

J'AIME LES PATATES



Guide pour les parents

J'AIME LES PATATES

Guide pour les parents

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 votre enfant.

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

GRANDES THÉMATIQUES

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

ACTIVITÉ 1 : JEU J'AIME LES PATATES ET DISCUSSION

L'enfant est amené à se familiariser avec le jeu **J'aime les patates** et à découvrir que la patate est une métaphore de l'argent. Il est ensuite appelé à analyser le rôle des différents symboles et personnages dans le jeu, tout en constatant les conséquences de la surconsommation et les diverses solutions pour les éviter.

Étape 1 : Présenter le jeu

Expliquez à l'enfant qu'il va jouer à un jeu intitulé **J'aime les patates**. Il est important, à ce stade-ci, de ne pas trop révéler de renseignements sur le jeu ni sur les différentes étapes. Invitez-le cependant à deviner la nature du jeu en lui posant quelques questions :

- Selon toi, avec un tel titre, de quelle sorte de jeu s'agit-il?
- Aimes-tu les patates? (Au fait, y a-t-il un être humain qui n'aime pas les patates?)
- La patate a-t-elle une valeur (autre que nutritionnelle)?

Étape 2 : Jouer à J'aime les patates

L'enfant joue au jeu **J'aime les patates** jusqu'à la fin (ce qui requiert de 45 à 75 minutes).



J'AIME LES PATATES

Guide pour les parents

Étape 3 : Imaginer les personnages et les lieux du jeu

Invitez votre enfant à réfléchir à ce que peuvent représenter certains personnages et lieux dans le jeu. Voici des exemples de questions et de réponses :

SELON TOI, DANS LE JEU J'AIME LES PATATES, QUE PEUVENT REPRÉSENTER...	EXEMPLE DE RÉPONSE
les patates?	L'argent
le héros Chips?	Le citoyen
Mamidon?	Les mentors, les conseillers
le maire?	Les politiciens, les décideurs
le monstre?	La société de consommation que l'on nourrit sans fin
les pelures de patates?	Des ressources réutilisables, des matériaux de création
les bidouilleurs (les « Bizarros »)?	Les innovateurs sociaux, les bâtisseurs de changement, les gens apportant des solutions créatives aux problèmes, les récupérateurs
le village?	Les communautés : quartiers, villages, villes
la plage?	Des lieux de création, des endroits où vit un écosystème à préserver
la grosse roche?	Un obstacle à surmonter

Étape 4 : Poser des questions

Posez-lui ensuite des questions générales sur le jeu :

- D'après toi, quel est le thème du jeu? Que représentent les patates?
- Ce jeu est-il si éloigné de notre réalité? Pourquoi?
- Y a-t-il certaines phrases qui t'ont marqué dans le jeu? Lesquelles et pourquoi?
- D'après toi, qu'est-ce qui a mené les patates à disparaître? Une situation similaire pourrait-elle 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 à une solution temporaire?
- Comment décrirais-tu le héros Chips? Est-il un personnage extraordinaire? Comment t'identifies-tu à lui (et aux autres personnages)?
- Connais-tu des « bidouilleurs »? Aimerais-tu en être un? Pourquoi?

ACTIVITÉ 2 : DISCUSSION SUR LE CHANGEMENT ENVIRONNEMENTAL ET SOCIAL

L'enfant est invité à émettre son opinion sur la notion du changement et à identifier différentes problématiques qui l'entourent. Il est appelé à imaginer des manières d'agir, simples et accessibles, tout en se sensibilisant au fait qu'il est bien plus efficace et chouette de collaborer.

Invitez votre enfant à discuter du sujet en lui posant les questions suivantes :

- Y a-t-il des problèmes environnementaux qui t'interpellent et qui te touchent particulièrement? Quels seraient tes plans pour changer la situation?
- Peux-tu décrire d'autres situations ou de mauvaises habitudes que tu pratiques ou observes autour de toi et qui te désolent? Que proposerais-tu pour opérer un changement réel et durable? (Au besoin, lancez-le sur certaines pistes : l'hyperconsommation, les inégalités sociales, l'inaccessibilité à l'éducation, la maltraitance, etc.)
- Selon toi, par rapport aux problèmes environnementaux et sociaux que tu viens d'énoncer, à qui revient la responsabilité d'agir pour apporter le changement et comment?



J'AIME LES PATATES

Guide pour les parents

Écoutez d'abord ses idées, puis aidez-le à pousser un peu plus loin sa réflexion en proposant cette liste :

- les parents?
- les jeunes?
- les scientifiques?
- les entreprises?
- les organisations (ex. : Greenpeace, Oxfam)?
- les décideurs politiques?
- les enseignants?
- les artistes?
- les gens qui pratiquent votre profession?

Demandez-lui ensuite 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 quelles disciplines) et des politiciens? N'oubliez pas que l'union fait la force!

ACTIVITÉ 3 : DISCUSSION SUR LES CONSÉQUENCES DE LA SURCONSOMMATION

L'enfant est appelé à créer des parallèles entre la quête du héros de **J'aime les patates** et sa propre vie. Il se sensibilise aux conséquences négatives de la surconsommation tout en réfléchissant sur ses propres habitudes.

Invitez votre enfant à vous parler du jeu et de ce qu'il pense des patates. Amenez-le ensuite à tisser des liens avec l'univers de **J'aime les patates** et de sa propre vie de consommateur, à l'aide des questions suivantes :

- Es-tu habitué à consommer certaines choses? Lesquelles? Penses-tu qu'il est facile de changer sa manière de consommer? Pourquoi?
- Les modes de consommation varient-ils selon les époques? Pourquoi? Comment décrirais-tu ton époque actuelle? (Parlez-lui de votre enfance et des habitudes de consommation de vos parents. Invitez-le à reconnaître les différences et les similarités.)
- Selon toi, 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.
- Laplure explique à Chips que les « patenteux » récupèrent les pelures de patates pour vivre. Chips est étonné, car il croyait que c'était des déchets... Penses-tu que nous jetons des choses qui pourraient être réutilisées? Lesquelles et comment?

- Comme dans la société, on retrouve certaines tactiques publicitaires à Patateland. Lesquelles? Ex. : publicités d'une télévision, d'une bague en « patator », d'un « patato-gâteau ». Y a-t-il de la publicité dans ton entourage? Penses-tu qu'elle influence tes choix de consommation? Lesquels et comment?
- Crois-tu qu'un monstre comme le « patatosaur » existe dans notre société de consommation actuelle? Quelle est sa forme? Peut-on le nourrir sans fin?

ACTIVITÉ 4 : DISCUSSION SUR L'INNOVATION SOCIALE ET L'ENGAGEMENT (LES SOLUTIONS)

L'enfant est amené à approfondir sa compréhension de l'innovation sociale. Il découvre que pour innover, il faut d'abord savoir identifier un problème, trouver une solution créative et s'assurer que celle-ci soit durable.

Étape 1 : Poser des questions sur l'importance de trouver des solutions

À l'aide des questions suivantes, invitez votre enfant à réfléchir aux différents mécanismes de résolution de problème.

- 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 toi? Faut-il être passif ou actif?
- Est-ce toujours facile? Le faisons-nous toujours? Et sinon, pourquoi pas, selon toi?
- Selon toi, que signifie l'expression « quand tout tombe à l'eau, on pense en dehors du cageot »?
- T'arrive-t-il de penser différemment afin de trouver une solution?



J'AIME LES PATATES

Guide pour les parents

Étape 2 : Tenir une discussion sur l'innovation sociale dans Patateland

Lancez une discussion afin d'amener votre enfant à comprendre 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 veut-elle dire, selon toi?
- Mamidon dit également : « Pose un petit geste et le gros trouble va s'arranger. » Qu'en penses-tu? Crois-tu que de gros problèmes peuvent être résolus à l'aide de petits gestes? Comment?
- Lorsque Chips et ses amis croisent des gens pour leur proposer leurs idées novatrices, ces gens sont-ils toujours réceptifs? Croient-ils systématiquement à leurs idées? Pourquoi? Penses-tu qu'il s'agit de la même chose pour les innovateurs sociaux? Les gens autour d'eux croient-ils tout de suite en leurs projets? Est-il important de croire en ses idées et de persévérer? Pourquoi?
- As-tu des exemples d'idées novatrices qui étaient parfois perçues comme étant « une affaire des Bizarros », mais qui, à la longue, sont 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... » Crois-tu que chacun et chacune de nous doit s'investir dans le changement social à sa façon? Pourquoi?
- Dans le jeu, il faut souvent se trouver des amis pour traverser un obstacle. Pourquoi penses-tu que, pour résoudre certains problèmes, il faut joindre nos forces et collaborer?
- Lorsque le robot fabriqué à partir de pelures tente de briser la roche, il se brise. Pourtant, Chips et ses amis avaient mis beaucoup d'efforts pour le construire. Est-il possible qu'une solution, aussi créative soit-elle, ne fonctionne pas? Ou du moins, qu'elle ne fonctionne pas du premier coup? Comment doit-on réagir par rapport à l'échec initial?

Étape 3 : Définir clairement l'innovation sociale

Consultez le [Petit guide de l'innovateur](#) afin :

- de fournir à l'enfant 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.

ACTIVITÉ 5 : VISIONNAGE-DISCUSSION AUTOUR DU DOCUMENTAIRE *LES PORTEURS D'ESPOIR*

En visionnant le documentaire *Les porteurs d'espoir*, l'enfant est invité à réfléchir aux changements et aux manières de s'y prendre pour transformer son environnement. Il est également amené à s'initier aux compétences qui sont nécessaires pour transformer la réalité par des actions communautaires.

Étape 1 : Poser des questions

Posez d'abord les questions suivantes à votre enfant :

- As-tu déjà observé, autour de toi, des problèmes ou des réalités que tu aimerais voir changer? Lesquels?
- Dans le domaine de l'environnement, pourrais-tu nommer certaines réalités qu'il faudrait améliorer ou changer?
- Selon toi, à qui revient la responsabilité d'intervenir pour apporter des changements? Comment? Ex. : organisations environnementales, scientifiques, entreprises, politiciens, citoyens.
- Les enfants, comment peuvent-ils contribuer au changement, selon toi?

Étape 2 : Présenter et visionner le 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 à votre enfant et dites-lui que le documentaire qu'il s'apprête à visionner lui fera découvrir le projet exceptionnel de la classe de monsieur Leduc.

Visionnez *Les porteurs d'espoir* de Fernand Dansereau sur le site de l'ONF : onf.ca/film/porteurs_despoir.



J'AIME LES PATATES

Guide pour les parents

Étape 3 : Proposer une discussion à la suite du film

Récoutez ses impressions à l'aide des questions suivantes :

- Qu'est-ce qui t'a marqué dans ce film?
- Comment les élèves ont-ils réussi à enrayer le problème de vandalisme? Quelles étapes ont été suivies?
- Peux-tu décrire certaines étapes du projet où les élèves de La Farandole semblaient confiants?
- Peux-tu décrire des moments où ils ont dû faire face à des obstacles? Comment les ont-ils surmontés?
- Peux-tu 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.

Étape 4 : Approfondir la discussion

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

ACTIVITÉ 6 : DÉVELOPPEMENT DE TON PROJET D'INNOVATION SOCIALE

L'enfant est invité à développer son propre projet d'innovation sociale, étape par étape. Il peut le faire sur papier ou, idéalement, le mettre en œuvre à l'aide de sa famille.

Étape 1 : Déterminer le projet à réaliser

Déterminez la nature du projet à réaliser. Il est suggéré de laisser l'enfant choisir lui-même son projet d'innovation sociale, même si vous pouvez le guider. Il peut s'agir d'un projet à développer seul, sur papier, pour simplement faire l'exercice d'une méthodologie de développement, mais idéalement, invitez-le à réaliser le projet concrètement, avec la complicité de votre famille.

Voici quelques exemples des façons de s'engager :

- Développer **un projet dans votre communauté** (ex. : une ruelle verte).
- Organiser **une exposition ou un spectacle** pour sensibiliser votre communauté à un enjeu.
- Organiser **une collecte de fonds ou un spectacle-bénéfice** afin de soutenir un projet ou un organisme de votre communauté ou à l'international.
- Partager des messages d'actions positives pouvant être menées sur **les médias sociaux** (ex. : Facebook).
- Écrire **une lettre d'appui** à un projet local ou international.

- Devenir **un consommateur responsable** (consommer des aliments 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.
- Aller visiter **un organisme qui œuvre en innovation sociale** afin de découvrir leur mission et leurs projets.
- Faire **du bénévolat** avec votre famille au sein d'un organisme.
- Planifier, en famille, **un voyage de coopération internationale ou la visite d'un organisme qui innove à l'international**.

Étape 2 : Lire le Petit guide de l'innovateur social

Remettez à l'enfant le [Petit guide de l'innovateur](#) afin qu'il lise les dix étapes proposées pour l'élaboration d'un projet d'innovation sociale.

Étape 3 : Développer le projet d'innovation sociale, étape par étape

Fournissez-lui l'Annexe A : Fiche d'accompagnement : Développe TON projet d'innovation sociale (IS) étape par étape, pour qu'il puisse développer adéquatement son propre projet. Ces étapes sont les mêmes que celles listées dans le [Petit guide de l'innovateur](#) qu'il aura lu.



J'AIME LES PATATES

Guide pour les parents

ACTIVITÉ 7 : VALORISATION... DES VALEURS

L'enfant est invité 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 : Poser des questions sur les valeurs

Posez les questions suivantes à votre enfant :

- 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. »
- Peux-tu nommer des valeurs?
- Serais-tu capable de mimer une de ces valeurs?
 - Amenez-le 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 toi?
 - puis, s'il n'en trouve pas, proposez-lui, tour à tour, les sources d'influence suivantes :
 - nos parents
 - nos amis
 - nos croyances religieuses, spirituelles ou éthiques
 - notre culture
 - les médias
 - l'éducation
- Selon toi, les médias autour de nous influencent-ils nos valeurs (ex. : les livres, les revues, la télévision, l'Internet, les jeux vidéo, le cinéma)? As-tu des exemples?
- Les médias peuvent-ils véhiculer des messages négatifs? Et des messages positifs? Essaie de trouver des exemples autour de toi.

Étape 2 : Réaliser une production écrite sur ses propres valeurs

Maintenant qu'il peut saisir un peu plus clairement ce qu'est une valeur, votre enfant est appelé à faire une réflexion écrite sur ses propres valeurs en employant la formulation suivante : « Mes principales valeurs sont... parce que... » Au besoin, fournissez-lui l'Annexe B : Fiche d'accompagnement : Exemples de valeurs.

Si vous le souhaitez, prêtez-vous au même exercice. Datedez les documents et conservez-les précieusement. Il serait intéressant de refaire l'exercice de temps en temps avec votre enfant, pour voir comment les valeurs restent, ou se transforment et évoluent.

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

ACTIVITÉ 8 : À L'ŒUVRE!

L'enfant est appelé à réfléchir sur l'apport de l'art engagé en innovation sociale, d'abord par une discussion, ensuite par le visionnage de trois vidéos, puis d'une recherche sur un artiste engagé, enfin, par la création de sa propre œuvre d'art.

Étape 1 : Poser des questions sur l'apport de l'art en innovation sociale

Posez les questions initiales suivantes :

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

Étape 2 : Visionner trois vidéos

À l'aide des vidéos suivantes, invitez votre enfant à découvrir ces trois « bidouilleurs », des 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 : Créer une œuvre artistique

Invitez votre enfant à créer une œuvre artistique engagée (ex. : un projet d'art visuel, un slam, une chanson, une vidéo, un poème, un sketch). Il peut créer son œuvre individuellement ou en famille.



ACTIVITÉ 9 : ENTREVUE AVEC UNE PERSONNE ÂÎNÉE

L'enfant mène une entrevue avec une personne plus âgée que lui, afin de se familiariser avec diverses tactiques générationnelles d'identification et de résolution de problèmes.

Étape 1 : Préparer l'entrevue

Invitez votre enfant à composer une liste de questions destinées à une personne plus âgée que lui. Amenez-le à compléter sa liste en lui énumérant la série de questions suivante :

- A** Décris-moi un enjeu ou un problème qui était d'actualité à son époque?
- B** Quels étaient les impacts négatifs de ce problème?
- C** Quelles solutions ont été apportées?
- D** Par qui?
- E** Ces solutions ont-elles été rapidement acceptées ou a-t-il fallu une période d'adaptation? Faisaient-elles l'unanimité?
- F** Quels changements sont survenus?
- G** Ces changements ont-ils eu des impacts positifs? Négatifs?

Étape 2 : Réaliser l'entrevue

Amenez votre enfant à réaliser une entrevue avec la personne choisie et à répéter l'exercice avec différentes personnes, s'il le souhaite.

Étape 3 : Résumer la rencontre

Invitez-le ensuite à résumer les propos qu'il aura recueillis.

J'AIME LES PATATES

ANNEXE A : FICHE D'ACCOMPAGNEMENT DÉVELOPPE TON PROJET D'INNOVATION SOCIALE (IS) ÉTAPE PAR ÉTAPE

À toi de jouer! Deviens le héros de ton Patateland en développant ton projet! Voici les étapes proposées.
Réfère-toi 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 B : FICHE D'ACCOMPAGNEMENT 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 C : FICHE DU PARENT 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

