



# METS-TOI À TABLE !

## AUTEURS

T. ABAD  
A. BRONDEX  
D. DEVALLOIS  
A.-S. DOCHE  
I. MAZZELLA  
S. MIRANDA  
R. MONOD-ANSALDI  
C. RECURT  
C. RICHEL

## NIVEAU

Seconde

## DISCIPLINES

Histoire-géographie  
Mathématiques  
SVT  
Physique-chimie

## LÉA LYCÉE MADAME DE STAËL

---

L'alimentation est un sujet difficile à aborder dans le cadre scolaire. Ce [jeu de plateau](#), ludique et pluridisciplinaire, vise à sensibiliser les élèves à la complexité des choix et des comportements alimentaires. Il a été conçu par sept enseignants (histoire-géographie, mathématiques, SPC, SVT) accompagnés d'une équipe de chercheurs de l'[IFÉ](#) dans le cadre du LéA Lycée Madame de Staël, en collaboration avec l'[Université de Sherbrooke](#). En jouant, dans le cadre d'un championnat par exemple, les élèves se questionnent sur les causes de l'obésité, les raisons des carences alimentaires, ou encore le calcul de l'IMC. Le but ? Retrouver des profils alimentaires types, à partir d'informations masquées. Le jeu est actuellement utilisé dans le cadre de l'enseignement d'exploration MPS (méthodes et pratiques scientifiques) et pourrait être adapté pour le niveau collège dans le cadre des EPI (enseignements pratiques interdisciplinaires). Le plateau du jeu peut être téléchargé et imprimé. Toutes les ressources en ligne sont consultables

par les élèves à partir d'une carte cliquable. Leur nombre est trop grand pour toutes les imprimer. Un [site dédié](#) permet d'accéder à toutes les ressources utiles au jeu, et aussi des tutoriels vidéos pour se familiariser avec les règles.



[Accéder  
au site](#)

## RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES SCIENTIFIQUES ASSOCIÉES À LA RESSOURCE :

R. MONOD-ANSALDI, D. DEVALLOIS, P. BENECH, E. SANCHEZ, T. ABAD, A. BRONDEX, I. MAZZELLA, S. MIRANDA, C. RICHEL et C. RECURT (2013)  
*Design of an epistemic game for nutritional education at secondary school.*  
7<sup>th</sup> European Conference on Games Based Learning. Porto. October 2013.

E. SANCHEZ (2014)  
*Le paradoxe du marionnettiste, contribution théorique et méthodologique à l'étude des jeux épistémiques.*  
Mémoire d'HDR. Université Sorbonne-Paris Descartes.  
Consultable en ligne : [goo.gl/0atocQ](http://goo.gl/0atocQ)

E. SANCHEZ, R. MONOD-ANSALDI et N. KRAMAR (2013)  
*Analyser l'impact de jeux numériques épistémiques en conditions écologiques.*  
*Atelier Serious games, jeux épistémiques numériques.*  
Colloque Environnements Informatiques et Apprentissage Humain. Toulouse, mai 2013.  
Consultable en ligne : [goo.gl/WJ2rvU](http://goo.gl/WJ2rvU)