



Pionnier

Fiche d'activité

Grand jeu : *Bataille Végétale*

Lien avec l'élément : T E A F Es

Durée : 1h à 2h

Nombre de jeunes : 10 à 50

Nombres d'adultes : 1

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

P2 : Être capable de proposer plusieurs menus végétariens et variés en utilisant des aliments respectueux de l'environnement

P3 : Savoir explorer ses nouvelles capacités physiques

Matériel :

Du paperboard
Du papier brouillon pour écrire les coordonnées
Quelques stylos
De la sisal découpée
De quoi délimiter deux camps

A noter :

But du jeu :

Découvrir la grille secrète de l'équipe adverse pour en faire des recettes végétariennes (sur le même principe qu'une bataille navale)

Déroulement :

1. Diviser le groupe en deux équipes égales et équilibrées (sportifs/non-sportifs). Dans chaque équipe, définir un cuisinier en chef.
2. Chaque cuisinier en chef dispose d'une feuille comportant deux grilles identiques, dont les lignes et colonnes sont numérotées de manière à ce qu'il soit possible d'indiquer les coordonnées de chaque case. L'une des grilles sera le menu du restaurant voisin (l'équipe adverse), l'autre son propre menu.
3. Chaque cuisinier en chef se prépare, à l'aide de son équipe, un camp dont il ne bougera pas. Il peut être simplement marqué au sol, repéré à l'aide de corde ou de drapeaux. Chaque équipe ignore l'emplacement exact du camp de l'autre, mais sait à peu près dans quelle direction le chercher.
4. Sur l'une de ses grilles, le cuisinier en chef dispose ses recettes. Les recettes sont des *alignements* de cases verticales ou horizontales (pas en diagonale). Elles ne peuvent se toucher entre elles que par les angles.

Les recettes sont inventées par les Pionniers, ils doivent élaborer des plats, desserts ou entrées végétariennes avec des ingrédients (1 ingrédient = 1 case).

On compte :

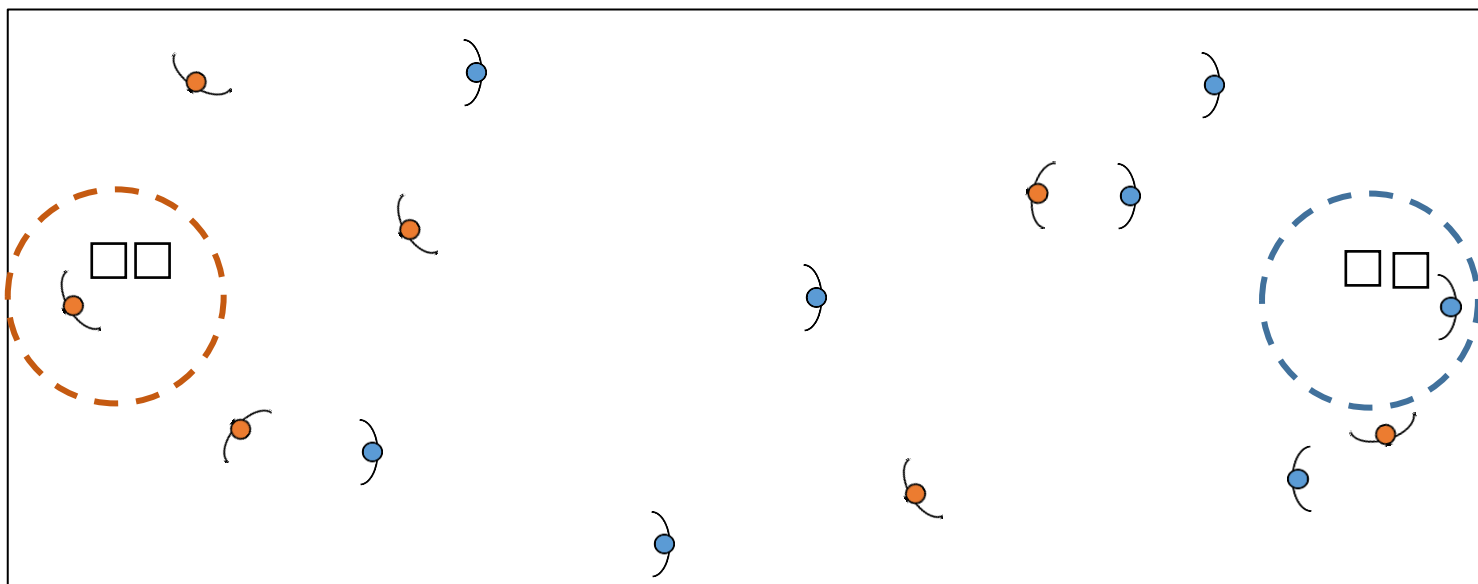
- Une recette de 5 ingrédients (5 cases alignées)
- Deux recettes de 4 ingrédients
- Trois recettes de 3 ingrédients
- Quatre recettes de 2 ingrédients

Centre de ressources – La bataille végétale

5. Chaque cuisinier en chef veut récupérer les recettes de l'autre camp : pour cela, il donne aux membres de son équipe des coordonnées (par exemple : A-5, ou F-9), sur un papier qu'il leur confie. Chaque joueur doit alors essayer de gagner le camp adverse, pour transmettre les coordonnées au cuisinier en chef adverse, qui répond de façon classique : à l'eau, touché ou coulé. Le joueur retourne alors à son camp (main levée) pour transmettre à son cuisinier en chef la réponse qu'il a reçue. Celui-ci peut alors la marquer sur sa seconde grille, et confier une seconde coordonnée au joueur.
6. Bien entendu, les joueurs d'équipes adverses ne font pas que se croiser ... Ils peuvent s'attraper, selon les règles de la prise de foulard (avec un morceau de sisal). Le joueur battu doit donner son bout de sisal à son attrapeur, qui ramènera le bout de sisal à son camp. L'attrapé doit donc retourner à son camp pour demander à son cuisinier en chef un nouveau morceau de sisal.

Fin du jeu :

L'équipe qui récupère toutes les recettes de l'autre équipe gagne. Il ne suffit pas de récupérer les ingrédients des recettes. Une fois toutes les recettes gagnées, il faut élaborer un menu végétarien, fait avec les recettes de la grille. Par exemple avec : carottes, pommes de terres, crème, fromage râpé, cumin → gratiné de pommes de terres, saupoudré de carottes grillées au cumin...



	pates	pesto		lentilles	curry	Crème de coco		riz	
								oignon	
Cumin	carottes	Pates a tarte	crème	Pommes de terre				courgette	
								parmesan	
	tomates	mozzarella							
						bananes			
						chocolat			semoule
	Pommes de terre		peches						tomates
	beurre		speculos						poivrons
			citron		concombre	feta	Oignon rouge		aubergines