

## Offres d'animations « Culture alimentaire » pour les structures de l'enfance

Valable de février à décembre 2025

### **Pack #crèche : 3 ateliers pour 6-15 enfants de 3 à 5 ans, 2h30 d'animation**

**Ateliers :** KK-OH! ; Quiz-i-Net ; Théâtre des Papilles

*Les enfants sont séparés en 2-3 groupes et passent dans chacun des ateliers*

**Nombre d'animateurs :** 2-3 + participation d'un éducateur sur place

**Prix :** 6-10 enfants = 290 CHF | 11-15 enfants = 380 CHF (au lieu de 540 CHF)

### **Pack #phare : 3 ateliers pour 3-10 enfants de 4 à 13 ans, 2h30 d'animation**

**Ateliers :** KK-OH! ; Aventure alimentaire ; Théâtre des Papilles

*Les enfants sont séparés en 1-2 groupes et passent dans chacun des ateliers*

**Nombre d'animateurs :** 1-2

**Prix :** 3-5 enfants = 220 CHF | 6-10 enfant = 290 CHF (au lieu de 400 CHF)

### **Pack #cuisinette : 3 ateliers pour 6-15 enfants de 4 à 8 ans, 2h30 d'animation**

**Ateliers :** KK-OH! ; Aventure alimentaire ; Quiz-i-Net

*Les enfants sont séparés en 2 ou 3 groupes et passent dans chacun des ateliers*

**Nombre d'animateurs :** 2 + participation d'un éducateur/enseignant/animateur sur place

**Prix :** 290 CHF (au lieu de 400 CHF)

### **Pack #aventurier : 3 ateliers pour 6-15 enfants de 8 à 13 ans, 2h30 d'animation**

**Ateliers :** KK-OH! ; Aventure alimentaire ; Grimoire aux trésors

*Les enfants sont séparés en 2 ou 3 groupes et passent dans chacun des ateliers*

**Nombre d'animateurs :** 2 + participation d'un éducateur/enseignant/animateur sur place

**Prix :** 290 CHF (au lieu de 400 CHF)

### **Pack #marathon : 4 ateliers pour 6-20 enfants de 4 à 13 ans, 3h30 d'animation**

**Ateliers bases :** KK-OH! ; Aventure alimentaire ; Théâtre des Papilles

**Atelier à choix :** Quiz-i-Net (3-9 ans) OU Grimoire aux trésors (8 ans et plus)

*Les enfants sont séparés en 2, 3 ou 4 groupes et passent dans 4 ateliers, adaptés à leur âge*

**Nombre d'animateurs :** 2-3 + participation d'un éducateur/enseignant/animateur sur place

**Prix :** 6-10 enfants = 390 CHF | 11-20 enfant = 470 CHF (au lieu de 620 CHF)

Si vous souhaitez organiser **plusieurs animations dans un même lieu** dans le cadre par exemple d'un événement ou d'une semaine thématique, nous proposons également des offres sur mesure. Grâce à l'optimisation des frais de dossier et de logistique, économisez jusqu'à 30%.

Les **fiches techniques des ateliers pédagogiques** (ci-dessous) permettent de mieux comprendre le contenu des animations et d'ajuster aux besoins de la structure, au programme scolaire et/ou au contexte social et environnemental. Nous nous tenons volontiers à votre disposition pour vous aiguiller dans vos choix, au 077 / 442 55 50 ou à [info@papille-on.com](mailto:info@papille-on.com).

La réservation doit être effectuée minimum 3 semaines avant la date souhaitée via notre [formulaire](#).

# Atelier KK-OH! Le voyage des selles

*Un atelier interactif sur le voyage des selles pour tout comprendre sur la digestion, à jouer seul dès le plus jeune âge*



## Description

Prenez votre panier et composez votre menu préféré. Faites ensuite passer votre « repas » dans le système digestif de Monsieur KK-OH! – une tuyauterie ludique qui enseigne aux petits et grands toute la mécanique de notre digestion.

A travers l'histoire du « voyage des selles », narrée avec passion au fil de l'avancée, découvrez l'aventure des aliments de notre bouche aux toilettes, pourquoi certains aliments se coincent et d'autres au contraire aident à faire avancer le tout...

## Objectifs / Apprentissages

- Reconnaître ou comprendre (selon l'âge) le système digestif et les différents métabolismes
- Comprendre le lien entre les aliments consommés et la qualité de la digestion
- Comprendre par le jeu comment la constipation se produit et comment l'éviter
- Appliquer la motricité fine

## Nombre de participants

L'atelier se joue de manière individuelle. Mais l'animateur peut organiser les participants et les challenger de façon à occuper **jusqu'à 5 joueurs** en même temps, grâce notamment aux différentes parties du jeu (choix des aliments, passage dans le système digestif, débrief à la fin...).

## Durée de jeu

L'atelier dure **de 5 à 15 minutes** selon le public, avec la possibilité de le repasser pour améliorer sa digestion (et son chrono pour les adeptes de la compétition). Selon les besoins, l'animateur peut proposer différents mini-jeux autour de KK-OH! pour une animation de groupe de **30 minutes**.

## Âge requis et spécificités

KK-OH! est adapté pour des enfants **dès 4 ans**, dès 3 ans dans le cadre des crèches. Bien que l'atelier puisse convenir également aux plus grands grâce à différents challenges, nous ne proposons pas cet atelier pour les enfants de plus de 13 ans.

L'atelier nécessite 1 animateur.

# Atelier Aventure alimentaire

*Un jeu de l'oie délirant sur les grands thèmes de l'alimentation pour jouer en famille ou en groupe, jusqu'à 6 personnes*



## Description

Partez à la découverte de l'alimentation dans un jeu de l'oie riche et délirant, en incarnant les acteurs de l'alimentation dotés évidemment de leurs super-pouvoirs. Tombez sur des questions (inspirées du Dictionnaire de la Survie alimentaire), des tests sensitifs ou encore des gages, évitez les pièges, collaborez avec les autres joueurs et apprenez avant tout, que la culture alimentaire, c'est fun !

## Objectifs / Apprentissages

- Reconnaissance des acteurs de l'alimentation (producteurs, artisans, commerçants, restaurateurs, distributeurs, consommateurs)
- Compréhension et explication de divers sujets de l'alimentation (produits, nutrition, provenance des aliments...)
- Application des sens olfactifs et gustatifs
- Application de coopération et du vivre-ensemble

---

## Nombre de participants

L'Aventure alimentaire requiert de **2 à 6 participants**. Pour une belle dynamique de jeu, 3 joueurs minimum sont recommandés et dans les cas extrêmes, jusqu'à 8 personnes peuvent jouer simultanément.

---

## Durée de jeu

Une partie dure de **15 à 30 minutes**.

---

## Âge requis et spécificités

Le jeu est adapté à plusieurs catégories d'âge (pouvant jouer simultanément ensemble): **6-9 ans, 10-13 ans, 14 ans et plus**. De plus l'animateur peut intégrer d'autres publics en adaptant le jeu de diverses manières : personnes en situation de handicap physique ou mental, allophone, etc.

L'atelier nécessite 1 animateur.

# Atelier Grimoire aux trésors

*Un atelier de lecture d'étiquette en mode escape game, à jouer seul ou en équipe, dès 8 ans*



## Description

Un grimoire géant sur une vieille souche, un coffre de pirate, des cages, une lampe bizarre enfermée et encore un chariot rempli d'emballages... Comment ?! Il faut trier les emballages ? Pour obtenir un code ? Pour ouvrir le coffre ?!

A mi-chemin entre l'atelier de lecture d'étiquette et l'escape game, l'atelier invite les participants à débloquent des objets de quête pour ensuite résoudre les énigmes du Grimoire et obtenir des « outils précieux », des techniques permettant de trier les produits d'un supermarché.

## Objectifs / Apprentissages

- Reconnaître et comprendre un produit industriel, un aliment trop salé et un sucre ajouté
- Apprendre à décrypter les étiquettes des emballages industriels
- Appliquer la logique, le sens de l'observation et l'imagination
- Appliquer la coopération lors d'atelier en équipe
- Appliquer la recherche sur le bon vieux support physique (dictionnaire)

---

## Nombre de participants

L'atelier se joue seul ou en équipe, **jusqu'à 5 participants**.

---

## Durée de jeu

La quête peut être résolue plus ou moins rapidement selon le nombre de participants, leur âge et leurs compétences. La version « simplifiée » dure **environ 30 minutes**, la quête complète – pour les adeptes des *escape games* – prend plus d'une heure.

---

## Âge requis et spécificités

Cette quête est adaptée pour les **enfants dès 8 ans**, ainsi que pour les adultes, et se joue de manière semi-autonome.

# Atelier Théâtre des Papilles

*Prenez un siège et venez découvrir une des grandes histoires de l'alimentation, en 13 actes, pour petits et grands*



## Description

Sophie « la Gourmande », Eustache « le Végétarien » et Jules « le Citadin » veulent partir en voyage... en vaisseau spatial ! Ils se préparent, parlent d'apporter quelques affaires et puis surtout de la nourriture ! Les trois amis doivent alors choisir entre ce qu'ils aiment manger et ce dont ils ont besoin pour être en pleine forme dans l'espace.

Cette aventure tendre familiarise et sensibilise sur sept sujets clés de l'alimentation, en terminant avec un « débrief spatial » pour transférer les savoirs.

## Objectifs / Apprentissages

- Reconnaître l'importance de la terre dans la production alimentaire
- Reconnaître les saisons
- Reconnaître les processus de transformation alimentaire et différentes étapes
- Reconnaître et comprendre le végétarisme
- Reconnaître et comprendre le bien-être animal
- Reconnaître l'importance du plaisir dans les habitudes alimentaires et l'ouverture à la différence
- Reconnaître l'origine de l'eau et la pollution des cours d'eau

## Nombre de participants

Pour une simple narration, l'atelier peut accueillir de **3 à 20 participants**. Pour assurer le « débrief spatial », à la fin de l'atelier qui permet le transfert de savoirs, il est recommandé de ne pas dépasser 10 participants.

## Durée de jeu

L'atelier dure **30 minutes**, comprenant l'histoire de 20 minutes et un « débrief spatial » de 10 minutes.

## Âge requis et spécificités

L'histoire « Mission : provision spatiale » est adaptée spécifiquement pour des enfants de **3 à 10 ans**, jusqu'à 13 ans maximum. D'autres histoires pour d'autres publics sont en cours de développement.

L'atelier nécessite 1 animateur.



# Atelier Quiz-i-Net

*Une série de mini-postes pour comprendre le travail et le rôle des principaux acteurs de l'alimentation, du producteur au consommateur*



## Description

Jusqu'en avril 2025, seuls deux postes sont disponibles :

**Le Producteur**, qui propose dans un quiz digital – tout en image – de reconnaître d'où viennent les aliments qu'ils rencontrent tous les jours ;

**Le Consommateur**, qui invite à créer son assiette idéale à l'aide d'une planche d'autocollants d'aliments (en noir et blanc) et d'une palette de feutres et de crayons, permettant ensuite d'échanger sur ses choix, ses envies et ses besoins.

## Objectifs / Apprentissages

- Reconnaître l'origine des aliments
- Comprendre ses goûts et ses envies, les confronter aux besoins du corps
- Créer un terrain de discussion autour des habitudes alimentaires et apprendre à se questionner

## Nombre de participants

L'atelier permet actuellement d'accueillir de **1 à 5 participants**.

## Durée de jeu

L'atelier peut durer jusqu'à **30 minutes**, en fonction du temps consacré à la réalisation de l'assiette et du nombre de passage dans le quiz.

## Âge requis et spécificités

L'atelier est adapté pour des enfants de **3 à 8 ans** et se joue de manière semi-autonome, un encadrant étant requis pour échanger autour de l'assiette créée.