# ANIMATION jeu du loup garou

- objectifs
  - prise de conscience du GA
  - changement d'habitude maison/ cantine
  - rendre actifs
- contraintes
  - peu de matériel
  - peu de budget
- qui ?
  - convives
  - élèves de collège
  - groupe 30 élèves
- quand ?
  - périscolaire
    - midi
    - journées banalisées
  - durée : 2h
    - 1h exposé
    - 15 min film
    - 30 min jeu
    - 15 min de retour/ debriefing
- comment ?
  - exposé interactif + film
  - jeu de rôle
    - adaptation du jeu du loup garou
- les règles du jeu
  - personnages
    - partie 1 : gaspillage alimentaire
      - éco-délégué : ouvre les yeux
      - gaspilleurs : faire montagne de déchets
      - élèves : limiter le GA
      - cuisinier : limiter le GA et qu'il ne reste rien dans ses marmites
    - partie 2 : alimentation
      - consommateurs
      - agri conventionnels
      - agri bio
      - centrales de distribution
    - partie 3 : distribution
      - GMS
      - magasin de producteur
      - consommateur
  - contexte : il y a du gaspillage à la cantine de l'école: qui gaspille ?
  - thèmes à développer
    - GA
      - impact environnemental
        - énergie
        - déchets
        - eau
        - terres agricoles
        - pesticides
      - impact social / éthique
        - 50% production mondiale fini à la poubelle
        - 1 millard de personnes meurent de faim
        - accès à une alimentation de qualité/ équilibre nutritionnel
      - impact économique
        - collège
        - parents d'élèves
  - but du jeu
    - pour les élèves : démasquer les gaspilleurs
    - pour les gaspilleurs : faire à chaque repas l'équivalent du poids d'un élève en déchet