

J'AIME LES PÂTATES



Guide pédagogique

J'AIME LES PATATES

Guide pédagogique

LE JEU J'AIME LES PATATES ET LA QUÊTE

Il existe une ville où tout fonctionne à la patate : les maisons et les voitures sont en patates, les objets essentiels ou superflus sont en patates, les bijoux (même les plus flamboyants) sont en patates. Bref, la patate est la monnaie courante de Patateland, et qui dit patates, dit richesse! Tout va bien dans le meilleur des mondes (de patates) jusqu'au jour où la ville est frappée d'une malchance et qu'il n'y a plus de... patates. Démuni, le héros doit trouver des alliés s'il veut reconstruire astucieusement sa communauté tout en faisant face aux embûches.

J'aime les patates est un jeu d'aventure et de stratégie pour parler avec humour d'économie durable et d'innovation sociale...

Note sur la langue : Le français utilisé dans ce jeu est un français de registre familier. De plus, les mots et les expressions employés ne sont pas toujours d'un usage correct ou ont été inventés. Veuillez le mentionner à vos élèves.

À PROPOS DU GUIDE

Ce guide accompagne le jeu interactif **J'aime les patates**, outil ludique visant l'apprentissage de l'innovation sociale (IS), une réflexion sur ses valeurs et le développement de sa conscience citoyenne relative à un vivre-ensemble.

PUBLIC CIBLE

Jeunes de 9 à 12 ans; soit les élèves de 4^e, de 5^e ou de 6^e année du primaire

PROGRAMMES DISCIPLINAIRES / GRANDES THÉMATIQUES

Innovation sociale
Économie sociale / Entrepreneurat social
Politique
Philosophie
Environnement / Développement durable
Éducation à la citoyenneté et au vivre-ensemble
Médias
Arts

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Esprit critique
Analyse de problème
Pensée créatrice
Travail d'équipe

1. ACTIVITÉS PRÉPARATOIRES

ACTIVITÉ PRÉPARATOIRE 1A : PROJECTION-DISCUSSION AUTOUR DU DOCUMENTAIRE *LES PORTEURS D'ESPOIR*

L'activité préparatoire invite les élèves à réfléchir aux changements, et aux manières de s'y prendre pour transformer leur environnement. Le documentaire *Les porteurs d'espoir* démontre en effet qu'une démarche scientifique de résolution de problèmes peut être à la fois inspirante et innovatrice. Le visionnage, ainsi que la discussion qui s'en suit, leur permet de s'initier aux compétences qui sont nécessaires pour transformer la réalité par des actions communautaires.

Étape 1 : Questions initiales

En classe, posez les questions suivantes aux élèves :

- Avez-vous déjà observé, autour de vous, des problèmes ou des réalités que vous auriez aimé voir changer? Avez-vous des exemples?
- Dans le domaine de l'environnement, pouvez-vous nommer certaines réalités qu'il faudrait améliorer ou changer?
- À qui revient la responsabilité d'intervenir pour apporter des changements aux problèmes environnementaux que nous connaissons? Comment? (Ex. : organisations environnementales, scientifiques, entreprises, politiciens, citoyens.)
- Les enfants, comment peuvent-ils contribuer au changement?

Étape 2 : Présentation et visionnage du documentaire *Les porteurs d'espoir*

« C'est dans l'école que naît l'espoir », dit Dominique Leduc, un enseignant de l'école La Farandole. Citez cette phrase aux élèves et informez-les qu'en visionnant le documentaire *Les porteurs d'espoir* de Fernand Dansereau, ils découvriront le projet exceptionnel de la classe de monsieur Leduc.

Visionnez le film sur le site de l'ONF : onf.ca/film/porteurs_despoir.



Étape 3 : Discussion à la suite du film

En classe, récoltez l'impression des élèves à l'aide des questions suivantes :

- Qu'est-ce qui vous a marqué dans ce film?
- Comment les élèves ont-ils réussi à enrayer le problème de vandalisme? Quelles étapes ont été suivies?
- Pouvez-vous décrire certaines étapes du projet où les élèves de La Farandole semblaient confiants?
- Pouvez-vous décrire des moments où ils ont dû faire face à des obstacles? Comment les ont-ils surmontés?
- Pouvez-vous nommer les différentes personnes ressources du film et décrire ce qu'elles apportent au projet? (Ex. : le député, le maire, le policier, le patron de la quincaillerie.)
- Maintenant que vous avez visionné le film, pensez-vous que les enfants ont la capacité de changer les choses? Comment?

Étape 4 : Approfondissement

Si vous souhaitez approfondir ou relancer la discussion post-visionnage, référez-vous au guide d'accompagnement du film *Les porteurs d'espoir* : nfb.ca/sg/100698.pdf.

ACTIVITÉ PRÉPARATOIRE 1B : TABLE RONDE SUR LES CHANGEMENTS ENVIRONNEMENTAUX ET SOCIAUX

Changer? Oui, mais quoi changer?

En table ronde, amenez les élèves à partager leurs opinions sur la notion du changement et à déterminer différentes problématiques qui les entourent. Demandez-leur d'imaginer des manières simples et accessibles d'agir, tout en les sensibilisant au fait qu'il est efficace et agréable d'agir en collaboration.

Disposer les bureaux de la classe de façon à former un grand rond pour que tous les élèves se voient. Posez une question et choisissez, parmi les élèves qui auront levé la main, la première personne qui va s'exprimer. Invitez celle-ci à choisir, ensuite, la deuxième personne qui répondra. La discussion sera ainsi relancée naturellement, chaque élève choisissant la personne suivante qui prendra la parole. Posez une seule question à la fois, afin que chaque sujet soit profitablement exploré.

Changer? Notre rapport à l'environnement!

En s'inspirant du film *Les porteurs d'espoir* et des discussions qui ont eu lieu à la suite du visionnage, invitez les élèves à imaginer des solutions simples et des gestes qui seraient à leur portée, afin d'agir sur certains problèmes environnementaux.

Demandez-leur :

- Y a-t-il des problèmes environnementaux qui vous interpellent et qui vous touchent particulièrement?
- Quels seraient vos plans pour changer la situation?

Changer? Les mauvaises habitudes!

Après qu'ils ont nommé différentes réalités qu'ils souhaiteraient changer afin de nourrir un rapport plus respectueux envers l'environnement, invitez les élèves à partager en classe d'autres situations problématiques ou déplorables qu'ils ont observées et qu'ils souhaitent transformer en leur demandant :

- Pouvez-vous décrire des situations ou certaines de vos mauvaises habitudes (ou celles que vous observez autour de vous) et qui vous désolent?
- Que proposeriez-vous pour activer un changement réel et durable?

Au besoin, lancez-les sur certaines pistes (l'hyperconsommation, les inégalités sociales, l'inaccessibilité à l'éducation, la maltraitance, etc.), ou remettez-leur l'Annexe A : Fiche de l'élève : Grands domaines d'intervention en innovation sociale (IS).

Changer? Ensemble!

Enfin, invitez les élèves à déterminer les différents acteurs potentiels du changement en leur posant cette question :

- Selon vous, face aux problèmes environnementaux et sociaux que vous avez énoncés, à qui revient la responsabilité d'agir pour apporter le changement?

Inscrivez au fur et à mesure leurs idées au tableau. La liste suivante vous permettra de compléter le portrait.

La responsabilité d'agir pour apporter le changement peut-elle revenir :

- aux adultes?
- aux jeunes?
- aux scientifiques?
- aux entreprises?
- aux organisations (ex. : Greenpeace, Oxfam)?
- aux décideurs politiques?
- aux enseignants?
- aux artistes?

Demandez ensuite aux élèves d'imaginer des croisements entre les différents intervenants. Par exemple, à quoi ressemblerait une collaboration entre des scientifiques (lesquels?) et des jeunes? Entre une entreprise (laquelle?) et des enseignants? Entre des artistes (de quelle discipline) et des politiciens? N'oubliez pas que l'union fait la force!



J'AIME LES PATATES

Guide pédagogique

2. ACTIVITÉS PRINCIPALES

ACTIVITÉ PRINCIPALE 2A : JOUER À J'AIME LES PATATES

Les élèves se familiarisent avec le jeu interactif et découvrent que la patate est une métaphore de l'argent. Ils sont appelés à analyser le rôle des différents personnages et symboles dans le jeu. Ils observent les conséquences de la surconsommation et découvrent que d'autres voies existent.

Étape 1 : Mise en contexte du jeu *J'aime les patates*

Expliquez aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu qui s'appelle *J'aime les patates* (en classe ou à la maison). Il est important, à ce stade-ci, de ne pas trop révéler d'information sur le jeu ni sur les étapes qu'ils traverseront. Invitez-les cependant à deviner la nature du jeu en leur posant quelques questions :

- Avec un tel titre, de quelle sorte de jeu s'agit-il?
- Qui, dans la classe, aime les patates et pourquoi?
- La patate a-t-elle une valeur (autre que nutritionnelle)?

Étape 2 : Jeu *J'aime les patates*

Les élèves jouent au jeu *J'aime les patates* jusqu'à la fin (ce qui requiert environ de 45 à 75 minutes).

Étape 3 : Analyse des personnages et des lieux dans le jeu

Conviez les élèves, en petites équipes, à réfléchir à ce que peuvent bien représenter les différents symboles et personnages dans le jeu.

Remettez-leur l'Annexe B : Fiche de l'élève : Analyse des personnages et des lieux dans le jeu en les orientant à l'aide des questions suivantes :

- Si l'on transposait les personnages de ce jeu dans notre société, que représenteraient-ils?
- Quels seraient leur profession ou leur rôle?
- Qu'en est-il des symboles et des lieux évoqués dans le jeu?

Étape 4 : Retour sur les réponses

Compilez le résultat des analyses en interrogeant chaque équipe devant la classe, un personnage et un symbole à la fois. Sont-ils généralement perçus de la même manière? Y a-t-il des différences? Si oui, lesquelles? Un corrigé est disponible à l'Annexe C : Fiche de l'enseignant ou de l'enseignante : Corrigé de l'analyse des personnages et des lieux dans le jeu.

Invitez ensuite les élèves à parler de leur expérience du jeu en les guidant avec ces quelques questions :

- D'après vous, quel est le thème du jeu? Que représentent les patates?
- Ce jeu est-il si éloigné de notre réalité? Pourquoi?
- Quelles phrases vous ont marqués dans le jeu? Pourquoi?
- Selon vous, qu'est-ce qui a mené les patates à disparaître? Un schéma similaire pourrait-il arriver dans notre société?
- Pourquoi Mamidon a-t-elle caché une graine de patate sous le rocher?
- Qu'est-ce qu'une solution durable? En quoi est-ce bénéfique, contrairement aux solutions temporaires?
- Décrivez le héros Chips. Est-il un personnage extraordinaire? Comment vous identifiez-vous à lui (et aux autres personnages)?
- Connaissez-vous personnellement des « bidouilleurs »? Si vous le pouviez, qu'aimeriez-vous « patenter » vous-même?

Pour ceux qui ont fait l'activité préparatoire 1A

- Quelles sont les ressemblances entre *J'aime les patates* et la démarche des élèves du film *Les porteurs d'espoir*?

Étape 5 : Conscience éveillée

Parfois, une seule expérience peut changer bien des choses. C'est ce que nous révèle la conceptrice du jeu, Vali Fugulin, en nous parlant d'une expérience toute simple qu'elle a vécue.

Lisez ce passage aux élèves :

« Je me rappelle encore le premier sans-abri que j'ai vu. Je devais avoir 7 ans. Il était assis sur un trottoir de Washington et ses yeux étaient juste à la hauteur des miens. Le souvenir de son visage et de son regard ne m'a jamais quittée. Une trentaine d'années plus tard, je m'interroge sans cesse sur les manières dont on peut, à petite échelle, opérer des changements sociaux d'envergure. Et ainsi aider ceux qui souffrent le plus des inégalités. »

Demandez aux élèves s'ils ont déjà eu ce genre d'expérience révélatrice (une expérience qui change la perception des choses). Si oui, voudraient-ils la communiquer en classe? Qu'est-ce qui fait qu'une seule petite expérience peut ainsi changer la façon d'agir?



J'AIME LES PATATES

Guide pédagogique

ACTIVITÉ PRINCIPALE 2B : DÉBAT SUR LA SURCONSOMMATION ET SES CONSÉQUENCES

J'aime les patates est un jeu de stratégie à la fois drôle et éducatif où les élèves sont invités à se mettre dans la peau des habitants de Patateland et à participer à un débat réfléchi sur les enjeux à long terme d'un mode de vie de surconsommation. Une équipe sera appelée à défendre le rythme effréné de consommation, et l'autre, à sonner l'alarme et à proposer des solutions.

Étape 1 : Formation des équipes et préparation

Divisez la classe en deux équipes :

Équipe A – Les « néopatates »

Les « néopatates » sont pour le maintien de la consommation effrénée des patates.

L'équipe A est formée du maire et de citoyens qui ne veulent pas réduire leur rythme de consommation. Ils considèrent qu'ils ont le droit de consommer autant de patates qu'ils veulent. En fait, les membres de l'équipe A désirent augmenter la production de patates, car c'est dans leur intérêt. Ils sont en mesure d'expliquer pourquoi la patate fait le bonheur en citant des exemples concrets. Ils utilisent la publicité pour jeter de la poudre aux yeux à leurs concitoyens et créer des besoins. Pour bien démontrer leur amour de la richesse, ils portent de flamboyants bijoux de patates.

Équipe B – Les patates vertes

Les patates vertes sont pour l'innovation et pour une nouvelle manière de consommer.

L'équipe B est formée de « bidouilleurs » et de citoyens inquiets. Ces derniers croient que la patate est une ressource qui s'épuise et qu'ils sont dépendants d'un système qui se fragilise. Ils cherchent à se regrouper et à collaborer avec différentes personnes pour trouver des solutions et agir. Ils désirent sensibiliser les « néopatates » aux conséquences à long terme de la surconsommation en leur proposant d'autres solutions. Ils portent des « recyclobijoux » confectionnés en pelures de patate.

Mettez-vous dans la peau de Mamidon, et effectuez une médiation entre les équipes.

Allouez du temps aux deux équipes, afin qu'elles puissent se préparer, développer des arguments logiques et confectionner des bijoux ou des « objets-patates » si elles le souhaitent.

Étape 2 : Débat sur la surconsommation et ses conséquences

C'est le jour du grand rassemblement au village. Les deux équipes se font face. Invitez les « néopatates » à se présenter et à décrire leur mode de vie. Donnez ensuite la parole aux patates vertes. Orchestrez le débat pour que chaque équipe puisse s'exprimer l'une après l'autre.

Étape 3 : Réflexion sur le débat

Pour faire suite au débat, posez les questions suivantes aux deux équipes. Les élèves peuvent s'extraire de leur rôle afin d'exprimer leur réelle opinion :

- Quels sont les arguments des deux équipes qui vous ont le plus marqués? Pourquoi?
- Y a-t-il d'autres arguments que l'équipe opposée aurait pu exprimer?
- Y a-t-il une relation entre le débat que nous venons de faire en classe et la réalité qui nous entoure?
- Quelles sont les conséquences environnementales de la surconsommation de patates (et d'autres ressources)? (Ex. : pollution, épuisement des ressources naturelles, perte de biodiversité, destruction d'habitats naturels.)
- Est-ce facile de changer ses façons de consommer? Pourquoi?
- Les modes de consommation varient-ils selon les époques? Pourquoi? Comment décririez-vous notre époque actuelle?
- Croyez-vous que nous jetons des choses qui pourraient être réutilisées? Lesquelles et comment?
- On retrouve certaines tactiques publicitaires à Patateland comme dans notre société. Lesquelles? (Ex. : publicités pour vendre une télévision, une bague en « patator », un « patato-gâteau ».) Croyez-vous que ces publicités ont une influence sur nos choix de consommation? Comment?
- Selon vous, les patates font-elles le bonheur? (Rappelez-leur l'expression « l'argent ne fait pas le bonheur ».)



J'AIME LES PATATES

Guide pédagogique

ACTIVITÉ PRINCIPALE 2C : DISCUSSION SUR L'INNOVATION SOCIALE ET L'ENGAGEMENT (LES SOLUTIONS)

Les élèves sont amenés à approfondir leur compréhension de l'innovation sociale. Ils découvriront que pour innover, il faut d'abord savoir identifier un problème, trouver une solution créative et s'assurer que celle-ci est logique et durable.

À l'aide de questions posées en classe et par une discussion en groupe, invitez les élèves à réfléchir aux différents mécanismes de résolution de problèmes et à se familiariser avec l'innovation sociale et ses différentes configurations.

Étape 1 : Questions initiales sur l'importance de trouver des solutions

- Dans le jeu, Mamidon dit : « Ça arrive dans la vie qu'une chose nous révolte. La pauvreté. La faim. La pollution. Le tout croche. On voudrait faire quelque chose, mais on se sent impuissant... Pourtant, il faut passer à l'action : le changement frappe à ta porte. »
- Devant un problème, comment faut-il se comporter selon vous? Faut-il être passif ou actif? Est-ce toujours facile? Le faisons-nous toujours? Et sinon, pourquoi selon vous?
- Que signifie l'expression « quand tout tombe à l'eau, on pense en dehors du cageot »?

Étape 2 : Discussion sur l'innovation sociale dans Patateland

Lancez une discussion sur l'innovation sociale, telle qu'elle est présentée dans le jeu.

- Mamidon dit : « Un innovateur social, ça perd pas de temps à chercher des coupables. Ça trouve des remèdes... » Que croyez-vous qu'elle voulait dire?
- Mamidon dit également : « Pose un petit geste et le gros trouble va s'arranger. » Qu'en pensez-vous? Croyez-vous que de gros problèmes peuvent être résolus à l'aide de petits gestes?
- Lorsque Chips et ses amis croisent des gens pour leur proposer leurs idées, ces personnes sont-elles toujours réceptives? Croient-elles systématiquement à leurs idées? Pourquoi? Qu'en est-il des innovateurs sociaux? Les gens autour d'eux croient-ils tout de suite en leurs projets? Est-il important de croire à ses idées et de persévérer? Pourquoi?
- Avez-vous des exemples d'idées novatrices qui étaient parfois perçues comme étant « une affaire des Bizarros », mais qui sont, à la longue, devenues répandues? (Ex. : apporter ses sacs réutilisables à l'épicerie.)

- Mamidon dit : « "Sois le changement que tu veux voir dans le monde" », dirait un vieux sage que je connais. "Lève-toi de tes fesses pis change le monde!", ça, c'est moi qui le dis! Comme innovateur social, tu t'occupes du premier maillon de la chaîne – l'humain – en lui redonnant espoir. Maintenant, c'est à ton tour... » Croyez-vous que chacun et chacune de nous doit s'investir dans le changement social à sa façon? Justifiez votre réponse.
- Dans le jeu, il faut souvent se trouver des amis pour traverser un obstacle. Pourquoi croyez-vous que, pour résoudre certains problèmes, il faut joindre nos forces et collaborer?
- Qu'arrive-t-il quand le robot fabriqué à partir de pelures tente de briser la roche? C'est plutôt lui qui brise. Une solution, aussi créative soit-elle, peut-elle ne pas fonctionner? Ou du moins, pas du premier coup? Comment doit-on réagir par rapport à l'échec initial?

Étape 3 : Définition de l'innovation sociale

Regardez en classe le [Petit guide de l'innovateur](#) afin :

- de fournir aux élèves une définition de l'innovation sociale;
- de montrer que l'innovation sociale peut être divisée en étapes;
- de donner des exemples de projets d'innovation sociale.

3. ACTIVITÉS D'INTÉGRATION

ACTIVITÉ D'INTÉGRATION 3A : DÉVELOPPEMENT DE VOTRE PROJET D'INNOVATION SOCIALE

Les élèves sont invités à développer leur propre projet d'innovation sociale, étape par étape (en petites équipes ou avec tous les membres de la classe).

Étape 1 : Ampleur et nature du projet

Avec la complicité des élèves, déterminez si vous souhaitez réaliser un grand projet (comme dans le film *Les porteurs d'espoir*) ou plusieurs petits projets en équipes. Invitez-les ensuite à décider de la nature du projet à réaliser.

Il est suggéré de laisser les élèves choisir eux-mêmes leur projet d'innovation sociale, même si vous pouvez les guider. Au besoin, remettez-leur les annexes suivantes : Annexe A : Fiche de l'élève : Grands domaines d'intervention en innovation sociale (IS); et Annexe D : Fiche de l'élève : Des façons de s'engager.



Étape 2 : Développement du projet

Invitez d'abord les élèves à parcourir le [Petit guide de l'innovateur](#), afin qu'ils puissent se familiariser avec les dix étapes proposées pour mettre en marche un projet d'innovation sociale.

Remettez-leur ensuite l'Annexe E : Fiche de l'élève : Développez VOTRE projet d'IS étape par étape, pour qu'ils puissent établir leur plan d'action. Ce sont les mêmes étapes qu'on retrouve dans le [Petit guide de l'innovateur](#), les élèves peuvent donc y puiser de l'inspiration.

ACTIVITÉ D'INTÉGRATION 3B : VALORISATION... DES VALEURS (DISCUSSION ET RÉFLEXION ÉCRITE SUR SES VALEURS)

En classe, les élèves sont invités à réfléchir à ce qu'est une valeur dans le cadre d'une discussion. Celle-ci est suivie d'une réflexion individuelle et d'une production écrite.

Étape 1 : Questions initiales sur les valeurs

En classe, posez les questions suivantes :

- Qu'est-ce qu'une valeur?
 - Au besoin, définissez ce qu'est une valeur : « Une valeur est un principe qui a de l'importance pour un individu ou un groupe et qui oriente ses actions. Voici un exemple : si l'honnêteté est une valeur importante pour une personne, elle aura tendance à souhaiter que les autres soient francs avec elle et aura aussi tendance à être honnête avec autrui. »
- Pouvez-vous nommer des valeurs?
- Seriez-vous capable de mimer une de ces valeurs?
 - Laissez-les essayer, s'ils le souhaitent. Amenez-les ainsi à réaliser qu'il peut être difficile de mimer une valeur, étant donné que c'est quelque chose d'abstrait. Néanmoins, nous détenons tous, de façon consciente ou non, certaines valeurs qui guident nos actions.
- D'où viennent nos valeurs selon vous?
 - Puis, s'ils ne trouvent pas de réponse, amenez-leur, tour à tour, les sources d'influence suivantes :
 - nos parents
 - nos amis
 - nos croyances religieuses, spirituelles ou éthiques
 - notre culture
 - les médias
 - l'éducation

- À votre avis, les médias autour de nous influencent-ils nos valeurs? (Ex. : l'Internet, les livres, les revues, la télévision, les jeux vidéo, le cinéma.)
- Les médias peuvent-ils véhiculer des messages négatifs? Et des messages positifs?

Étape 2 : Réflexion écrite sur ses propres valeurs

Maintenant qu'ils savent saisir un peu plus clairement ce qu'est une valeur, invitez les élèves à faire une réflexion écrite sur leurs propres valeurs en employant la formulation suivante : « Mes principales valeurs sont... parce que... » Au besoin, fournissez-leur l'Annexe F : Fiche de l'élève : Exemples de valeurs.

Référence utilisée pour cette activité :

Lopes, I., Québec'ERE et P. Jobin. Activité *Autour des valeurs* tirée de la trousse pédagogique liée au film *L'homme qui plantait des arbres* de Frédéric Back : fredericback.com/ateliers/homme2/trousse_homme.pdf.

ACTIVITÉ D'INTÉGRATION 3C : RECHERCHE SUR UN INNOVATEUR SOCIAL OU UNE INNOVATRICE SOCIALE OU ENCORE SUR UN PROJET D'IS INSPIRANT

Les élèves sont amenés à faire un travail de recherche sur un innovateur social ou encore sur un projet relié à l'innovation sociale.

Étape 1 : Question initiale

En classe, posez la question aux élèves : Connaissez-vous des personnes ou des projets qui ont un impact positif sur la société ou l'environnement?

Étape 2 : Recherche

Invitez les élèves à faire une recherche individuelle ou en petites équipes pour découvrir des personnalités ou des projets en innovation sociale qui les inspirent. L'annexe suivante peut servir de point de départ : Annexe G : Fiche de l'élève : Profils d'innovateurs et d'innovatrices sociaux.

Étape 3 : Production orale ou écrite

Les élèves présentent les résultats de leurs recherches en préparant une production orale ou écrite.



4. ACTIVITÉS DE RÉINVESTISSEMENT

ACTIVITÉ DE RÉINVESTISSEMENT 4A : À L'ŒUVRE!

Les élèves sont appelés à réfléchir sur l'apport de l'art engagé en innovation sociale, d'abord par une discussion en classe, ensuite par le visionnage de trois vidéos, puis par une recherche sur un artiste engagé, et, enfin, par la création de leur propre œuvre d'art.

Étape 1 : Questions initiales

En classe, posez les questions suivantes :

- Selon vous, y a-t-il une place pour l'art en innovation sociale? Laquelle?
- Connaissez-vous des artistes-récupérateurs?
- Connaissez-vous des artistes engagés (soit par leur art, soit par leur engagement social)?

Étape 2 : Visionnage de trois vidéos sur des artistes récupérateurs

À l'aide des vidéos suivantes, invitez-les à découvrir trois « bidouilleurs » ou artistes-récupérateurs :

- 1 Mélodie Coutou (arts visuels) : vimeo.com/36013709
- 2 David Bernier (cinéma d'animation) : vimeo.com/36025558
- 3 Sylvain Grenier et le groupe SCRAP (percussions) : youtube.com/watch?v=w7FRv80Z5W4&feature=youtu.be

Étape 3 : Recherche et présentation

Invitez les élèves à faire une recherche, individuellement ou en petites équipes, sur un artiste engagé qui les inspire et à faire part de leurs découvertes à l'aide d'une présentation orale ou écrite.

Étape 4 : Création artistique

Conviez les élèves à créer une œuvre artistique à thématique engagée, par exemple un projet d'art visuel, un slam, une chanson, une vidéo, un poème, un sketch, une pièce de théâtre.

Étape 5 : Organisation d'une mini-exposition à l'école

À l'école, organisez une mini-exposition de sensibilisation pour les élèves des autres classes, le personnel enseignant et, pourquoi pas, la communauté!

ACTIVITÉ DE RÉINVESTISSEMENT 4B : ANALYSE D'UN DOCUMENTAIRE AU CHOIX, RELIÉ À L'INNOVATION SOCIALE

Les élèves sont invités à choisir un documentaire abordant un enjeu qui leur tient à cœur, puis à l'analyser à l'aide d'une grille.

Étape 1 : Choix du documentaire

Conviez les élèves à sélectionner un documentaire qui aborde un enjeu environnemental ou social, et qui est, d'une façon ou d'une autre, relié à l'innovation sociale.

Ces sites peuvent servir de pistes :

- onf.ca/campus-canada
- onf.ca/selection/cultiver-lempathie-etudes-primaires
- onf.ca/selection/enjeux-mondiaux

Note : Certains documentaires s'adressent à des publics plus âgés. Veuillez donc guider le jeune dans le choix de son documentaire.

Étape 2 : Analyse du documentaire

Demandez aux élèves de répondre à certaines questions d'analyse. Afin de les soutenir dans cette démarche, remettez-leur l'Annexe H : Fiche de l'élève : Analyse d'un enjeu représenté dans un documentaire.

Des ressources supplémentaires sont fournies à l'Annexe I : Fiche de l'enseignant ou de l'enseignante : Pour aller plus loin : ressources et organismes.



J'AIME LES PATATES

ANNEXE A : FICHE DE L'ÉLÈVE

GRANDS DOMAINES D'INTERVENTION EN INNOVATION SOCIALE (IS)

Environnement	→	Exemples :
Consommation	→	Exemples :
Agriculture et alimentation	→	Exemples :
Pauvreté	→	Exemples :
Santé physique	→	Exemples :
Santé mentale	→	Exemples :
Communauté	→	Exemples :
Droits de la personne	→	Exemples :
Éducation	→	Exemples :
Paix	→	Exemples :
Coopération internationale	→	Exemples :
Autres...	→	Exemples :



J'AIME LES PATATES

ANNEXE B : FICHE DE L'ÉLÈVE

ANALYSE DES PERSONNAGES ET DES LIEUX DANS LE JEU

QUESTION : SELON TOI, DANS LE JEU J'AIME LES PATATES, QUE PEUVENT REPRÉSENTER...	RÉPONSE
<ul style="list-style-type: none">• les patates?	
<ul style="list-style-type: none">• le héros Chips?	
<ul style="list-style-type: none">• Mamidon?	
<ul style="list-style-type: none">• le maire?	
<ul style="list-style-type: none">• le monstre?	
<ul style="list-style-type: none">• les pelures de patates?	
<ul style="list-style-type: none">• les « bidouilleurs » (les « Bizarros »)?	
<ul style="list-style-type: none">• le village?	
<ul style="list-style-type: none">• la plage?	
<ul style="list-style-type: none">• la grosse roche?	

J'AIME LES PATATES

ANNEXE C : FICHE DE L'ENSEIGNANT OU DE L'ENSEIGNANTE CORRIGÉ DE L'ANALYSE DES PERSONNAGES ET DES LIEUX DANS LE JEU

QUESTION : SELON TOI, DANS LE JEU J'AIME LES PATATES, QUE PEUVENT REPRÉSENTER...	EXEMPLE DE RÉPONSE
<ul style="list-style-type: none">• les patates?	L'argent
<ul style="list-style-type: none">• le héros Chips?	Le citoyen
<ul style="list-style-type: none">• Mamidon?	Les mentors, les conseillers
<ul style="list-style-type: none">• le maire?	Les politiciens, les décideurs
<ul style="list-style-type: none">• le monstre?	La société de consommation que l'on nourrit sans fin
<ul style="list-style-type: none">• les pelures de patates?	Des ressources réutilisables, des matériaux de création
<ul style="list-style-type: none">• les « bidouilleurs » (les « Bizarros »)?	Les innovateurs sociaux, les bâtisseurs de changement, les gens apportant des solutions créatives aux problèmes, les récupérateurs
<ul style="list-style-type: none">• le village?	Les communautés : quartiers, villages, villes
<ul style="list-style-type: none">• la plage?	Des lieux de création, des endroits où vit un écosystème à préserver
<ul style="list-style-type: none">• la grosse roche?	Un obstacle à surmonter



J'AIME LES PATATES

ANNEXE D : FICHE DE L'ÉLÈVE DES FAÇONS DE S'ENGAGER

Il existe plusieurs façons de t'engager, mais en voici quelques exemples :

- Développer un projet pour ta classe ou ton école (ex. : changer le menu à la cafétéria; faire des achats responsables du matériel scolaire; proposer une cour verte).
- Développer un projet dans ta communauté.
- Organiser une exposition ou un spectacle pour sensibiliser ton école ou ta communauté à un enjeu.
- Organiser une collecte de fonds ou un spectacle-bénéfice afin de soutenir un projet ou un organisme communautaire ou international.
- Rédiger un article ou publier un journal afin d'éduquer les amis de l'école à un enjeu ou leur faire connaître des histoires d'innovation sociale inspirantes (un journal de bonnes nouvelles!).
- Partager des messages d'actions positives pouvant être menées sur les médias sociaux (ex. : Facebook).
- Aller voir un dirigeant de ta communauté ou lui écrire afin de lui faire part d'un problème et de lui proposer des solutions à envisager.
- Écrire une lettre d'appui à un projet local ou international.
- Être un consommateur responsable (consommer des produits biologiques, locaux, équitables ou simplement consommer moins...), lorsque c'est possible.
- Opter pour des modes de « transport vert » (marche, vélo, patin à roues alignées, rouli-roulant ou autre), lorsque c'est possible.
- Récupérer! Faire du nouveau avec de vieux objets.

J'AIME LES PATATES

ANNEXE E : FICHE DE L'ÉLÈVE DÉVELOPPEZ VOTRE PROJET D'IS ÉTAPE PAR ÉTAPE

À vous de jouer! Devenez les héros de votre Patateland en développant votre projet! Voici les étapes proposées. Référez-vous au [Petit guide de l'innovateur](#) pour obtenir la description de chacune des étapes ainsi que des exemples.

N°	ÉTAPE	INTERPRÉTATION (CE QUE CELA SIGNIFIE POUR TON PROJET)
1	Identifier un problème	
2	Vivre une crise / Se sentir révolté	
3	S'informer	
4	Trouver un allié	
5	Avoir une idée	
6	Bâtir le projet	
7	Implanter le projet	
8	Vivre un échec et rebondir	
9	Obtenir des résultats	
10	Partager la nouvelle	



J'AIME LES PATATES

ANNEXE F : FICHE DE L'ÉLÈVE EXEMPLES DE VALEURS

- Affirmation de soi
- Altruisme
- Ambition
- Amitié
- Amour
- Bonheur
- Compassion
- Confiance
- Coopération
- Courage
- Démocratie
- Détermination
- Dignité
- Discrétion
- Écologie
- Efficacité
- Égalité
- Empathie
- Engagement
- Fiabilité
- Générosité
- Honnêteté
- Humilité
- Indépendance
- Ingéniosité
- Intégrité
- Justice
- Liberté
- Minutie
- Persévérance
- Politesse
- Respect
- Responsabilité
- Sens de l'initiative
- Sérénité
- Simplicité
- Solidarité
- Tradition

J'AIME LES PATATES

ANNEXE G : FICHE DE L'ÉLÈVE PROFILS D'INNOVATEURS ET D'INNOVATRICES SOCIAUX

Afin de lire sur des innovateurs sociaux ou d'entamer une recherche, voici quelques pistes permettant de découvrir des profils de gens qui ont osé provoquer le changement.

PETIT GUIDE DE L'INNOVATEUR

Réfère-toi au [Petit guide de l'innovateur](#) afin de voir les profils des innovateurs sociaux présentés dans l'introduction du jeu *J'aime les patates* :

- A** Germaine Acogny – Sénégal
- B** Albina Ruiz – Pérou (et sept autres pays)
- C** Albeiro Vargas – Colombie
- D** Les enfants de Cateura – Paraguay
- E** L'organisme Renaissance – Canada
- F** Guy et Neca Marcovaldi – Brésil
- G** Jaime Lerner – Brésil

RECHERCHE SUR INTERNET

Pour faire une recherche sur Internet, voici quelques sites pouvant te servir de points de départ :

Forces Avenir	forcesavenir.qc.ca
Institut du Nouveau Monde	inm.qc.ca
Réseau québécois en innovation sociale	rqis.org

Voici deux exemples d'innovations sociales intéressantes :

- Vandana Shiva verdamilio.info/org/spip.php?article849&lang=fr
- Wangari Maathai – La ceinture verte fr.wikipedia.org/wiki/Wangari_Muta_Maathai



J'AIME LES PATATES

PERSONNE VUE DANS UN DOCUMENTAIRE OU UNE SÉRIE TÉLÉVISÉE

Peut-être as-tu vu un innovateur social ou une innovatrice sociale dans un documentaire ou une série télévisée?

Note : Certains documentaires s'adressent à un public plus âgé, demande l'aide de ton enseignant ou enseignante dans le choix de ton documentaire.

Voici quelques pistes :

CAMPUS – ONF (Films et ressources éducatives. Chaînes spécialisées par thème (environnement, droits de la personne, etc.))	onf.ca/campus-canada
CAMPUS – ONF – Sélection Cultiver l'empathie (études primaires)	onf.ca/selection/cultiver-lempathie-etudes-primaires
Artisans du changement (série télévisée)	artisansduchangement.tv/serie-tele
ONF – Sélection Planète en vue (films sur les enjeux mondiaux)	onf.ca/selection/enjeux-mondiaux

RECHERCHE DANS TON MILIEU

En connais-tu dans ton milieu?

- dans ton entourage (famille, amis...)
- dans ta communauté
- dans ta ville
- dans ta province
- dans ton pays
- à l'international

J'AIME LES PATATES

ANNEXE H : FICHE DE L'ÉLÈVE ANALYSE D'UN ENJEU REPRÉSENTÉ DANS UN DOCUMENTAIRE

<ul style="list-style-type: none">• Quels sont les thèmes principaux abordés dans ce film?	
<ul style="list-style-type: none">• Quels sont les problèmes (les enjeux) soulevés par le film?	
<ul style="list-style-type: none">• Quelles en sont les causes?	
<ul style="list-style-type: none">• Quelles en sont les conséquences (les impacts)? Sur qui?	
<ul style="list-style-type: none">• Quand ce film se déroule-t-il? (En quelle année a-t-il été tourné? Ce film est-il lié à un événement particulier?)	
<ul style="list-style-type: none">• Où ce film a-t-il été tourné? Que connais-tu de cette région?	
<ul style="list-style-type: none">• Pourquoi crois-tu que ce documentaire a été réalisé?	
<ul style="list-style-type: none">• Quelles solutions sont apportées ou suggérées par le film?	
<ul style="list-style-type: none">• Si tu voulais confronter cet enjeu, que pourrais-tu faire?	

J'AIME LES PATATES

ANNEXE I : FICHE DE L'ENSEIGNANT OU DE L'ENSEIGNANTE POUR ALLER PLUS LOIN : RESSOURCES ET ORGANISMES

ORGANISMES

Enfants Entraide

enfantsentraide.org/engagezvous/jeune

Racines de l'empathie

rootsofempathy.org/fr

RESSOURCES ÉDUCATIVES

Enfants Entraide – Ressources éducatives

enfantsentraide.org/engagezvous/educateurs/enclasse/ressourceseducatives

Office de la protection du consommateur (OPC), zone enseignants – Activités éducatives

opc.gouv.qc.ca/a-propos/zone-enseignants/liste-activites

Association québécoise pour la promotion de l'éducation relative à l'environnement (AQPERE)

aqpere.qc.ca

J'ai la mémoire qui tourne – Zone des profs – SAÉ sur la consommation d'hier à aujourd'hui

jailamemoirequitourne.historiatv.com/zone-profs/activite/24459/la-consommation-hier-et-aujourd'hui

D'un commerce agréable et équitable – L'ABC de la consommation responsable (Fiches thématiques et guide pour le primaire)

evb.lacsq.org/fileadmin/user_upload/microsites/eav-evb_internet/documents/trousses-et-activites/d-un-commerce-agreable-et-equitable/ABC-guide-primaire.pdf

Réseau In-Terre-Actif – Ressources éducatives sur la consommation responsable

in-terre-actif.com

Atelier Frédéric Back – Trousses éducatives sur l'environnement, la consommation responsable, etc.

fredericback.com/ateliers/index2.fr.shtml#trousses

Trousse À la soupe! d'Équiterre

Trousse pédagogique sur l'alimentation responsable (saine, écologique, locale et solidaire) – Primaire

equiterre.org/solution/primaire

Ressources pour repenser

resources4rethinking.ca/fr

Vidéo L'histoire des choses

dailymotion.com/video/xb6cmu_l-histoire-des-choses_news

Artisans du changement – La consommation vulgarisée (capsules d'animation)

artisansduchangement.tv/la-consommation-vulgarisee

Artisans du changement – Jeu de simulation

artisansduchangement.tv/jeu-de-simulation

