

Biscuits et paix



La cuisine est un excellent moyen de promouvoir le partage et de s'amuser. Ce jeu donne aux enfants une idée de l'inégalité en termes de distribution des ressources et vise à enseigner l'importance de la création d'un monde durable et égalitaire.

Ressources imprimables jointes : Exemple de recette de biscuits

Matériel supplémentaire nécessaire : Ingrédients tels que beurre, sucre, farine, quelques épices, pépites de chocolat.

Durée totale : 40-45 min



Territoire 1 - L'île pacifique



ODD liés



Objectifs d'apprentissage



Échanger et partager



Expérimenter, produire, créer



Comprendre les quantités et les mesures



Acquérir une conscience morale



Acquérir le sens des règles de la vie en commun

Modalités de jeu

6 - 10 ans

A la maison

En classe

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





Intérêt pédagogique et sujets abordés

Répartition inégale des ressources et la pauvreté : L'objectif du jeu Biscuits et Paix est de questionner les enfants sur la répartition des ressources alimentaires. Pour ce faire, les ressources sont réparties entre les enfants de manière à ce que chaque équipe/enfant ne puisse pas toujours obtenir la totalité des ingrédients nécessaires à l'élaboration de leurs gateaux. Une fois que les enfants ont compris qu'il n'y avait pas assez de ressources pour que tout le monde puisse faire les cookies, ils peuvent être introduits à des sujets tels que **l'inégalité, la faim et la pauvreté**. La répartition inégale des ressources est l'une des **principales causes de la pauvreté**. En commençant la discussion par les ressources mondiales (terre, eau, minéraux, richesses en général, etc.) et en les reliant à des lieux géographiques, vous pourrez montrer à quel point ce problème est en fait **mondial**. La **crise alimentaire** est un exemple de distribution inégale. On peut également la relier au **changement climatique** et à **l'augmentation des prix des denrées alimentaires** pour montrer que ces problèmes sont liés entre eux. L'objectif est de donner aux enfants les connaissances qui leur permettront de **réfléchir à ces problèmes et aux solutions possibles**. La solution peut commencer par de **petites actions** comme la **réduction des déchets alimentaires**, la **protection de la nature**, **l'éducation**, etc.

Négociation et résolution de problèmes : Il s'agit de compétences importantes pour les enfants. Avec de bonnes compétences en négociation, ils pourraient **obtenir des autres les ingrédients manquants**. Pour résoudre ce problème, ils doivent en **discuter, faire des suggestions, poser des questions, écouter les autres et parvenir à un consensus**. En pratiquant ces compétences et en résolvant le problème réel, les enfants peuvent réaliser comment ces compétences mènent au succès.

Discussion ouverte sur le sujet : **Quel était le problème le plus évident pendant le jeu et qu'ont-ils fait/pourraient-ils faire pour le résoudre ?** Les enfants commencent à envisager le(s) défi(s) sous différents angles et font appel à leur imagination pour trouver différentes idées sur la manière d'aborder la situation.

Mathématiques : En complément des enjeux sociétaux, ce jeu peut permettre d'aborder le calcul mathématique en ajoutant des ingrédients aux biscuits. En fonction de l'âge du groupe qui réalise la quête, différents niveaux de difficulté peuvent être définis. Par exemple, les enfants de 6 ans peuvent être confrontés à des problèmes mathématiques simples tels que **l'ajout de 2 cuillères de sucre à 1 cuillère de miel, ce qui équivaut à 2 cuillères d'ingrédients sucrés**. Les enfants de 7 et 8 ans pourraient s'exercer à la **multiplication** ou à la **division** par deux et par quatre.

Physique-Chimie : Pendant la cuisson, les enfants peuvent apprendre plusieurs principes de physique tels que le **poids**, la **masse**, la **densité**, le **volume** et la **transformation d'un état à un autre**. Par exemple, le beurre peut être fondu pour être ajouté à la pâte ou au chocolat. Après avoir fondu, il peut également redevenir dur parce qu'il a été mis au réfrigérateur. Un autre exemple consiste à introduire la **densité en mélangeant de l'eau/du lait avec de l'huile**, puis avec de la **farine**. Les balances peuvent être utilisées pour définir la **masse** et le **volume** des ingrédients.

La cuisine est également largement liée à plusieurs **processus chimiques** qui pourraient être démontrés tout au long du processus. Un exemple très simple consiste à **ajouter du bicarbonate de soude à du yaourt pour voir la réaction**.





Règles du jeu

Univers du jeu : Les participants doivent travailler en **groupes de 8** et chaque groupe a pour objectif de **réussir la cuisson de 8 biscuits**. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que chaque groupe se verra attribuer un **ensemble différent de ressources pour accomplir cette tâche**. Alors que certains groupes auront **trop de certains ingrédients**, d'autres n'en auront **pas assez**, ou n'en auront **aucun**. Chaque équipe est basée dans une région différente, de sorte que la variation dans la fourniture des ingrédients n'est pas immédiatement évidente pour les participants. Un **observateur** est nommé dans chaque groupe. L'idée est qu'au total, chaque groupe dispose de **suffisamment de ressources pour préparer une fournée de biscuits**, mais cela ne fonctionnera que si les participants prennent l'initiative et **négocient avec les autres groupes** pour échanger des ingrédients. Il y aura un nombre limité de copies de la recette et aussi **juste assez de temps pour que chaque groupe puisse utiliser le four**.

Rmq: Si la classe ne peut pas utiliser de vrais ingrédients, l'enseignant peut utiliser des cartes à la place. Reportez-vous au jeu PotLuck March pour imprimer des cartes avec des ingrédients.

Règles du jeu :

- Libre à chacun de parler à l'intérieur et à l'extérieur des groupes.
- L'enseignant/l'organisateur du jeu ne fournira pas d'ingrédients, de recettes ou de temps supplémentaires.

Rôle de l'enseignant et de l'organisateur du jeu : L'enseignant/observateur doit se tenir en retrait et laisser les interactions et les négociations entre les groupes se dérouler de manière organique. Il/Elle peut donner quelques indications lorsque les participants ne savent pas quoi faire. Si l'enseignant/observateur a l'impression que les biscuits préparés par son équipe vont mal tourner, il/elle n'a pas besoin d'intervenir : les erreurs ne font qu'améliorer ce que les participants retirent de cette activité. Certains ingrédients, tels que le chocolat, peuvent donner envie aux groupes d'en manger s'il leur en reste. Là encore, l'enseignant/observateur doit laisser faire.





Phases de jeu

Phase 1

Chaque groupe reçoit les ingrédients identifiés et commence à travailler pour préparer les biscuits. Ils doivent choisir une des recettes disponibles et suivre les instructions. Du début à la fin, cela peut prendre 40 à 45 minutes. À la fin, ils peuvent manger les biscuits s'ils sont propres à la consommation humaine !

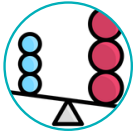
À la fin du jeu, les participants auront **10 minutes pour discuter en groupe de la façon dont ils pensent que l'activité s'est déroulée. Qu'est-ce qu'ils auraient pu faire de mieux ? Ont-ils réussi à négocier avec les autres équipes ? Quels conflits ont surgi ?** Les animateurs peuvent ajouter leurs propres observations du groupe à la discussion, car ils auront observé ce qui s'est passé pendant l'activité. En tant que groupe, ils doivent **noter ces observations sur une grande feuille de papier sous trois rubriques de feux de signalisation**. Divisez le papier en **trois rubriques : rouge, orange et vert**. Sous le **vert**, ils doivent écrire ce qu'ils pensent **avoir bien fait** en tant qu'équipe, sous l'**orange**, ils doivent écrire **les choses qu'ils pensent avoir bien faites**, et sous le rouge, **les choses qu'ils pensent pouvoir améliorer**.

Une fois que tous les groupes ont terminé cette tâche, l'enseignant mène une **discussion ouverte avec tous les participants** sur leurs résultats et discute des moyens **possibles de relever les défis rencontrés pendant le jeu**. Demander aux élèves quand ils ont éprouvé des sentiments similaires à ceux du jeu (manque de ressources et nécessité de combiner des ressources avec d'autres personnes). Profiter de cette occasion pour leur faire part des inégalités qu'ils pourraient vivre et de la manière dont nous pouvons les combattre.

Alternative

Il s'agit d'un jeu unique puisque toutes les stratégies et tous les mouvements seront évidents après le premier tour. La classe/l'école peut également envisager de déclarer une "**Journée des ressources rares**" au cours de laquelle elle **n'utilise pas de ressources supplémentaires** par rapport à celles généralement disponibles dans les pays en développement (pas d'ordinateurs, pas d'équipements audiovisuels, etc.) Ils peuvent ensuite observer et discuter de la manière dont ils s'adaptent à cette situation.





Sujet 1 - Distribution inégale des ressources

Vous pouvez explorer la **relation entre la nourriture et la richesse, et de la manière dont elles ont un impact sur chacun d'entre nous, individuellement et collectivement**. Vous pouvez vous référer à d'autres quêtes Unplugged, par exemple *PotLuck March*, *Farm in the City*, *Poverty-free game collection*, *Peace Magic Grid* et consulter les ressources suivantes :

- **CFBNJ Hunger Activities de Diana Levy** : <https://cfbnj.org/wp-content/uploads/2021/11/Roots-of-Hunger.pdf>
- **Jeu Graham-Cracker** : <https://rswr.org/sites/default/files/2018-06/Graham-Cracker-Game.pdf>
- **Global Food Challenge** : Une ressource pluridisciplinaire pour étudier les problèmes alimentaires mondiaux avec les 7-11 ans : <https://oxfamilibrary.openrepository.com/handle/10546/620812>



Sujet 2 - Importance de la négociation et de la coopération

Nouer et entretenir de **bonnes relations** est une compétence essentielle pour le développement social et émotionnel des enfants. Vous pouvez vous référer à d'autres quêtes Unplugged, par exemple *PotLuck March*, *Farm in the City*, etc. ou consulter les liens suivants :

- **41 jeux coopératifs amusants pour les enfants** : <https://kidactivities.net/41-fun-cooperative-games-for-kids>
- **14 activités amusantes et motivantes de renforcement de l'esprit d'équipe pour les enfants** : <https://www.merakilane.com/14-fun-and-engaging-team-building-activities-for-kids>
- **7 activités d'écoute pour rendre vos élèves attentifs et prêts à apprendre** : <https://proudtobepprimary.com/listening-activities>



Sujet 3 - Créativité et réflexion hors des sentiers battus pour résoudre les problèmes

Il est très important de doter les enfants de **compétences en matière de résolution des conflits**. La **créativité** encourage à trouver de nouvelles perspectives et à proposer des **solutions innovantes** lorsque la pensée conventionnelle échoue. Vous pouvez vous référer à d'autres quêtes d'Unplugged, par exemple *Pop-up City of the Future*, *Poverty-free Game Collection*, *Form Factor*. etc. et consulter :

- **Les jeux qui favorisent les compétences en résolution de problèmes** : <https://www.stenhouse.com/sites/default/files/public/legacy/pdfs/8247ch10.pdf>
- **10 vidéos sans paroles qui enseignent la résolution de problèmes** : <https://speechisbeautiful.com/2017/03/10-wordless-videos-teach-problem-solving>
- **Outils et compétences créatifs de résolution de problèmes pour les élèves et les enseignants** : <https://www.innovativeteachingideas.com/blog/creative-problem-solving-tools-and-skills-for-students-and-teachers>



Sujet 4 - Discussion ouverte

Vous pouvez utiliser les ressources suivantes pour vous inspirer et lancer des discussions sur la question des ressources limitées par rapport à la demande de biens et de services, aux besoins humains :

- **Consumer Stuff for Kids** : <https://www.consumer.vic.gov.au/library/publications/resources-and-education/teacher-resources/consumer-stuff-for-kids-a-teaching-and-learning-resource.pdf>
- **10 façons d'enseigner aux enfants la résolution de problèmes** : <https://www.powerofpositivity.com/problem-solving-skills-teach-children>





Le matériel nécessaire à la réalisation des activités peut varier en fonction des ressources disponibles et des conditions du lieu où elles seront mises en œuvre.

Matériel de base indispensable : ustensiles de cuisine tels que plusieurs bols, des ustensiles sûrs pour remuer, des tasses à mesurer ou simples, du papier sulfurisé, éventuellement au moins un four et/ou une plaque chauffante.

Note : S'il n'y a pas de four et/ou de plaque chauffante, l'enseignant/le parent peut choisir une recette de bonbons crus, expliquant ainsi quelques principes d'une alimentation saine.

Exemple : <https://www.vegkitchen.com/no-bake-vegan-lemon-bars/>
<https://www.vegkitchen.com/nut-and-seed-energy-balls/>

Matériaux de base pour la cuisine : farine, sucre, miel, noix, pépites de chocolat, cacao, bicarbonate de soude, lait, yaourt, huile, œufs.

Recette : Il peut être nécessaire de fournir aux enfants des idées de recette !

Vous pouvez consulter votre moteur de recherche pour trouver des recettes de cookies simple à réaliser pour les enfants par exemple : <https://kidlee.fr/top-5-des-recettes-de-cookies-maison-a-faire-avec-les-enfants/>



Imprimables



100 gr.



200 gr.



1 kg.



100 gr.



500 gr.



1,5 kg.



1 pc.



3 pc.



15 pc.



100 gr.



200 gr.



1 kg.

Imprimables



0 gr.



50 gr.



200 gr.



0 gr.



50 gr.



200 gr.



0 gr.



10 gr.



20 gr.



0 gr.



100 gr.



250 gr.