

ALIM'ENJEUX

DÉCOUVRIR L'ALIMENTATION DURABLE PAR LE JEU !

1 application mobile, éducative et ludique

6 affiches A3



1 livret de jeu



À destination des :

- écoles primaires
- collèges
- lycées généraux, hôteliers, agricoles, techniques...
- grand public

**POUR SENSIBILISER À
L'ALIMENTATION Saine ET
DURABLE ET FAIRE ÉVOLUER LES
COMPORTEMENTS ALIMENTAIRES
ET DE CONSOMMATION**

TÉLÉCHARGEZ
L'APPLICATION



www.alim-enjeux.org

ALIM'ENJEUX

DÉCOUVRIR L'ALIMENTATION DURABLE PAR LE JEU !

1 application mobile, éducative et ludique

6 affiches A3



1 livret de jeu



À destination des :

- écoles primaires
- collèges
- lycées généraux, hôteliers, agricoles, techniques...
- grand public

**POUR SENSIBILISER À
L'ALIMENTATION Saine ET
DURABLE ET FAIRE ÉVOLUER LES
COMPORTEMENTS ALIMENTAIRES
ET DE CONSOMMATION**

TÉLÉCHARGEZ
L'APPLICATION



www.alim-enjeux.org

UNE APPLICATION MOBILE LUDO-PÉDAGOGIQUE

pour découvrir et de s'engager vers une alimentation responsable : saine, bio, locale, de saison, en circuit-court, donc soutenant des pratiques agroécologiques, des produits de qualité et une culture antigaspi.



UN OUTIL :

- attractif
- autocorrectif
- gratuit
- simple à installer

À UTILISER :

- En classe (en demi-groupe)*
- au CDI
- avec l'infirmier.ère
- avec les éco-délégués
- dans le cadre d'un projet

**UN ÉVÈNEMENT D'1H30 OU UN
FIL ROUGE SUR 6 À 8 SEMAINES**

*Sur le site, découvrez les liens avec les programmes des cycle 1 à 4.

CONTENU DE L'APPLICATION

- 8 jeux pour tester ses connaissances et apprendre de manière ludique
- Des éclairages pratiques et techniques pour approfondir
- Des dialogues pour décoder les impacts de notre alimentation sur la santé, la planète et l'économie

Une réalisation

CONTACT

kristelltrochu@terrenourriciere.org



Un soutien de



UNE APPLICATION MOBILE LUDO-PÉDAGOGIQUE

pour découvrir et de s'engager vers une alimentation responsable : saine, bio, locale, de saison, en circuit-court, donc soutenant des pratiques agroécologiques, des produits de qualité et une culture antigaspi.



UN OUTIL :

- attractif
- autocorrectif
- gratuit
- simple à installer

À UTILISER :

- En classe (en demi-groupe)*
- au CDI
- avec l'infirmière
- avec les éco-délégués
- dans le cadre d'un projet

**UN ÉVÈNEMENT D'1H30 OU UN
FIL ROUGE SUR 6 À 8 SEMAINES**

*Sur le site, découvrez les liens avec les programmes des cycle 1 à 4.

CONTENU DE L'APPLICATION

- 8 jeux pour tester ses connaissances et apprendre de manière ludique
- Des éclairages pratiques et techniques pour approfondir
- Des dialogues pour décoder les impacts de notre alimentation sur la santé, la planète et l'économie

Une réalisation

CONTACT

kristelltrochu@terrenourriciere.org



Un soutien de

