



CONSOMMER, UN ACTE CITOYEN ?

*"Une everfete pour devair
Cousainficeor"*

Intentions pédagogiques

- Prendre conscience de nos modes de consommation
- Être sensibilisé aux conséquences qui y sont liées
- Développer un projet pour une consommation réfléchie

Les thèmes

- Consommation responsable
- Commerce équitable
- Alimentation
- Énergies

Exemples de jeux

Le tribunal de l'abominable courgette masquée

Simulation d'un procès qui vise à réfléchir à nos modèles agricoles actuelles et à d'autres manières de relever le défi de la faim.

Jeu de la ficelle

Un jeu bien ficelé qui révèle des liens indissociables entre les sphères économique, sociale, environnementale et politique de notre société. Il souligne également l'interdépendance entre les différentes populations de la planète face au phénomène de la globalisation et du tout-à-marché.

À vos assiettes

D'où viennent les aliments ?
Quelle route font-ils pour venir jusqu'à nous ?
Quelle différence peut-il y avoir entre plusieurs cultures ?

Intervenants extérieurs possibles :

Artisans du Monde
Peuples Solidaires
Réseau AMAP
AVSF - Agronomes et Vétérinaires
Sans Frontières

