Des propositions de scénarios pédagogiques

Ces scénarios ont été imaginés et testés par des enseignant.es de collège, et leurs élèves. Bien d'autres scénarios peuvent être imaginés, en fonction des disciplines, niveaux et envies des enseignant.es. N'hésitez pas à partager vos scénarios ! (contact@reseaumarguerite.org)

Au CDJ : A table, on joue !

Recherche d'informations et production de cartes

Auteures : Aurélie Rogé (professeur de SVT), Flore Charbouillot (Professeur-documentaliste) – Collège Henri Barbusse, Vaulx-en-Velin

Introduction : Il s'agit du premier scénario utilisé lors de la création du jeu de plateau Oh my food ! avec les élèves de 5e du collège H. Barbusse.

Il s'agissait de remobiliser les notions vues en cours de SVT et de Géographie pour créer des questions, et de les compléter avec une recherche d'information au CDI (support numérique et papier).

Compétences : méthodologie de recherche d'information ; relevé d'information et de sources ; formulation des questions adaptées à la forme et au contexte du jeu.

Piste pédagogique

En fin de chapitre de SVT, niveau 5^e (ex : nutrition et/ou reproduction des végétaux).

Etape 1 : brainstorming sur les mots-clefs et les notions à retenir du chapitre, relevé au tableau.

Etape 2 : reformulation éventuelle, sélection et tri des mots par mécanique (dessiner, mimer, deviner).

Etape 3 : A l'aide de la fiche (voir [Annexe 1](#)) qui permet d'éviter que les élèves ne se concentrent que sur un seul aspect de la thématique, les élèves sont chargés de rédiger leurs questions (une ou deux séances sont nécessaires, voire un temps de travail personnel entre les deux).

La ou les séances ont lieu au CDI : la documentaliste a sélectionné un corpus de périodiques, documentaires et sites ([voir fiche pour exemple](#)) sur les thèmes abordés, et la séance de travail se concentre sur le prélèvement d'informations et la reformulation sous forme de questions et réponses adaptées. La case « source » permet d'aborder avec les élèves l'intérêt de repérer et citer ses sources.

NB : en classe de 4^e et 3^e, les objectifs de recherche seront adaptés (recherche directement sur esidoc en 4^e, sur les moteurs de recherche plus généralement en 3^e).

Etape 4 : L'enseignant demande les corrections nécessaires et valide les cartes des élèves.

NB : les questions « autoéval » sont très difficiles à rédiger pour des élèves de 5^e, l'enseignant pourra choisir de regrouper plusieurs questions d'élèves, ou de décliner une question en trois niveaux de difficulté.

Etape 5 : A table, on joue !

On mange quoi et comment dans la Métropole lyonnaise demain ?

Auteur : Pascal Mériaux (professeur d'Histoire-géographie-EMC), Lycée La Martinière Duchère, Lyon

Activité pouvant être menée avec les éco-délégués afin de sensibiliser les élèves à l'alimentation au sein de leur territoire de vie. Jeux et affiches pourront ainsi être utilisés au sein de l'établissement.

Introduction

Issus de la loi d'avenir pour l'agriculture, de l'alimentation et des forêts (2014), les projets alimentaires territoriaux (PAT) « ont pour objectif de relocaliser l'agriculture et l'alimentation dans les territoires en soutenant l'installation d'agriculteurs, les circuits courts ou les produits locaux dans les cantines ».

Dès 2015, la Métropole de Lyon a montré sa volonté de développer des systèmes alimentaires durables, inclusifs et sûrs en signant « le pacte de politique alimentaire urbaine de Milan » aux côtés de 186 autres métropoles.

Le PATLY, projet territorial alimentaire de la Métropole de Lyon est en cours de construction. Une première feuille de route a été élaborée pour répondre à une finalité : *permettre l'accès de tous les habitants à une alimentation de qualité*. 4 défis et 11 objectifs ont été tout d'abord fixés. Reposant sur la résilience et la justice alimentaire, le PATLY resserré autour de 6 objectifs sera voté en 2023.

Dans le cadre de l'élaboration du PATLY, la métropole de Lyon a réalisé de nombreuses études et enquêtes qui permettent de mieux comprendre comment fonctionne le système alimentaire métropolitain et la manière dont les habitants s'alimentent.

Piste pédagogique :

La Métropole de Lyon a mis en œuvre une vaste campagne de communication à destination des habitants de la Métropole de Lyon pour leur faire comprendre les enjeux et la nouvelle stratégie alimentaire territoriale. Votre agence de communication a été choisie pour développer cette campagne.

Votre agence a proposé deux actions fortes :

- la réalisation d'un jeu de questions pour les familles grâce à l'application « *Oh my food !* » du réseau Marguerite.
- une campagne d'affichage à destination des lyonnais pour promouvoir les objectifs du PATLY

NB : Cette activité peut aussi être proposée en Géographie en classe de 3^e ou de 1^{ère} pour aborder en géographie les espaces productifs.

➤ Action 1 : « *Oh my food !* Met'ly »

Capacité : Prélever et classer des informations dans des documents

Consigne : A l'aide des documents fournis par la métropole lyonnaise vous proposerez un jeu de 30 cartes permettant aux familles lyonnaises de comprendre la stratégie et les objectifs du PATLY.

Documents :

Stratégie alimentaire métropolitaine :

https://blogs.grandlyon.com/developpementdurable/files/2017/10/Cahier_Enjeux_Strat_Alim_Grand_Lyon_COMPLET_270519.pdf

Le système alimentaire de l'aire métropolitaine lyonnaise (50 cartes et schémas pour comprendre) :

<https://www.urbalyon.org/sites/default/files/productions/publications/imports/2019-11/alimentaire.pdf>

➤ Action 2 : Une champagne d'affichage « *Oh my food !* in Met'Ly »

Capacité : Développer des compétences numériques (PIX) « *Partager et publier / Développer des documents multimédias* »

Consigne : A l'aide des informations prélevées pour la réalisation des cartes vous réaliserez une affiche visant à promouvoir [l'un des 11 objectifs fixés par la stratégie alimentaire](#)

➤ Variante : « *Oh my food !* in Lyon en 2030 !

A l'aide des informations prélevées pour la réalisation des cartes, vous réaliserez une affiche visant à montrer comment on s'alimentera dans la métropole lyonnaise en 2030 en vous appuyant sur [les 11 objectifs fixés par la stratégie alimentaire](#).

Oh my food en mode « ByOD »
Bring Your Own Device

Aborder/approfondir les notions vues en classe sur l'alimentation.

Auteur : Valentin MARTIN (professeur de SVT), Collège Paul Eluard, Vénissieux.

Introduction : Un groupe de 6^e, 19 élèves en mode BYOD (« BringYourOwnDevice » comme disent nos amis américain : en clair pas de tablettes disponibles dans l'établissement, on demande, après accord de la direction, que les élèves amènent leur propre téléphone portable sur la demi-journée en question (voir en [Annexe 2](#) un exemple d'autorisation parentale).

Le but du travail :

S'informer sur les notions en lien avec l'alimentation d'une façon ludique et motivante.

Compétences travaillées :

S'exprimer à l'oral (lire les questions à haute voix à son camarade, répondre aux questions)

S'exprimer à l'écrit (formuler des questions et les corriger après retour/correction du professeur)

Utiliser les outils numériques.

S'engager et s'investir dans un projet.

Déroulé de la séance :

Séance sur 1 heure.

Etape 1 : 10 min Mise en place

On fait le bilan du nombre de téléphones disponibles pour la classe (vérification des autorisations). On répartit les élèves en groupe. 4-5 élèves maximum par groupe, deux au minimum... Les élèves qui ont déjà réussi à manipuler l'application à la maison sont « tuteurs » des élèves qui ne connaissent pas l'application. L'application est installée sur les téléphones qui ne l'ont pas encore. On réalise un partage de connexion WiFi pour l'accès internet (borne du collège ou téléphone du professeur).

Les groupes opérationnels passent à l'étape 2.

Frein : certains élèves n'ont pas accès au « Store » du téléphone (mot de passe nécessaire), ils ne peuvent donc pas installer l'application même si elle est gratuite. Le téléphone est rangé dans le sac, il pourra tout de

même servir pour aller chercher des informations sur internet lors de la réalisation des cartes de jeu.

Etape 2 : 15 min Découverte de l'application

Voir en Annexe 3 la fiche d'activités distribuée aux élèves pour cette séance.

Compétences travaillées :

S'exprimer à l'oral (lire les questions à haute voix à son camarade, répondre aux questions)

Utiliser les outils numériques.

Objectifs : découverte de l'application, compréhension du mécanisme de jeu. Les élèves vont en page d'accueil de l'application. Ils cliquent sur « *Je souhaite essayer la version publique* ». L'idée est que les élèves comprennent le mécanisme de jeu et qu'ils identifient les 4 thématiques des questions du jeu (*Production, Nutrition et Santé, Commercialisation, Citoyenneté et Environnement*)

Consigne 1 : Passer les questions qui ne sont pas comprises par le groupe, jouer.

Consigne 2 : Les questions sont classées par thématiques. Associer chacune des thématiques à l'image correspondante.

Etape 3 : 25 min Etape de recherche : réalisation des questions.

S'exprimer à l'écrit (formuler des questions et les corriger après retour/correction du professeur)

Utiliser les outils numériques.

Objectifs pédagogiques : réaliser des questions en lien avec l'alimentation, les soumettre à correction, les corriger. Cette étape permet aux élèves de rechercher des informations sur internet. La notion de sources est abordée puisque c'est l'une des rubriques à remplir lors de la réalisation de la question, la notion de fiabilité de l'information est donc posée.

Cette étape permet une différenciation pédagogique intéressante : elle permet de commencer à aborder les notions sur l'alimentation pour les élèves « en retard » ou d'aller plus loin pour les élèves avancés.

Freins : Lors de la création d'une carte, les élèves ont à choisir parmi 6 mécaniques. Certaines sont plus difficiles que les autres à rédiger. La façon dont les questions et leurs réponses doivent être complétées n'est pas toujours évidente pour les élèves. Ils ont parfois besoin d'un petit coup de pouce de l'enseignant pour cette étape. Une aide avec un exemple pour chacune des questions pourrait être une solution pour pallier ce problème.

Corriger immédiatement les cartes qui sont créées par les élèves prend du temps. L'idée pour ne pas être débordé par cette tâche au cours de la séance est de demander aux élèves de créer plusieurs cartes, mais de n'en corriger qu'une seule. De cette façon ils sont toujours en activité et chaque élève aura au moins une carte à corriger durant la séance, les autres cartes produites seront corrigées par le professeur après la séance.

Etape 4 : 5 min Finalisation Bilan :

La séance est clôturée par l'extinction/rangement des téléphones, le Wifi est désactivé. L'ensemble des questions validées/proposées à l'évaluation sont affichés par le professeur au tableau, les élèves prennent conscience du travail réalisé et de l'avancement de la production des cartes spécifiques à la classe.

En éval' formative

Evaluer en jouant

Auteur : Jonathan GALOU (professeur de SVT), Collège Simone Lagrange, Villeurbanne.

Introduction : Une classe de 5^e, après avoir élaboré des questions durant toute la séquence liée à l'alimentation - traitée dans le cadre d'un EPI, impliquant les cours d'EPS et les classes de maternelle du réseau – les élèves voient leurs connaissances évaluées via le jeu.

Le but du travail :

S'approprier les notions du programme en lien avec la vie courante.

Compétences travaillées :

S'exprimer à l'écrit (formuler des questions et les corriger après retour/correction du professeur)

Utiliser les outils numériques.

S'investir dans un projet.

Coopérer au sein d'une équipe.

Piste pédagogique/déroulement de la séance :

Séance sur 1 heure.

Etape 0 : Construction des questions

En fin de chaque séance de cours, chaque îlot réfléchi aux connaissances importantes abordées et rédige une question en lien.

Frein : Il peut y avoir plusieurs fois les mêmes questions. Le professeur devra donc faire une sélection.

Etape 1 : Evaluation

Par îlot chaque groupe joue et essaie de répondre à toutes les questions posées.

Etape 2 : Bilan

A l'issue du jeu, les élèves s'autoévaluent, et définissent un programme de révision en lien avec les questions qui leur ont posé le plus de problèmes.

Oh my potager

Jouer et produire des cartes dans le cadre du club potager

Auteure : Myriam LAVAL (professeur d'Histoire-géographie-EMC), Collège Elsa Triolet, Vénissieux

Introduction / mise en contexte : Ce scénario est destiné à un groupe mixte d'élèves issu.es de différents niveaux de la 6^e à la 3^e, dans le cadre d'ateliers potager d'hiver, lorsqu'il est difficile d'être au jardin. Les buts ciblés sont la mobilisation / remobilisation de connaissances et notions inter-disciplinaires liées à l'agriculture et l'alimentation, mais aussi la coopération entre pair.es, à travers le jeu en équipes mais aussi par la création de nouvelles cartes.

Compétences : collaboration ; formulation de questions adaptées au jeu en lien avec le potager.

Pistes pédagogiques :

Un groupe d'une douzaine d'élèves, multiniveau, durant les ateliers potagers, saison hivernale, sur 3-4 séances.

Prérequis : Avoir effectué une ou plusieurs séances « documentation », notamment au CDI, sur les potagers (cultures, insectes, méthodes, saisons, etc.), le compost, la permaculture, etc.

Etape 1 : Téléchargement de l'application ***Oh my food !***, explication du fonctionnement du jeu. Puis une séance de jeu version publique en binôme.

Etape 2 : Séance de jeu en 2 équipes mixtes multiniveaux, afin que les plus jeunes soient épaulé.es par les plus grand.es. Durant cette séance il est possible de laisser des moments de discussion / échanges dans les équipes, favorisant l'apprentissage par les pair.es.

Etape 3 : Séance de rédaction de questions nouvelles, par binômes, en lien avec le potager. Prévoir d'abord un temps de retour sur les mécaniques de jeu (mimer, deviner, dessiner, etc.). Puis créer 2 à 3 questions par binôme. Prévoir un temps de mise en commun et corrections entre pair.es.

Etape 4 : L'enseignant corrige au besoin et valide les cartes des élèves

Etape 4 : Dernière séance : test et jeu avec les nouvelles questions créées.

NB : la collaboration entre pair.es peut favoriser la création de questions avec différents niveaux de difficulté.

Remerciements

Merci à Nirveen, Talya, Shpat, Eren, Shaïna A., Youmra, Huseyin, Naciéyé, Shaïna C., Farah, Karim, Jassym, Emma, Sonny, Samuel, Crismar, Souvenir, Naelle, Yarsonne, Salomon, Souleyman, Myriam, Sarah, Alicia, Maelys, Angelina, Josias, Ethan, Aya, Dania, Hassana, Wafaa, Ani, Aymar, Lina, Basma, Djibryl, Ngala, Nourellislam, Kheirdine, Yassin, Abdifatha, Aminata, Nassib, élèves des 5^e D et 5^e E du collège H.Barbusse pour leur investissement dans ce projet en 2019.

Merci à Mme Rogé et Mme Charbouillot, enseignantes au collège H.Barbusse, pour la création et la réalisation de ce projet.

Merci à Oni, pour son expertise de ludothécaire et son franc-parler.

Merci à FloreCha pour ses illustrations.

Merci à l'équipe de Moorea Créations pour la création de l'application, leur écoute et leur professionnalisme.

Merci à Pascal Mériaux, Chargé de projet DRANE et cellule BEA de l'académie de Lyon, pour son accompagnement dans le suivi de projet.

Merci à Mme Laval, Mme Revel, M.Martin, M.Galou et leurs élèves testeurs des collèges E.Triolet, P.Claudel, P.Eluard et S.Lagrange.

Crédits

Réseau Marguerite

c/o Locaux Motiv – 10 bis rue Jangot – 69007 Lyon 7

contact@reseaumarguerite.org – www.reseaumarguerite.org

Création et rédaction du livret pédagogique

Aurélie Rogé et Flore Charbouillot

Conception graphique

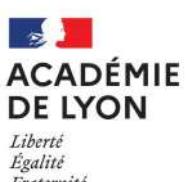
FloreCha

Développement de l'application

Moorea Créations - www.mooreacreations.com

Ce jeu a bénéficié du soutien de :

- Métropole de Lyon dans le cadre de son Plan d'Accompagnement à la Transition et à la Résilience
- Académie de Lyon – Délégation Régionale Académique au Numérique Educatif et Mission académique pour l'éducation au développement durable et à la solidarité
- Ecole Urbaine de Lyon



Délégation Régionale
au Numérique
pour l'Éducation | Site de LYON

Date de publication : novembre 2022

Textes sous licence Creative Commons BY SA



Annexes

Annexe 1 - Au CDI : A table, on joue !

Aurélie Rogé – Flore Charbouillot



Fiche support de recherche documentaire – rédaction des questions

5^e - Collège : Pseudo :

Catégories	Question
Production <i>(comment sont produits les aliments, quelle est leur origine, leur fabrication...)</i>	<u>Thème :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Origine d'un aliment • Lieu de production d'un aliment • Animal/végétal à l'origine d'un produit transformé • Concernant cet aliment, quel organe est consommé ? • Produits bruts à la base d'une recette <u>Question :</u> <u>Réponse :</u>
<i>Source :</i>	
Commercialisation <i>(comment les aliments passent du producteur au consommateur)</i> 	<u>Thème :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Question sur les lieux de vente • Question sur une ou plusieurs des étapes intermédiaires entre le producteur et le consommateur • Question sur le prix des produits <u>Question :</u> <u>Réponse :</u>
<i>Source :</i>	
Nutrition, santé <i>(ce que nous apportent les aliments, les risques pour la santé, les habitudes alimentaires...)</i> 	<u>Thème :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Apports alimentaires • Equilibre alimentaire • Maladies liées à l'alimentation • Plats typiques d'une région ou d'un pays • Régimes alimentaires particuliers <u>Question :</u> <u>Réponse :</u>
<i>Source :</i>	
Citoyenneté et environnement <i>(comment faire pour améliorer la nutrition dans le monde, et en respectant l'environnement)</i> 	<u>Thème :</u> <ul style="list-style-type: none"> • Inégalités alimentaires dans le monde ou en France • Problèmes environnementaux lié à la production ou au transport • Agriculture respectueuse de l'environnement • Comportements respectueux de l'environnement, en lien avec l'alimentation <u>Question :</u> <u>Réponse :</u>
<i>Source :</i>	



2) A partir d'un des thèmes du tableau, **prenez une photo et formulez une question.**

(ex : magasin, aliment brut, aliment transformé, partie d'un aliment, restaurant...)

Catégorie : Production Commercialisation Nutrition/Santé Citoyenneté/Environnement

Question associée à la photo :

Réponse :

3) Pour l'une des catégories, proposez un **Défi** « *Cite le plus de*

..... »

Catégorie : Production Commercialisation Nutrition/Santé
Citoyenneté/Environnement

Liste de réponses (non exhaustif) :

4) A partir d'un ou plusieurs **Selfood**, proposez une question. (Précisez la catégorie à laquelle il se rapporte)

Catégorie : Production Commercialisation Nutrition/Santé Citoyenneté/Environnement

Question :

Réponse :

CRITERES DE NOTATION	
	Les questions du tableau sont en lien avec le thème sélectionné / 4 points
1)	J'ai indiqué les réponses à mes questions. Les réponses sont exactes. / 4 points
	- La source (site internet ou titre de livre) est indiquée / 2 points
2)	- J'ai pris ma photo et l'ai envoyé par mail - J'ai précisé la catégorie à laquelle elle se rapporte - La question est en lien avec la photo - La réponse est exacte / 3 points
3)	J'ai précisé la catégorie à laquelle elle se rapporte / 2 points
4)	- J'ai sélectionné les Selfood et les ai envoyés par mail - J'ai précisé la catégorie à laquelle ils se rapportent - La question est en lien avec les photos - La réponse est exacte / 3 points
La rédaction des questions et réponse est correcte / 2 points	
TOTAL : / 20 points	

Annexe 2 - Oh My Food ! en mode BYOD

Valentin MARTIN

Autorisation pour amener son téléphone portable en classe

Vénissieux le

Oh my food !!

Nous allons nous servir en classe d'une application sur téléphone afin de travailler les notions en lien avec l'alimentation. Cette application est disponible gratuitement sur Google-store et sur l'Apple store (voir ci-dessous).

Sans aucune obligation, il est proposé aux élèves de commencer à la maison à se familiariser avec l'application en l'utilisant. **Sans aucune obligation** il est proposé d'amener exceptionnellement leur téléphone portable le pour s'en servir en classe.

Attention, le téléphone amené en classe reste sous l'entièvre responsabilité de l'enfant qui devrait en assumer la casse ou le vol en cas de problème. En cas de crainte, il est alors préférable de le laisser à la maison. (Ne vous inquiétez pas, dans ce cas, en classe, votre enfant pourra tout de même jouer sans problème avec ses camarades).

Dans le cas contraire, vous pouvez signer cette autorisation exceptionnelle en reconnaissant la responsabilité engagée :

Mr ou Mme responsable de l'enfant l'autorise à utiliser son téléphone portable le au collège dans le cadre du cours de sciences.

Le signature :

Détails pour le téléchargement :

Le nom de l'application est : **Oh My Food !**

Lien pour la télécharger :

Android : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mooreacreations.ohmyfood>

Apple - iOS : <https://testflight.apple.com/join/W6Z4Nohz>

Consigne 1) Tester l'application en jouant avec (utiliser le mode « version publique » en page d'accueil de l'application).

Consigne 2) Créez des cartes de jeux (jusqu'à 3) que l'on pourra réutiliser en classe. Pour cela se connecter à l'application :

Identifiant :

Mot de passe :

Annexe 3 - Oh My Food ! en mode BYOD

Valentin MARTIN

Fiche d'activité élèves

Activité 1 : Découverte de l'application

Compétences travaillées :

S'exprimer à l'oral (lire les questions à haute voix à son camarade, répondre aux questions)

Utiliser les outils numériques.



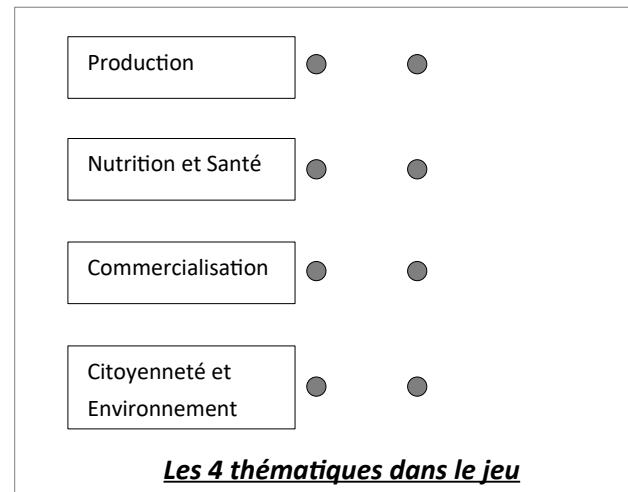
Consignes 1 : JOUER !

- Ouvrir l'application, en page d'accueil cliquer sur « Je souhaite essayer la version publique »
- Passer les questions qui ne sont pas comprises

Consigne 2 : (après avoir joué 10 min)

Retrouver le nom des 4 thématiques des questions du jeu correspondant aux 4 dessins.

(Sur le schéma de droite, relier la bonne thématique au bon dessin par un trait)



Activité 2 : Réaliser SES cartes avec SES questions !

Compétences travaillées :

S'exprimer à l'écrit (formuler des questions et les corriger après retour/correction du professeur)

Utiliser les outils numériques.

Mes identifiants : Mon MDP :

Consignes :

- Se connecter à l'application (identifiants et mot de passe donné par le professeur).
- Cliquer sur « **créer une carte** »

- Choisir la thématique (au choix!)
- Choisir le type de mécanique (au choix parmi les 6 possibles)
- Rédiger la question (et sa réponse quand c'est demandé).
- Cliquer sur enregistrer et envoyer en validation
- Réaliser une nouvelle question ! (pendant ce temps le professeur va valider ta question, tu auras peut être besoin de la corriger!)

Aide pour la réalisation des questions :

- Les questions sont en lien avec « l'alimentation », s'aider de ce que l'on a fait en classe...
- Rechercher des informations sur internet : les informations doivent être VERIFIEES, le choix d'un site internet FIABLE est donc important. Il faudra donc écrire la source de sa question/réponse : c'est à dire, dans la case « source », écrire le site internet utilisé pour ta question (ainsi, tout le monde pourra vérifier ton information!)

Annexe 4 - Plateau de jeu

