



LE CATALOGUE DES ANIMATIONS

Parler du Bio au bahut, c'est possible!



Niveau secondaire



QU'EST CE QU' A PRO BIO ?

A PRO BIO
Cultivons notre avenir

A PRO BIO est une association Loi 1901 créée en 1994 dont le but est de promouvoir et développer la filière biologique dans les Hauts de France par des actions ciblées.

Les activités d'A PRO BIO se déclinent autour de 3 axes :

- ➔ Informer, aider à la décision et valoriser les acteurs de la filière biologique régionale
- ➔ Relocaliser et dynamiser les filières biologiques régionales
- ➔ 20% de bio en restauration collective, assurer un levier de développement pour la filière biologique régionale

Concernant la promotion de l'agriculture biologique et pour faire le lien avec les projets d'introduction de produits bio en restauration scolaire, A PRO BIO propose des **interventions ludiques et pédagogiques dans les établissements**. Ces interventions permettent d'aborder par petites touches tout ou partie des thèmes gravitant autour de l'agriculture biologique : **environnement, santé, types d'agriculture, élevage, alimentation, biodiversité, qualité de l'eau, saisons ...**

Puisque le message et les notions apportées diffèrent selon l'âge des participants, A PRO BIO propose différentes activités de la maternelle au lycée (également en centre aéré).

En tant que professeur, encadrant, responsable pédagogique,..., que vous soyez déjà familiarisé avec l'agriculture biologique ou que vous souhaitez approfondir le sujet, découvrez les différentes animations proposées pour les élèves du secondaire.



~~~~~  
« SI VOUS AVEZ UNE IDÉE PRÉCISE D'OUTIL,  
A PRO BIO PEUT LE CRÉER AVEC VOUS. »  
~~~~~



LES TYPES D'INTERVENTIONS PROPOSÉS



| ANIMATIONS | THÈMES | DURÉES* | EFFECTIFS* |
|--------------------|---------------------|--------------------|------------------------------|
| Bio'Culture | Tous | environ 1h | illimité |
| Bio des sens | Tous | 15min à 30min | 5 équipes de 1 à 6 pers. |
| Brainstorming | Tous | 30min à 1h | illimité |
| Défi Logo | Environnement | 15min à 30min | 10 à 12 pers. |
| Expo 'Bio | Tous | 1 jour à 1 semaine | illimité |
| Théâtre d'improbio | Tous | Adaptable | 5 à 15 pers. |
| Master Smoothie | Alimentation Santé | 1h à 1h30 | 3 à 5 groupes de 3-5 maximum |
| Le Bio Clash | Tous | 1h à 1h30 | 10 à 20 pers. |
| Bio Show | Pratiques agricoles | 1h à 1h30 | 6 à 30 pers. |

DE SENSIBILISATION

SEANCE

EN GUISE D'INTRODUCTION

SEANCE CRÉATIVITÉ

SEANCE RÉSUMÉE

* Variable selon vos attentes

LA BIO'CULTURE

Des questions sont posées aux étudiants qui sont libres de répondre avec leurs connaissances et leur savoir.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LE FORMAT PERMET DE DÉBATTRE SUR DES QUESTIONS OUVERTES AVEC LES AUTRES PARTICIPANTS
- ✓ L'ANIMATION PERMET D'EXPRIMER LES A PRIORI POUR RÉPONDRE AUX DIFFÉRENTES QUESTIONS QUE LES PARTICIPANTS PEUVENT SE POSER



ILLIMITÉ



ENVIRON 1H

« TU PENSES CONNAÎTRE
L'AGRICULTURE BIOLOGIQUE ?
VIENS TESTER TES CONNAIS-
SANCES. »

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- ➔ Les questions sont exposées à tous les participants par le biais d'un vidéoprojecteur.
- ➔ Les questions peuvent être des questions ouvertes ou fermées.
- ➔ Les participants répondent aux questions qu'ils souhaitent et permet de créer des micro-débats afin que tout le monde puisse participer.
- ➔ Après chaque question, une diapo « réponse » est proposée afin de présenter des éléments-clés de la réponse.
- ➔ À la fin de la séance, il est intéressant de recueillir les points de vue des participants, à savoir si ils ont été surpris, choqués (agréablement ou non), intéressés,... par certains sujets.

- ✓ bio c'est régional
- ✗ bio c'est cher
- ✗ bio c'est équitable
- ✓ bio c'est durable
- ✓ bio c'est bon pour l'environnement

Le diaporama peut être remplacé par la projection d'un court-métrage (au choix, ludique ou plus documentaire) et faire l'objet d'une discussion suite à cette projection.

BIO DES SENS



➡ Privés partiellement de certains sens (vue, ouïe, goût, odorat, toucher), les participants devront deviner les produits, leurs particularités, leur composition, etc...

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LE JEU PERMET DE DÉCOUVRIR DE NOMBREUX TYPES DE PRODUITS EN PEU DE TEMPS
- ✓ L'ANIMATION PERMET DE SENSIBILISER SUR DE MULTIPLES ASPECTS DE L'AGRICULTURE BIOLOGIQUE (*diversité des produits existants en bio, variétés utilisées, le semi-complet...*)



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- ➡ L'animateur installe 5 ateliers représentant les 5 sens (toucher, vue, ouïe, odorat, goût) et constitue 5 équipes.
- ➡ Chaque équipe reçoit une fiche à remplir avec les découvertes qu'elle effectuera sur chaque sens.
- ➡ Sur les ateliers, les équipes n'auront droit qu'à un seul sens pour découvrir les produits présentés. Au bout de quelques minutes, les équipes changent d'atelier de manière à tester leurs 5 sens.
- ➡ A la fin, les équipes restituent les résultats sur leur fiches et passent collectivement sur chaque atelier pour que l'animateur puisse donner les réponses et apporter les explications.



5 ÉQUIPES DE
1 À 6 PERS.



15 À 30 MIN



« POUR DÉCOUVRIR
LA BIO DANS TOUS
LES SENS. »





BRAINSTORMING



Cette animation, proche des techniques de travail professionnelles, ouvre le dialogue avec les participants.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ CETTE ANIMATION PERMET DE FAIRE PARTICIPER TOUT LE MONDE (même les plus timides et les moins créatifs)
- ✓ CETTE ANIMATION VA LEUR APPRENDRE UNE TECHNIQUE DE TRAVAIL SUSCEPTIBLE DE LEUR SERVIR DANS LEUR FUTURE VIE PROFESSIONNELLE
- ✓ LES PARTICIPANTS PEUVENT DÉTECTER ET CORRIGER LES PRÉJUGÉS DE LEURS CAMARADES



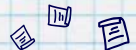
CLASSE



30MIN À 1H



UNE MÉTHODE QUI PERMET À TOUS DE PARTICIPER!



LE DÉFI LOGO

➔ Les participants doivent différencier et comprendre les logos qu'ils retrouvent sur les emballages des produits qu'ils consomment ou utilisent.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LE JEU PERMET DE DIFFÉRENCIER LES MULTIPLES LOGOS EXISTANTS ET LEURS SIGNIFICATIONS DONC EST PLUS LARGE QUE LA SIMPLE DÉFINITION DE L'AGRICULTURE BIOLOGIQUE
- ✓ CETTE ANIMATION EST TRÈS SIMPLE, RAPIDE ET UNE BONNE ENTRÉE EN MATIÈRE



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- ➔ Les participants se regroupent autour du plateau de jeu représentant les différents logos.
- ➔ L'animateur lit la définition présente sur la carte qui est de plus en plus détaillée jusqu'à ce qu'un participant découvre le logo en l'indiquant sur le plateau.
- ➔ Si les logos sont reconnus avant la fin de la définition, l'animateur termine de l'énoncer avant de donner la carte à celui qui a su donner la bonne réponse.
- ➔ Le gagnant de la partie est celui qui a su reconnaître le plus de logos.



10-12 PERS.



15MIN À 30MIN



« TU DEVRAS ÊTRE À L'ÉCOUTE AFIN D'ASSOCIER LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE LE LOGO À SA DÉFINITION. »



Variante: cette démarche peut se faire dans le sens inverse (les participants détiennent les définitions et l'animateur les logos).

EXPO' BIO



➔ Les étudiants créent des outils de communication pour informer les autres étudiants de leur établissement.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

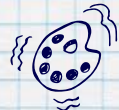
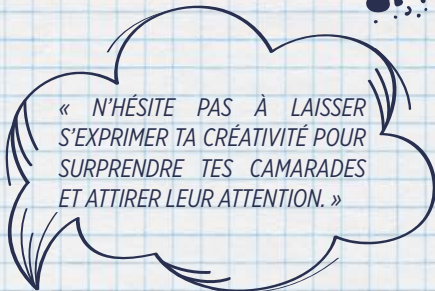
- ✓ LE DISCOURS EST ADAPTÉ AU PUBLIC CIBLE (*des élèves qui parlent aux autres élèves*)
- ✓ LE FORMAT D'EXPRESSION EST TRÈS LIBRE ET PEUT SE DÉCLINER EN UNE MULTITUDE DE FORMES DIFFÉRENTES (*affiches, dessins, story-boards, vidéo, ...*)
- ✓ LE NOMBRE DE PERSONNES TOUCHÉES PAR L'ANIMATION EST ILLIMITÉ (*élèves, encadrants, professeurs, personnels de cuisine, personnels administratifs...*)



ILLIMITÉ



1 JOUR
À 1 SEMAINE



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- ➔ Les étudiants responsables de l'expo'bio auront été sensibilisés au préalable via une animation ou auront pour objectif de se former par eux-mêmes pour transmettre les bonnes informations à leurs camarades.
- ➔ L'animateur propose des idées de format de création de l'expo pour susciter la créativité et laisse les participants confectionner leurs ouvrages en autonomie (story-board: de la BD au court métrage), affiches, dessins humoristiques.
- ➔ L'animateur vérifie l'exactitude des informations transmises via les outils créés avant exposition dans l'établissement.



Si possible, prévoi de nombreuses animations autour de l'exposition pour donner plus d'importance à l'évènement ; certaines créations peuvent être pensées pour être multipliées et distribuables au public.

THÉÂTRE D'IMPROBIO

➔ A partir d'une thématique ou d'une mise en situation donnée, les étudiants doivent créer une petite scène de théâtre sur l'agriculture biologique, puis la jouer.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LE DISCOURS EST ADAPTÉ AU PUBLIC CIBLE (*des élèves qui parlent aux autres élèves*)
- ✓ L'EXPRESSION THÉÂTRALE EST IDÉALE POUR FAIRE PASSER UN MESSAGE PAR LE DIVERTISSEMENT
- ✓ L'ÉLÈVE EST RESPONSABILISÉ ET VALORISÉ

 5 À 15 PERS.

 10 MIN À 1 SEMAINE



« SAURAS-TU EMMENER LE SPECTATEUR DANS L'UNIVERS CRÉÉ ? »

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- ➔ *L'animateur propose un choix de scénarios, et de thématiques de départ.*
- ➔ *Les participants choisissent une catégorie : spot publicitaire, bande-annonce de film, chasse au trésor, comédie musicale...*
- ➔ *A la fin de la représentation, l'animateur débriefe avec les étudiants, pas tant sur leur rôle, mais surtout sur les informations qu'ils ont voulu faire passer.*
- ➔ *S'ils le souhaitent, le sketch peut être montré à d'autres groupes ou faire des Battles de sketches entre classes pour choisir la meilleure impro sur une grille de notation proposée par l'animateur.*

Les élèves peuvent choisir une forme traditionnelle (préparation des dialogues à l'avance) mais également s'expérimenter à l'improvisation. Des objets et/ou des costumes peuvent être utilisés pour améliorer les effets de jeu d'acteurs.

MASTER SMOOTHIE



➔ Les participants inventent des recettes de smoothies à faire goûter à tous.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LE JEU PERMET DE SENSIBILISER PAR LA DÉMONSTRATION AVEC LE CÔTÉ SYMPATHIQUE DE LA DÉGUSTATION
- ✓ L'ANIMATION PERMET DE PRÉSENTER UNE FAÇON DIFFÉRENTE DE MANGER DES FRUITS ET DES LÉGUMES
- ✓ LE JEU EST ADAPTÉ AUX CONNAISSANCES DES ÉLÈVES



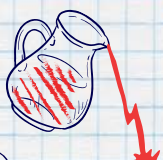
 3 À 5 GROUPES
DE 3-5 MAX.

 1H À 1H30



DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- ➔ L'animateur présente les fruits et légumes biologiques proposés et questionne les étudiants sur leurs bienfaits, leur saison de production...
- ➔ Regroupés en équipes, les élèves décident, après concertation, de la composition de leur smoothie respectif. Les équipes viennent une à une chercher leurs ingrédients, les coupent en petits morceaux et mixent avec l'aide d'un animateur.
- ➔ L'animateur distribue des grilles d'évaluation et sert le premier smoothie (en conservant l'anonymat des créateurs). Une fois dégusté et noté, on enchaîne avec les smoothies suivants.
- ➔ Pour finir, l'animateur récupère les grilles, classe les smoothies et donne les résultats des votes. Les étudiants repartent ensuite avec la recette gagnante qu'ils pourront refaire chez eux.



A la place des smoothies, il est aussi possible de créer des jus grâce à une centrifugeuse ou un extracteur de jus.



LE BIO CLASH





Chaque participant endosse le rôle décrit dans sa fiche d'identité et débat sur l'agriculture biologique avec ses confrères et/ou ses opposants.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LE FORMAT PERMET DE COMPRENDRE ET CONFRONTER LES POINTS DE VUE DES DIFFÉRENTS ACTEURS (pour ou contre le bio)
- ✓ L'ANIMATION FORCE LA RÉFLEXION CAR LE PARTICIPANT VA DEVOIR SE REMETTRE EN QUESTION PAR RAPPORT AUX AUTRES POSITIONS ET CHOISIR LES BONS ARGUMENTS



 10 À 20 PERS.

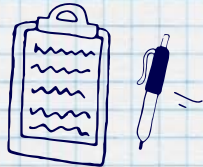
 1H À 1H30

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- ➡ L'animateur lit le scénario du débat et distribue les rôles aux participants, en s'attribuant celui du journaliste qui anime le débat et donne la parole.
- ➡ Les participants préparent leur argumentaire. Une fois prêts, le débat est lancé.
- ➡ En fin de débat, l'animateur synthétise les idées qui sont ressorties durant les échanges et rectifie les faux des vrais arguments/propos sur le sujet.

« N'AYEZ PAS PEUR DE JOUER LES ACTEURS ET PRENDRE VOTRE RÔLE TRÈS À CŒUR ! »

$x + y = z$



Pishum Pishum



Il faut que les participants aient un minimum de connaissances sur le thème donné et sur les acteurs présents dans le jeu de rôle pour que l'animation prenne tout son sens

BIO SHOW

Les élèves sont en équipe et répondent à des questions originales avec un côté ludique.

LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LES QUESTIONS SONT ASSEZ POINTUES MAIS AUSSI TRÈS ORIGINALES
- ✓ CETTE ANIMATION EST MODULABLE EN FONCTION DU TEMPS IMPARTI ET DU NOMBRE DE JOUEURS
- ✓ CETTE ANIMATION PERMET AUX PARTICIPANTS DE RÉINVESTIR LES CONNAISSANCES ACQUISES LORS DES SÉANCES DE SENSIBILISATION ET DE CRÉATIVITÉ

 6 À 30 PERS.

 1H À 1H30

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

- Les joueurs auront été sensibilisés via une autre animation auparavant.
- L'animateur d' A PRO BIO explique les règles du jeu en 4 manches dont il sera l'animateur : les toasts, bio, pas bio ou les 2, les menus puis l'addition.
- Toujours en équipe, les manches leurs permettent soit de répondre à tour de rôle à des questions à choix multiple, soit de répondre plus vite que l'autre équipe.
- A chaque question ou action réussie, l'animateur attribue 1 point à l'équipe. L'équipe qui remporte le plus de points a gagné.

VOUS AVEZ L'ESPRIT D'ÉQUIPE ?
VOUS PENSEZ ÊTRE AU TAQUET
SUR LE BIO ? CETTE ANIMATION EST
FAITE POUR VOUS !

NON!

OUI!

Contre

!

Pour

L'animation est modulable en fonction du temps disponible et du nombre de personnes présentes.

VISITE DE FERME

➔ Après la théorie, la pratique.



LES POINTS FORTS DE CETTE ANIMATION

- ✓ LA VISITE PERMET DE SENSIBILISER AU MONDE AGRICOLE EN PROVOQUANT LE CONTACT ENTRE LES PROFESSIONNELS ET LES ÉTUDIANTS
- ✓ LA DISCUSSION AVEC LE PROFESSIONNEL PERMET D'APPORTER LA VISION CONCRÈTE DE L'AGRICULTURE BIOLOGIQUE



Deux structures peuvent vous permettre de mettre en place ce projet :



ILLIMITÉ*



2 À 3H*

*POINTS À DISCUTER AVEC LA FERME D'ACCUEIL



ACCUEIL PAYSAN

03.28.48.09.39

accueilpaysan59.62@wanadoo.fr

www.accueil-paysan.com



SAVOIR VERT

PEGGY HANNE – Chargée de mission

03.21.60.48.76

peggy.hanne@gmail.com | www.savoirvert.fr



JEU DE PLATEAU EN CONSTRUCTION



Un jeu ludique et instructif

Dans la mouvance des jeux de société modernes, A PRO BIO souhaite créer un jeu de plateau qui permettra, en guise de séance de « restitution », de mobiliser de manière ludique les connaissances acquises lors des précédentes animations.

Le projet étant en cours de réalisation, n'hésitez pas à nous contacter si vous souhaitez devenir sponsor ou partenaire de l'élaboration de ce nouveau jeu sur la bio.



EXEMPLE DE PROGRAMME COMPLET

LES ANIMATIONS DE CE FASCICULE SONT ADAPTABLES À VOS ATTENTES ET PEUVENT SE COMBINER DANS UN OBJECTIF DE CONTINUITÉ PÉDAGOGIQUE AUTOUR DE LA THÉMATIQUE. NOUS VOUS PROPOSONS :

| | |
|----------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| EN GUISE D'INTRODUCTION | La Bio'Culture La Bio des Sens Vidéo |
| SÉANCE DE SENSIBILISATION | Brainstorming Défi logo Visite de la ferme |
| SÉANCE CRÉATIVITÉ | Expo'bio Théâtre d'improbio Master smoothie Bio clash |
| SÉANCE RÉSUMÉE | Bio show Jeu de plateau (en construction) |

LA PLUPART DE CES ANIMATIONS MOBILISE 2 ANIMATEURS D'A PRO BIO.
LA PRÉSENCE D'UN ENCADRANT OU ENSEIGNANT EST TOUTEFOIS REQUISE POUR
DES RAISONS DE SÉCURITÉ ET DE MAINTIEN DE L'ATTENTION PENDANT L'ANIMATION.

Les animations sont réalisées sur devis. Le coût des animations varie selon la durée et le matériel nécessaire. Le coût est calculé par l'application d'un coût horaire de 50€ TTC cumulé aux frais supportés par l'animateur d'A PRO BIO (achat de denrées et frais de déplacements).

Si vous souhaitez plus d'informations sur les animations proposées, vous pouvez contacter les animateurs d'A PRO BIO :

➡ par téléphone au 03 20 31 57 97

ou envoyer le bulletin ci-dessous pour être recontacté(e) :

➡ par mail à animation.aprobio@gmail.com

➡ par fax au 03 20 12 09 91

FORMULAIRE DE CONTACT

Nom de la structure :

Adresse de la structure :

Nom du contact privilégié :

Fonction du contact privilégié :

Mail : Téléphone :

- Je souhaite être recontacté(e) par un animateur d'A PRO BIO
- Je souhaite recevoir un devis pour l'animation :

Commentaires :

.....
.....
.....

A PRO BIO

Cultivons notre avenir

4 rue Dormagen

59350 SAINT-ANDRÉ-LEZ-LILLE

Tél : 03 20 31 57 97

Fax : 03 20 12 09 91

contact@aprobio.fr

www.labio-presdechezmoi.com

www.aprobio.fr

 facebook/aprobionord

NOS ANIMATIONS SONT ADAPTÉES À TOUT PUBLIC ET PEUVENT AINSI PRENDRE PLACE DANS DIFFÉRENTES STRUCTURES.
N'HÉSITEZ PAS À DEMANDER LE CATALOGUE QUI VOUS INTÉRESSE.

