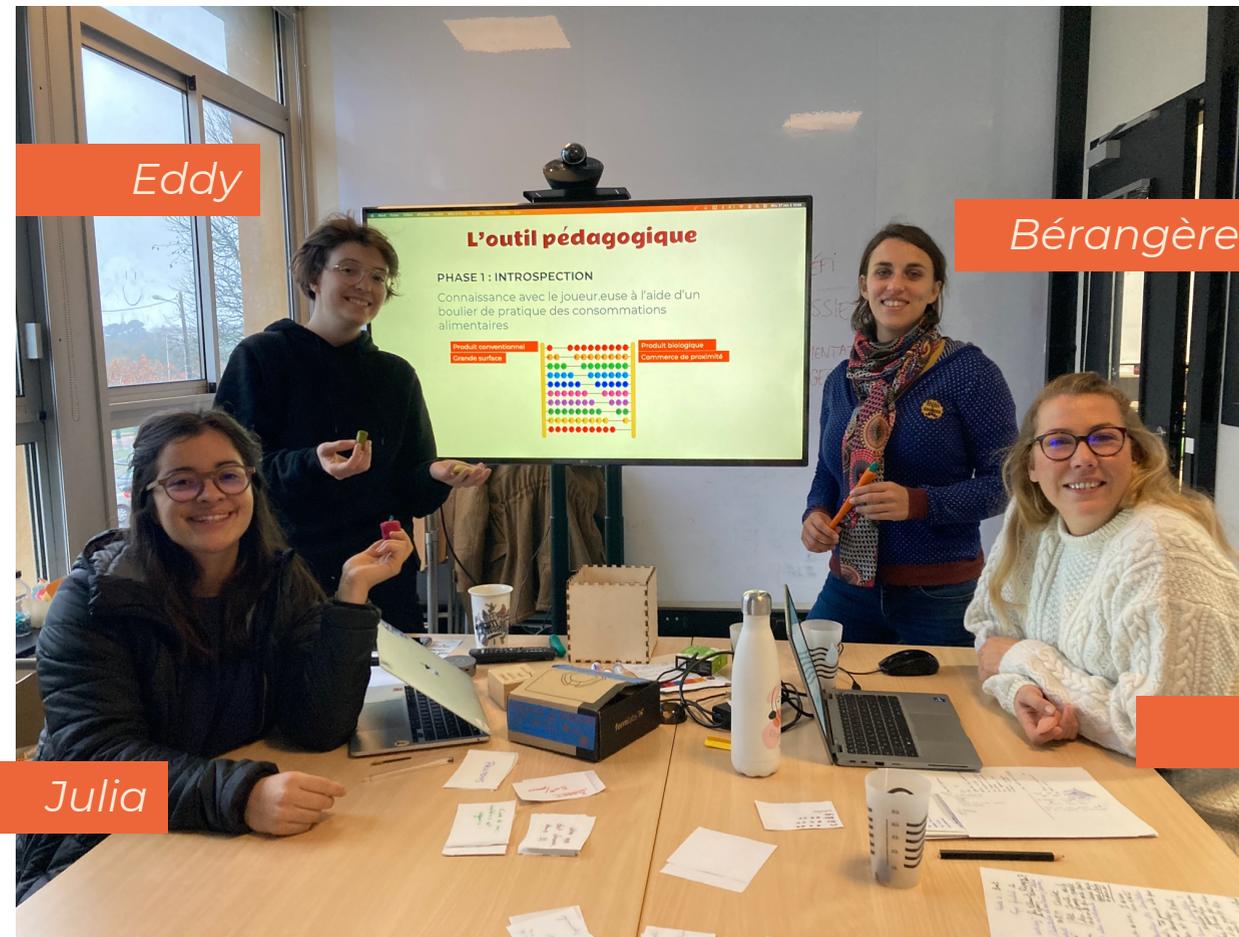


# Challenge ton assiette !



La Ticoo[m]pagnie lance son jeu pédagogique autour de la consommation alimentaire responsable



Super Brest 2022

# Enjeux

Nos choix de consommation alimentaire ont un impact direct :

- sur **l'environnement** : modes de productions, composition, déchets...
- sur **les humains** : conditions de travail ou d'exploitation, nutrition, pollution...

La consommation alimentaire répond donc à de multiples enjeux : sociaux, politiques, environnementaux, économiques.

# Nos objectifs

Développer un esprit critique sur ses pratiques et idées reçues

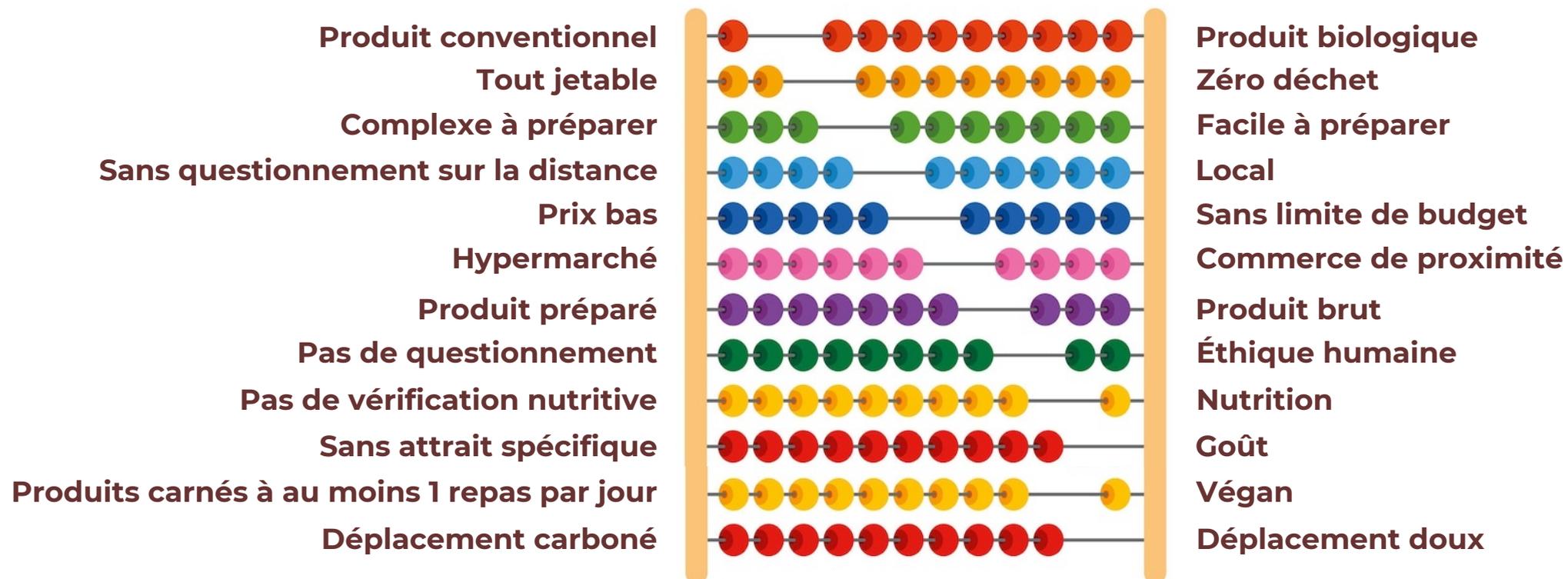
Lever les contraintes personnelles à l'amélioration des pratiques de consommation alimentaire :

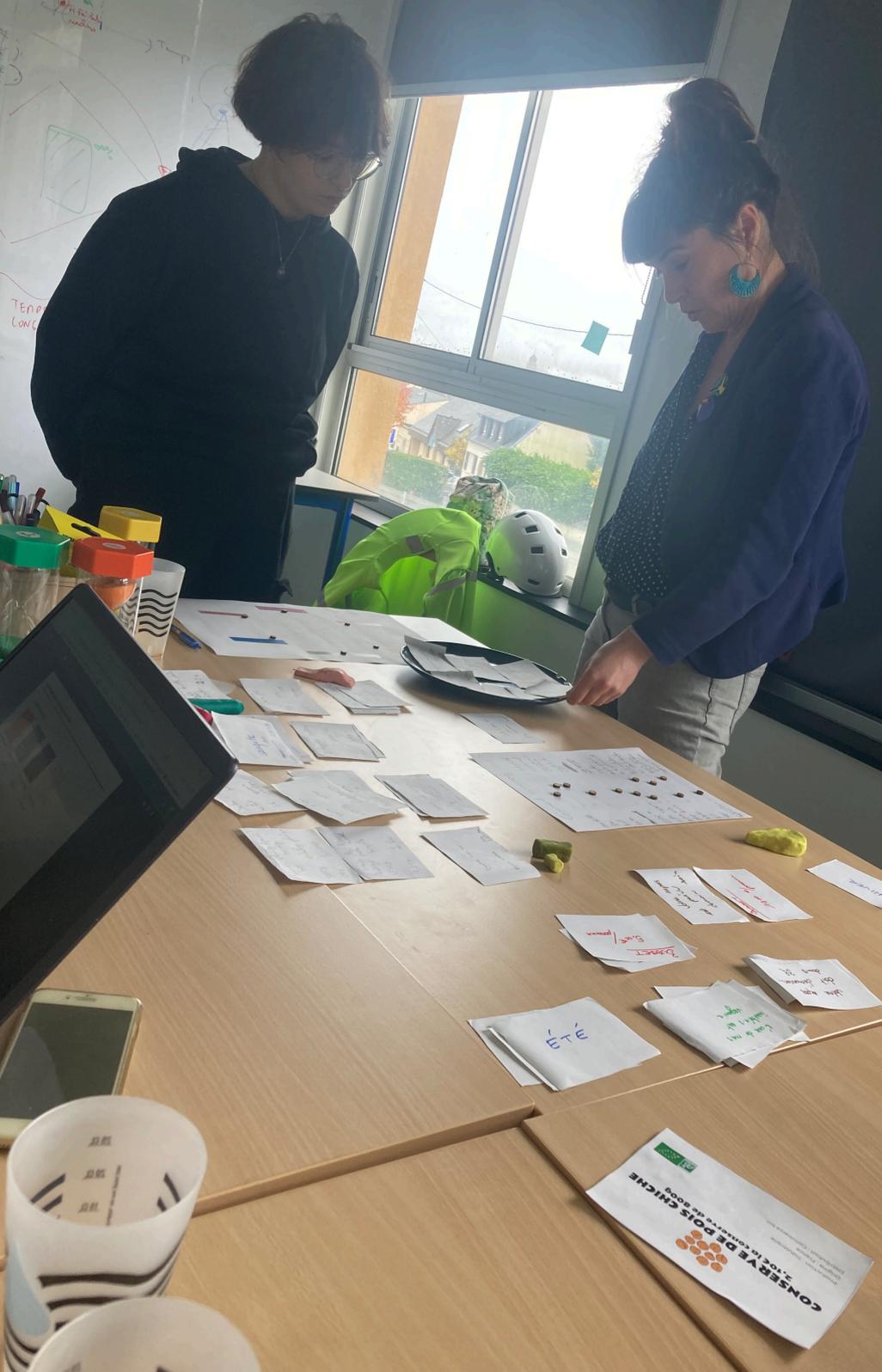
1. prendre conscience
2. informer
3. donner des ressources

# L'outil pédagogique

## PHASE 1 : INTROSPECTION

Connaissance avec le.a joueur.euse à l'aide d'un boulier de pratique des consommations alimentaires



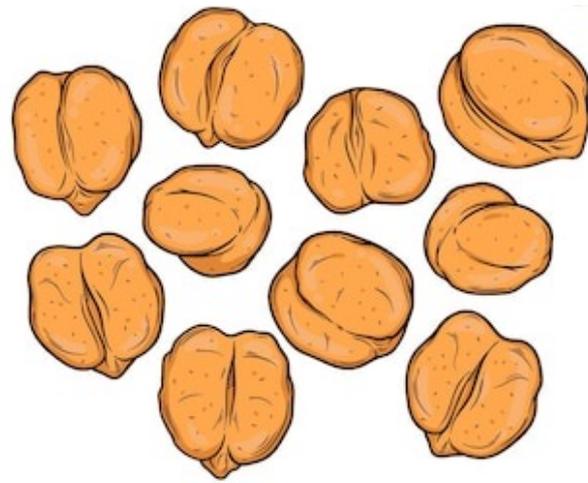


# L'outil pédagogique

## PHASE 2 : CHALLENGE TON ASSIETTE

Constitution d'une assiette selon un scénario (mode basé sur ses motivations personnelles d'amélioration ou mode aléatoire)





# **CONSERVE DE POIS CHICHE**

## **2,10€ la conserve de 800g**

Production : Industrielle

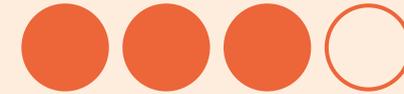
Origine : France

Distribution : Commerce bio



## Respect d'une éthique environnementale

*Pas de pesticides (bio), monoculture*



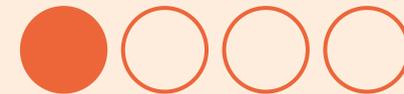
## Consommation de produits locaux

*Origine France hors région*



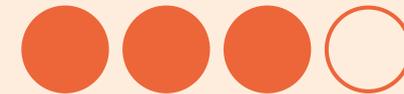
## Réduction des déchets

*L'aluminium est recyclable mais consommateur d'énergie*



## Respect d'une éthique sociale de production

*Droit salarial français et prix grossiste*



## Soutien à l'économie locale

*Commerce de proximité en chaîne*



## Respect d'une éthique animale

*Produit végétal mais la production industrialisée a un impact sur les animaux du territoire*

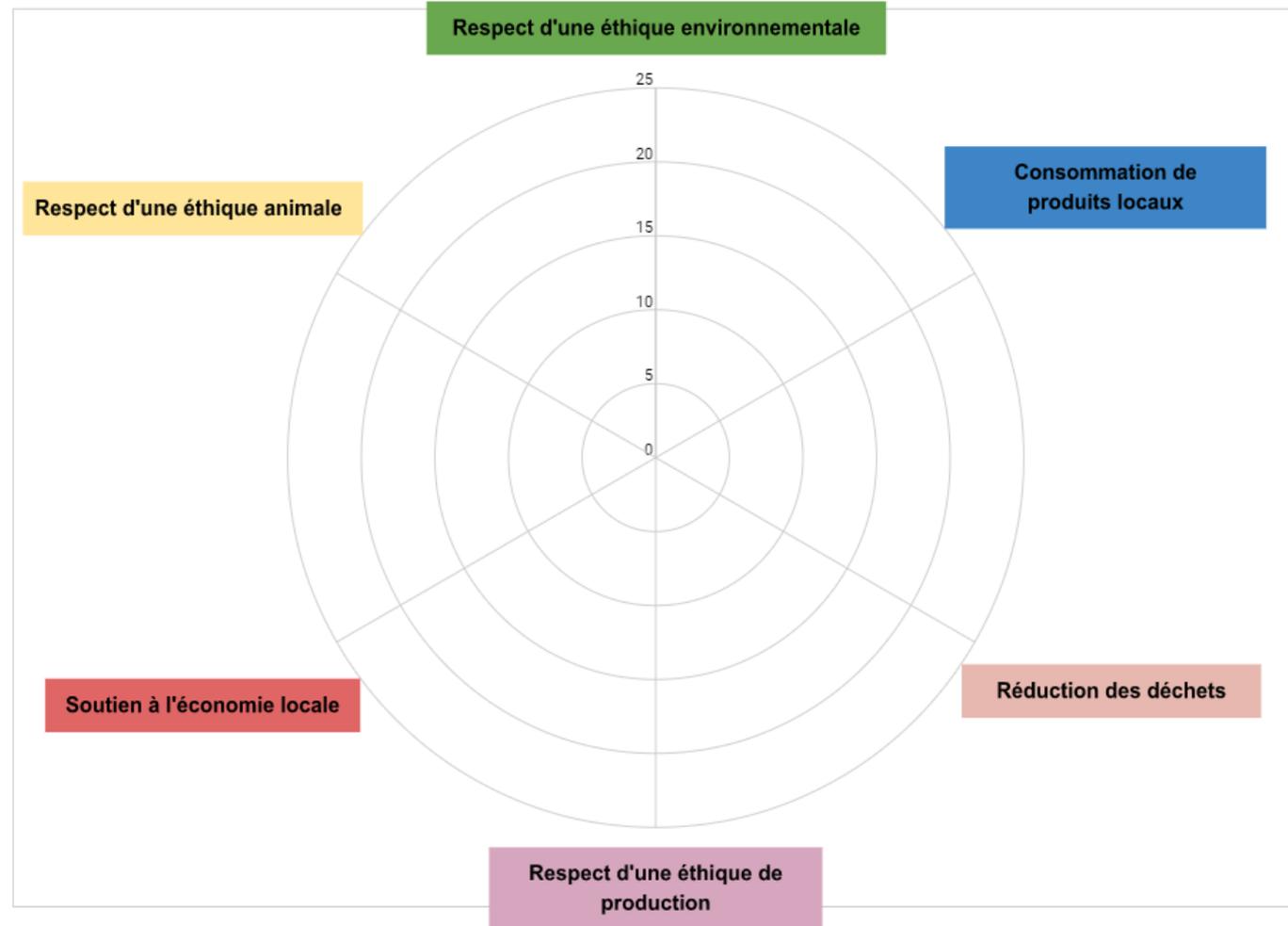


# L'outil pédagogique

## PHASE 3 : REFLEXIVITE

Débriefing sur le résultat de l'assiette et les choix effectués, en lien avec l'étoile des impacts de la consommation

Discussion d'ouverture pour aller plus loin dans son changement de pratiques (distribution de ressources)



# État d'avancement

Concept

Tests

Prototype papier

## **Reste à faire**

Livret d'animation avec données chiffrées

Design du jeu et fabrication

**MERCI !**

