

Interactions

— PAYS DE LA LOIRE —

Ressources et expertises en promotion de la santé

L'avis du réseau d'expertise d'outils pédagogiques en éducation et promotion de la santé des Pays de la Loire

EXPERTISE du 11 avril 2023



Nutrichamps

Quand les fruits et les légumes s'invitent dans nos assiettes

Thématique : alimentation & nutrition ; consommation responsable

Support : Jeu pédagogique

Public(s) : à partir de 8 ans

Nombre de participants : 2 à 6 joueurs

Année de création : 2022

Acquisition : Achat

Prix : 50 €



Les informations du promoteur sur l'outil

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 6 pions et 1 dé
- 6 plateaux repas équilibrés
- 42 jetons « achat certifié »
- Livret Nutrimémo et règles du jeu
- 264 cartes :
 - 107 cartes Nutrition et Nutrition expert
 - 107 cartes Champ et Champ expert
 - 25 cartes Alerte Météo
 - 25 cartes Point Info

Objectifs

- ✓ Pallier la méconnaissance des pratiques agricoles
- ✓ Sensibiliser à l'impact de l'alimentation sur la santé
- ✓ Promouvoir l'activité physique
- ✓ Responsabiliser le consommateur

Utilisation

Cf. conseils du promoteur

Durée de jeu

Environ 45 minutes

Conseils

Cf. guide pédagogique

Editeur – Promoteur de l'outil

L'outil est vendu au prix de 50 € sur le site de nutrichamps.wordpress.com. Il peut être commandé en ligne : [Bon commande Nutrichamps](#)

Commentaires



Appréciation globale

Nutrichamps est un outil créé par une diététicienne, portant sur l'alimentation ; il aborde également la consommation responsable et les modes de production. Il s'agit d'un jeu de plateau, avec des cartes comportant principalement des questions et réponses fermées. Le but pour les joueurs est d'acquérir des points pour valider un « plateau repas équilibré ».

Plus d'une vingtaine de thèmes sont proposés : les expressions, les variétés de légumes, la saisonnalité, les pratiques agricoles, la vente de produits... Les différents types d'activités (« chercher l'intrus », calcul, quiz, mettre en lien...) permettent à chaque joueur de s'investir et créent une vraie dynamique : cela rend l'outil ludique. Cependant, cette multiplicité d'approches complexifie la mémorisation et l'appropriation des informations, si les informations ne sont pas expliquées ou contextualisées. Le promoteur propose l'outil à partir de 8 ans, nous notons toutefois que le vocabulaire est complexe pour les plus jeunes.

La diversité des questions enrichit les connaissances des participants. Aussi, nous regrettons que le jeu ne s'appuie pas sur la dernière version du Plan National Nutrition Santé 4 (PNNS – 2019/2023), outil référencé nationalement, axé sur « la promotion d'une alimentation satisfaisante pour tous » :

- Les messages délivrés sont très axés sur les portions, sur la « bonne » manière de consommer et les formulations n'invitent pas à s'interroger sur sa pratique. Nous relevons quelques erreurs de formulation (ex : « il est recommandé de consommer un verre de boisson sucrée par jour » - p 5 du livret).

Les nouvelles recommandations du PNNS 4 invitent les consommateurs, par exemple, à **augmenter** leur consommation de légumineuses et oléagineux, à **réduire** leur consommation de viande et à **aller vers** le bio. Ces trois messages sont absents du jeu.

- Un autre élément aurait pu être abordé : le plaisir de manger. En effet, manger ne se réduit pas à ingérer des aliments.

Ni la question de l'influence de l'environnement de vie (culturel, familial, lieu de vie, accès aux fruits et légumes non transformés, etc.), ni les considérations socio-économiques ne sont abordées, ce qui laisse de côté la question des inégalités sociales de santé, pourtant importantes en ce qui concerne l'alimentation.

Telle qu'elle est présentée, la mécanique de jeu ne favorise pas les échanges, ni le partage d'expériences entre participants. Le joueur est peu sollicité sur ses propres pratiques alimentaires, il est donc difficile pour lui de se questionner : ce jeu ne peut pas être qualifié d'outil de promotion de la santé.

Nutrichamps dispose d'une règle du jeu, mais ne fournit pas de livret pédagogique. Ainsi, aucune suggestion d'animation n'accompagne le jeu (annonce des objectifs, d'un cadre relationnel, reformuler, interpeller les participants...). Il nous semble pourtant que les questions mériteraient d'être assorties d'explications complémentaires pour approfondir les réponses, et éclairer certains thèmes. Des ressources bibliographiques auraient également permis d'aller plus loin. Aucune évaluation finale n'est proposée.

Nutrichamps, avant d'être un outil pédagogique, est surtout un jeu de société qui permet de se « cultiver » dans le domaine de l'alimentation.

Objectifs de l'outil

- ✓ Acquérir des connaissances sur l'alimentation et la consommation responsable
- ✓ Éveiller à l'impact de l'alimentation sur sa santé
- ✓ Repérer des aliments sains sur le plan nutritionnel et environnemental (saisonnalité, localité)

Public cible

De 10 à 14 ans

Utilisation conseillée

/

Temps d'appropriation de l'outil

Moins de 1 heure

L'expertise en un clin d'œil

<p>Niveau d'expertise attendu de l'animateur</p> 	<p>Compétences attendues pour l'animateur de l'outil :</p> <ul style="list-style-type: none"> * peut être novice dans la thématique * doit disposer de connaissances de base sur la thématique * doit disposer de connaissances solides sur la thématique * doit avoir de l'expérience en animation collective
<p>Implication des participants / Interactivité</p> 	<p>La mécanique de l'outil favorise :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'implication individuelle * l'implication collective
<p>Inclusivité</p> 	<p>Prise en compte de la diversité via l'écriture, les personnages (couleur de peau, origine, genre, handicap...) :</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil n'est pas inclusif * l'outil est en partie inclusif * l'outil est inclusif
<p>Utilisations répétées de l'outil possibles</p> 	<ul style="list-style-type: none"> * l'outil est pensé pour une utilisation ponctuelle ("one-shot") * l'outil est pensé pour une utilisation sur plusieurs séances
<p>Plaisir d'utilisation</p> 	<p>Lors de l'utilisation de l'outil</p> <ul style="list-style-type: none"> * l'outil et sa mécanique ne donnent pas envie de rejouer / l'utiliser à nouveau * l'outil et sa mécanique donnent envie de rejouer / l'utiliser à nouveau
<p>Temps de prise en main de l'outil / technicité</p> 	<p>Pour être mis en œuvre, l'outil nécessite :</p> <ul style="list-style-type: none"> * moins d'une heure de prise en main * entre 1h et 2h de prise en main * plus de 2h de prise en main



Notes aux lecteurs :

- Les expertises d'outils sont réalisées dans le cadre de InteractionS Pays de la Loire et coordonnées par l'IREPS Pays de la Loire.
Pour contacter la coordination du groupe d'experts : abonnaudet@irepspdl.org
Pour plus d'informations : www.interactionspdl.fr
- Cet avis d'expertise est construit sur la base d'un guide issu d'un groupe de travail composé de l'IREPS Pays de la Loire (Instance Régionale d'Education et de Promotion de la Santé) et d'Apes Ulg Liège (Action, recherche, évaluation en promotion de la santé et éducation pour la santé)
- L'activité d'expertise consiste en la production d'un point de vue élaboré et étayé par des professionnels investis dans le champ de la santé, sur un outil pédagogique. Cet avis d'expertise s'appuie sur une [méthodologie spécifique](#). Il ne saurait avoir de valeur de labellisation ou de caution.