

BIO-GAROU



Par Mylène Bonzon
et
Cecilia Guggisberg

Informations générales :

Durée de l'activité : 1 heure et 30 minutes.

Déroulement : 60 minutes de jeu, 5 minutes de travail individuel sur la trace écrite, 15 minutes de mise en commun de la trace écrite et 10 minutes de battement pour la mise en place des tables, la distribution des cartes et les éventuelles questions.

Type de travail : jeu en plénum

Type d'activité : jeu du « Loup-Garou » revisité avec le thème du Bio

Objectif d'apprentissage : Les élèves sont capables de citer des impacts sur l'environnement, la santé et les relations sociales de l'agriculture BIO et conventionnelle (un impact par secteur). Ils sont également capables de mentionner deux inconvénients du Bio.

Matériel facultatif : un fruit Bio au choix par élève.

Source de l'illustration de la couverture : montage de deux images trouvées sur Google image

Support pour l'enseignant :

Support : La liste des différents personnages du jeu avec leur rôle respectif, le texte du narrateur, les cartes bonus/malus et les cartes des personnages pour les élèves (compter pour 17 élèves : 5 commerçants bio, 1 concierge, 1 petite fille, 1 parent, 1 enfant, 3 commerçants conventionnels et 5 villageois. Il faut au minimum 10 élèves et dans ce cas, enlever le concierge et la petite fille et adapter le nombre des autres personnages).

Déroulement du jeu :

- Disposer, avec les élèves, les tables de façon à ce qu'elles forment un gros cercle ou se mettre en rond par terre,
- Demander aux élèves de se mettre à deux par table (à l'extérieur du cercle) et l'enseignant se met debout à l'intérieur du cercle,
- Lire aux élèves la **liste des personnages** du jeu et leur rôle respectif, puis répondre aux éventuelles questions des élèves,
- Distribuer ensuite à chaque élève une **carte** qui définira son personnage du jeu ainsi que son rôle (chaque élève rentrera dans la peau de son personnage à partir de ce moment). Les élèves doivent, après avoir pris connaissance de leur carte, la poser sur la table face cachée, afin qu'elle soit atteignable pour l'enseignant,
- Lire le **texte du narrateur** afin de commencer le jeu,
- Le nombre de tours de jeu dépend des choix des élèves lors du jeu, la fin arrive lorsque les villageois ont réussi à bannir au moins le $\frac{3}{4}$ des commerçants conventionnels ou lorsque les commerçants conventionnels ont rendu malades au moins le $\frac{3}{4}$ des villageois (syndics, ingénieurs de l'environnement, commerçants Bio, concierge et petite fille compris),
- Refaire quelques parties afin que la phase « jeu » dure environ 60 minutes,
- Après le jeu, récupérer les cartes et distribuer à chaque élève une **trace écrite**. Les laisser remplir la feuille seul,
- Lorsqu'ils ont réussi à remplir la feuille ou qu'ils ont besoin d'aide (après plus ou moins 5 minutes), procéder à la correction et répondre aux éventuelles questions restantes.
- Facultatif : leur distribuer un fruit Bio au choix !

Variante :

Afin d'approfondir le sujet du BIO avec votre classe, nous vous proposons de montrer la vidéo ci-dessous à vos élèves et de poursuivre avec une discussion sur cette dernière.

Lien de la vidéo : <https://youtu.be/IMhWxzV33Zo> (Un village BIO et sans pesticide)

Liste des personnages du jeu ainsi que leur rôle :

- Les villageois
Rôle : rayer les commerçants conventionnels (= non Bio) du marché lors du vote du matin.
- Les commerçants conventionnels
Rôle : vendre leurs produits non Bio aux villageois, qui tomberont par la suite gravement malades, ce qui les sortira du jeu.
- Les commerçants Bio
Rôle : désigner (en silence, en pointant du doigt) une personne du jeu. La personne désignée recevra alors un bonus ou un malus, suivant la carte tirée par le narrateur.
- Le/la concierge
Rôle : désigner (en silence, en pointant du doigt) une personne du jeu afin de voir son identité. Cela pourra aider les villageois lors du vote du matin.
- La petite fille
Rôle : ouvrir les yeux extrêmement discrètement quand les commerçants conventionnels se réveillent, afin de savoir qui joue ces rôles. Attention, si elle se fait attraper, elle sort du jeu.
- Le parent
Rôle : Lors du premier tour du jeu, ouvrir les yeux lorsque le narrateur le dit afin de découvrir l'identité de son enfant, avec qui il sera relié tout au long du jeu : lorsque l'un des deux sera désigné par les commerçants conventionnels, ils sortiront les deux du jeu.
- L'enfant
Rôle : Lors du premier tour du jeu, ouvrir les yeux lorsque le narrateur le dit afin de découvrir l'identité de son parent, avec qui il sera relié tout au long du jeu : lorsque l'un des deux sera désigné par les commerçants conventionnels, ils sortiront les deux du jeu.

Texte du narrateur :

1. La nuit tombe sur le village de Bonberg. Les villageois s'endorment.
2. SEULEMENT AU PREMIER TOUR : **Le parent et l'enfant** se réveillent. En silence, ils se reconnaissent. Ils sont à présent liés pour tout le jeu : si l'un des deux consomme des produits conventionnels, ils tombent tous les deux malades et doivent quitter le jeu. Le parent et l'enfant se rendorment.
3. Le/la **concierge** se réveille. Il désigne, en pointant du doigt, le joueur dont il veut connaître l'identité. [*L'enseignant montre la carte du joueur désigné au concierge*] Le concierge, exténué, se rendort.
4. Les **commerçants Bio** se réveillent. En silence, ils se concertent et désignent un joueur. [*L'enseignant tire une carte* et lit son contenu*] Les commerçants Bio se rendorment.
5. Les **commerçants conventionnels** se réveillent. Silencieusement, ils se concertent pour désigner un villageois à qui ils vont vendre leurs produits. Les commerçants conventionnels, ayant fait un grand bénéfice cette nuit, se rendorment le porte-monnaie plein.
6. Le jour se lève sur Bonberg. Le village se réveille. Cette nuit, ... (**prénom de l'élève**) a consommé des produits conventionnels. Il/elle est malheureusement tombé-e gravement malade et a dû quitter le village pour aller à l'hôpital [*l'enseignant reprend la carte du joueur.*]. ... (**Prénom de l'élève**) a reçu un bonus/malus*, car il a ... (lire la carte).
7. **Le village** doit à présent se concerter afin de désigner une personne à bannir du village. Rappelons que leur but est de bannir tous les commerçants conventionnels. Le joueur éliminé est celui qui a été désigné par la majorité.

Recommencer afin de faire le tour suivant

*si la carte était un bonus → sa voix compte double lors du vote

si la carte était un malus → il/elle ne pourra pas voter ce tour.

Support pour les élèves :

Support : Cartes désignant le rôle de chaque élève et, après le jeu, la trace écrite.

Bibliographie :

Image de la page de titre : montage de deux images trouvées sur Google image

Vidéo de la variante : Youtube (<https://youtu.be/IMhWxzV33Zo>)

BIO-GAROU



1. Réponds aux trois questions posées.

a) Que peuvent contenir les produits conventionnels que les produits BIO ne sont pas censés contenir ?

b) Quels impacts les produits conventionnels peuvent-ils avoir sur l'environnement et sa durabilité ?

c) Donne un exemple où le BIO rapproche les producteurs et les consommateurs :

d) En résumé, qu'est-ce que le BIO ?

2. Donne deux inconvénients du BIO.

-

-

Rappelle-toi qu'il faut **relativiser l'impact des produits conventionnels sur notre santé** et qu'un équilibre entre les produits consommés sera le plus bénéfique pour ton corps et ton moral. Ce que tu peux faire, c'est être dans **l'esprit Bio, donc acheter des produits locaux et de saison**, sans pour autant te priver de manger des produits exotiques de temps à autre, et au mieux, tu peux consommer Bio.

PS : Tu peux afficher cette feuille quelque part chez toi pour te souvenir comment agir Bio !

BIO-GAROU



1. Réponds aux trois questions posées.

a) Que peuvent contenir les produits conventionnels que les produits BIO ne sont pas censés contenir ?

Les produits conventionnels peuvent contenir des produits chimiques, qui sont en principe interdits dans les cultures BIO.

b) Quels impacts les produits conventionnels peuvent-ils avoir sur l'environnement et sa durabilité ?

Les produits chimiques, qui peuvent être présents dans les produits conventionnels, attaquent l'environnement par plusieurs biais, par exemple les insecticides tuent les insectes utiles pour l'environnement (par exemple les abeilles) ou les pesticides détruisent les sols. Tous ces produits sont néfastes pour la durabilité des sols, car ils y restent durant plusieurs générations.

c) Donne un exemple où le BIO rapproche les producteurs et les consommateurs :

Les producteurs et les consommateurs peuvent créer un lien lors des ventes directes, des marchés ou encore lors de manifestations sur le BIO.

d) En résumé, qu'est-ce que le BIO ?

Le BIO est donc avant tout un état d'esprit qui consiste à consommer des produits locaux et de saison.

2. Donne deux inconvénients du BIO.

- *Le prix des produits BIO peut être parfois plus élevé que celui des produits conventionnels.*
- *La mise en place des cultures BIO prend du temps à être rentable, car il faut trouver des alternatives aux produits chimiques.*

Rappelle-toi qu'il faut **relativiser l'impact des produits conventionnels sur notre santé** et qu'un équilibre entre les produits consommés sera le plus bénéfique pour ton corps et ton moral. Ce que tu peux faire, c'est être dans **l'esprit Bio, donc acheter des produits locaux et de saison**, sans pour autant te priver de manger des produits exotiques de temps à autre, et au mieux, tu peux consommer Bio.

PS : Tu peux afficher cette feuille quelque part chez toi pour te souvenir comment agir Bio !