



# Wasta !

## Dossier pédagogique



# Sommaire

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>Présentation</b>         | <b>2</b>  |
| <b>Déroulé</b>              | <b>3</b>  |
| Installation                | 3         |
| Déroulement du jeu          | 3         |
| Posture d'animation         | 4         |
| Discours "Maître du jeu"    | 5         |
| <b>Zoom sur les énigmes</b> | <b>6</b>  |
| Terre                       | 7         |
| Eau                         | 8         |
| Finance                     | 9         |
| Pollution                   | 10        |
| Grille Pass                 | 10        |
| Boîte finale                | 11        |
| <b>Fin du jeu</b>           | <b>12</b> |
| Debriefing                  | 12        |
| Débat                       | 13        |
| <b>Focus thématique</b>     | <b>14</b> |
| <b>Ressources utiles</b>    | <b>18</b> |

Wasta ! a été créé en 2019 par RéCiDev (collectif d'associations de solidarité internationale de Bourgogne-Franche-Comté), dans le cadre du Marché Talents et Saveurs de Besançon, du 15 au 17 novembre 2019. L'objectif était de disposer d'un outil de passage dynamique et attractif. Il a été décliné en une version par équipes courant 2020.

Retrouvez plus d'informations sur RéCiDev sur le site internet : [www.recidev.org](http://www.recidev.org)

Version : février 2021

Cet outil pédagogique a été créé grâce au soutien de :



Outil mis à disposition sous licence "Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions" 4.0 France. Voir le détail sur <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>



# Présentation

Wasta ! est un outil pédagogique de type escape game qui permet de s'interroger de manière ludique sur nos manières de consommer, les impacts du gaspillage alimentaire sur notre planète, notre société et notre porte-monnaie, mais aussi sur les solutions que nous pouvons y apporter.

## Deux outils en un

Ce dossier pédagogique vous présente les deux versions disponibles de l'outil Wasta ! :

- > **Une version dite de "passage"**, qui permet d'animer l'outil rapidement avec un petit groupe de participant·es, sur un stand de foire ou marché par exemple.
- > **Une version dite par "équipes"**, prévue pour fonctionner avec trois ou quatre groupes en simultané, de préférence avec un public captif, comme une classe ou un atelier de séminaire.

Les deux versions sont très proches et la plupart des instructions communes. La version par équipes demande cependant une étape supplémentaire et des visuels d'énigmes différents, distinctement indiqués dans le dossier.

## Boîte technique

### Objectifs pédagogiques :

- > Découvrir les impacts moins connus du gaspillage alimentaire, notamment le gaspillage d'eau, de terre, d'argent et la production de gaz à effet de serre.
- > Questionner nos habitudes alimentaires.
- > Envisager des solutions permettant de réduire le gaspillage dans ce domaine.

#### Version "passage"

**Durée** : Entre 30 et 45 minutes  
**Nombre** : Entre 3 et 6 personnes  
**Public** : À partir de 12 ans  
(8 ans si accompagné d'un·e adulte)  
**Lieu** : Salle aménageable  
(a minima une zone de jeu de 3x3m)

#### Version "équipes"

**Durée** : Entre 1h30 et 2h  
**Nombre** : Entre 9 et 24 personnes  
**Public** : À partir de 14 ans  
**Lieu** : Salle aménageable

### Matériel :

- > Annexes téléchargeables à imprimer
- > Boîte munie d'un cadenas à chiffres
- > Minuteur et calculatrice
- > Éléments de décoration
- > Emballages alimentaires correspondant à la liste de courses ou aux images de ces produits

# Déroulé

## Installation

Si votre salle est grande et/ou contient déjà beaucoup d'objets, assurez-vous de délimiter la zone de jeu et de mettre à l'abri ce qui pourrait être fragile ou confidentiel. Idéalement, la zone de jeu est relativement fermée, afin de laisser les participant·es dans leur « bulle ».

L'essentiel est de disposer de suffisamment de cachettes pour pouvoir éparpiller les éléments des énigmes et obliger les joueurs et joueuses à chercher. Certains éléments des énigmes seront en pleine vue, d'autres cachés. (Cf. Zoom sur les énigmes pour le détail)

Il est également possible d'installer la zone de jeu en lui donnant une cohérence - recréer un petit appartement, par ex. - ou en jouant sur la thématique - avec de nombreuses affiches sur le gaspillage, par ex.. Laissez parler votre imagination !

Tous les éléments doivent être accessibles sans avoir à grimper sur un meuble, afin d'éviter les accidents. Si les éléments sont cachés dans un grand fouillis, le temps de jeu peut ne pas suffire. Il faut trouver le bon dosage entre trop en évidence et trop bien caché.

**(Version "équipes")** Prévoir une grande salle, ainsi qu'une petite table pour chaque équipe sur laquelle chacune pourra s'installer pour résoudre ses énigmes.



*Exemple :  
installation du stand lors du salon "Talents et  
Saveurs" de 2019 (pour la version "passage").*

## Déroulement du jeu

> Accueillir les participant·es en dehors de la zone de jeu et jauger leur niveau de connaissance des escapes game pour savoir s'il faut ou non insister sur les consignes.

> **(Version "équipes" seulement)** Former trois ou quatre équipes selon le nombre de participant·es (minimum : trois équipes de trois - maximum : quatre équipes de six).

> Énoncer les consignes : les principes de base d'un escape game, les règles pour assurer la sécurité de tou·tes et le bon déroulement du jeu. (Cf. Le discours "Maître du jeu")

> Donner le contexte du jeu. Il est important que le groupe sache quel est son objectif et dans quel univers il va entrer. (Cf. Le discours "Maître du jeu")

> **(Version "équipes" seulement)** Distribuer à chaque équipe une grille Pass. Ce sont les grilles qui donneront leurs couleurs aux équipes (vert, bleu, rouge ou jaune). Préciser aux participant·es qu'ils·elles ne doivent prendre que les éléments qui portent leur couleur et laisser les autres accessibles.

> Faire entrer les participant·es dans la zone de jeu et déclencher le chronomètre pour 20 minutes (version "passage") ou 35 minutes (version "équipes"). En version "passage" lancer aussi un minuteur dans la salle pour permettre au groupe de surveiller le temps pendant la partie. En version "équipes" indiquer régulièrement le temps restant à voix haute.

> Pendant le jeu, intervenir seulement si nécessaire : si les participant·es sont bloqué·es à l'une des étapes, ou si ils-elles transgressent les règles par exemple. Donner, lorsque c'est utile et approprié, des indices permettant au groupe de ne pas rester coincé. Cela évite la démotivation et maintient la dynamique de jeu.

> Dès que les participant·es parviennent à ouvrir le cadenas, ils-elles gagnent le jeu et peuvent prendre une des fiches "Bonnes idées" de la boîte. À la fin du temps réglementaire, même si la Boîte finale n'a pas été ouverte, mettre fin au jeu. Dans les deux cas, faire sortir les participant·es et lancer le debriefing (Cf. Fin du jeu).



Fiche "Bonnes idées", la récompense du jeu.

## Posture d'animation

L'animateur·rice a principalement pour rôle de lancer les participant·es dans le jeu et d'animer le debriefing quand ils-elles ont terminé. En version "équipes", l'animateur·rice s'assure aussi que les équipes se respectent pendant le jeu : pas de vol d'éléments d'énigme et une réelle coopération lors de la dernière étape.

Dans la phase de préparation, l'animation consiste à motiver l'équipe/les équipes, à donner envie de participer, tout en indiquant de manière claire les consignes de jeu. Il faut donc tenir un discours engageant et dynamique, sans pour autant se précipiter. Sans infantiliser les participant·es, il peut être utile de s'assurer qu'i-elles ont bien compris et retenu les consignes, surtout l'objectif de la mission.

Dans la phase de debrief, l'animateur·trice est dans une écoute bienveillante des participant·es et les invite à exprimer leurs ressentis. Il faut corriger les informations erronées qui sont exprimées, mais les opinions subjectives sont toutes entendables du moment qu'elles sont justifiées. Il ne faut pas hésiter à demander aux personnes de développer leurs arguments.

Dans cette phase il n'est pas rare que les participant·es aient des questions. Il vaut mieux reconnaître son ignorance lorsqu'on ne sait pas répondre et renvoyer les participant·es vers des structures ou ressources qui pourront les renseigner plutôt que d'essayer de formuler une réponse mal informée.

L'animateur·rice n'est jamais présenté·e comme un·e spécialiste du sujet. Notre objectif est ici plutôt d'éveiller la curiosité avec des notions de base et d'inviter à l'approfondissement par la suite. Il n'est donc pas nécessaire de très bien connaître la thématique pour animer cet outil, mais avoir quelques notions est indéniablement un plus. La section « Focus thématique » de ce manuel devrait fournir une base intéressante.

### Voici les quelques règles de base de ce jeu.

Le principe est de fouiller la zone de jeu et de résoudre plusieurs énigmes que vous y trouverez.

Regardez bien partout. Il peut y avoir des éléments cachés, mais ils sont tous accessibles sans avoir à grimper sur les meubles ou à les déplacer, donc merci de ne pas le faire pour votre sécurité.

Il n'est pas nécessaire non plus de démonter ou déchirer quoi que ce soit. Si quelque chose ne s'ouvre pas facilement, ce n'est pas fait pour s'ouvrir. De même, les emballages alimentaires que vous trouverez sont vides, il n'y a pas besoin de les ouvrir.

En revanche, n'hésitez pas à manipuler et déplacer les objets. (**Version "équipes" seulement**) Cependant, les éléments qui ne sont pas de la couleur de votre équipe doivent être laissés à disposition de tout le monde.

Un conseil : la communication entre les joueurs est la clé de la réussite des escape-games.

Une fois que vous serez entré-es, un chronomètre de 20/35 minutes sera lancé. C'est le temps qui vous est donné pour résoudre toutes les énigmes. Des indications du temps restant vous seront données régulièrement.

Le jeu se termine dès que vous êtes parvenu-es au but ou bien à la fin du temps réglementaire. Dans les deux cas, laissez tous les éléments en place et rassemblez vous vers l'animateur-trice.

Si vous êtes coincé-es et n'arrivez plus à avancer sur les énigmes, vous pourrez m'appeler pour que je vienne vous donner un indice.

On ne le souhaite pas mais, en cas de problème, si quelqu'un-e se sent mal par exemple, n'hésitez pas à sortir immédiatement, la sortie n'est pas verrouillée.

### Contexte du jeu :

Un petit rappel : en France, on considère que le gaspillage alimentaire est toute nourriture destinée à la consommation humaine qui, à une étape de la chaîne alimentaire, est perdue, jetée, dégradée.

Dans le monde, on estime qu'on gaspille chaque année un tiers de la nourriture humaine produite, ce qui représente environ 1,3 milliard de tonnes. C'est un vrai scandale quand on sait que près de 800 millions de personnes souffrent de la faim.

En France, on estime que le gaspillage se répartit ainsi sur les étapes de la chaîne alimentaire : 32 % au stade de la production, 21 % lors de la transformation, 14 % lors de la distribution et 31 % à l'étape de la consommation (cantines, restaurants et domiciles).

Mais il faut savoir que, en plus de la nourriture perdue, ce gaspillage a des coûts cachés, des impacts auxquels on ne pense pas forcément. Je vais vous inviter dans un instant à entrer dans la zone de jeu pour les découvrir.

Votre mission sera de résoudre quatre énigmes portant sur différents impacts. Chaque énigme vous donnera un élément et il vous faut absolument les quatre pour ensuite percer le code de la Boîte finale, fermée avec un cadenas.

**Pour la version "passage" :** vous avez 20 minutes. Bonne chance !

**Pour la version "équipes" :** votre grille Pass vous aidera à atteindre votre objectif. Vous avez 35 minutes. Bonne chance !

# Zoom sur les énigmes

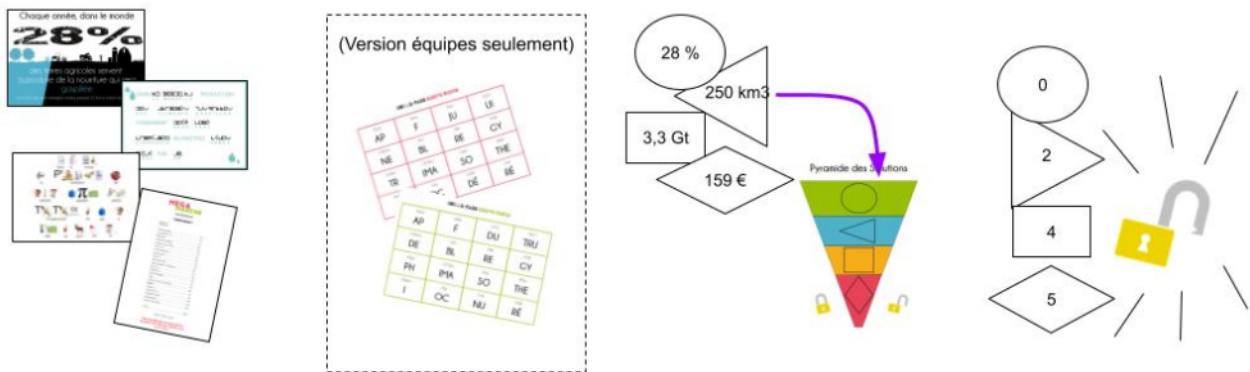
## Version "passage"

Le principe du jeu est simple. L'équipe doit résoudre quatre énigmes dont les éléments sont éparpillés dans la pièce. Il n'y a pas d'ordre précis pour les résoudre. Chaque énigme lui révélera un nombre.

Ensuite, l'équipe doit retrouver les quatre nombres trouvés parmi un lot de cartes aux formes géométriques (les carte "mots-clefs"). Sur chaque carte, les nombres sont associés à un mot.

Ces cartes sont alors à replacer dans le bon ordre sur la « Pyramide des solutions » en s'aidant des formes géométriques. Elles révèlent au verso la combinaison du cadenas qui ferme la Boîte finale.

Une fois la boîte ouverte, l'équipe gagne le jeu et peut prendre un exemplaire de la fiche "Bonnes idées" qui se trouve à l'intérieur et qui servira d'appui lors du débriefing.



## Version "équipes"

Le principe du jeu est simple. Chaque équipe doit résoudre quatre énigmes éparpillées dans la pièce. Il n'y a pas d'ordre précis pour les résoudre. Chaque énigme révèle un nombre. Les équipes résolvent les mêmes énigmes mais ont chacune leurs propres supports de jeu, identifiés par les couleurs qui leur sont attribuées par les grilles Pass.

Les équipes doivent s'aider de ces quatre nombres trouvés pour résoudre leur grille Pass et ainsi découvrir un mot-clef découpé en quatre syllabes.

Ensuite, elles doivent retrouver ce mot-clef parmi un lot de cartes aux formes géométriques de la couleur de leur équipe.

Les équipes doivent coopérer pour mettre en commun leurs cartes "mot-clef" et les replacer dans le bon ordre sur la « Pyramide des solutions ». Celles-ci révèlent au verso la combinaison du cadenas qui ferme la Boîte finale.

Une fois la boîte ouverte, les participant-es gagnent le jeu et peuvent prendre un exemplaire de la fiche "Bonnes idées" qui se trouve à l'intérieur et qui servira d'appui lors du débriefing.

## Terre

- Type d'énigme : puzzle.
- Format : une affiche A3 découpée en morceaux pour chaque équipe, à reconstituer.
- Nombre clé pour le code final : 28 %.
- À quoi correspond le chiffre : la surface des terres agricoles mondiales utilisées pour produire la nourriture gaspillée chaque année. Soit 10,5 % de toutes les surfaces terrestres émergées, 25 fois la surface de la France métropolitaine.
- Disposition dans l'espace : l'affiche (ou les affiches pour la version "équipes") doit être découpée en neuf morceaux de puzzle, en s'assurant que le "28 %" soit bien coupé en plusieurs morceaux. Ces morceaux sont dissimulés un peu partout dans l'espace de jeu (dans des livres, sous une table, dans une boîte, etc..). En version "équipes", s'assurer que chaque morceau porte un peu de la couleur du cadre.



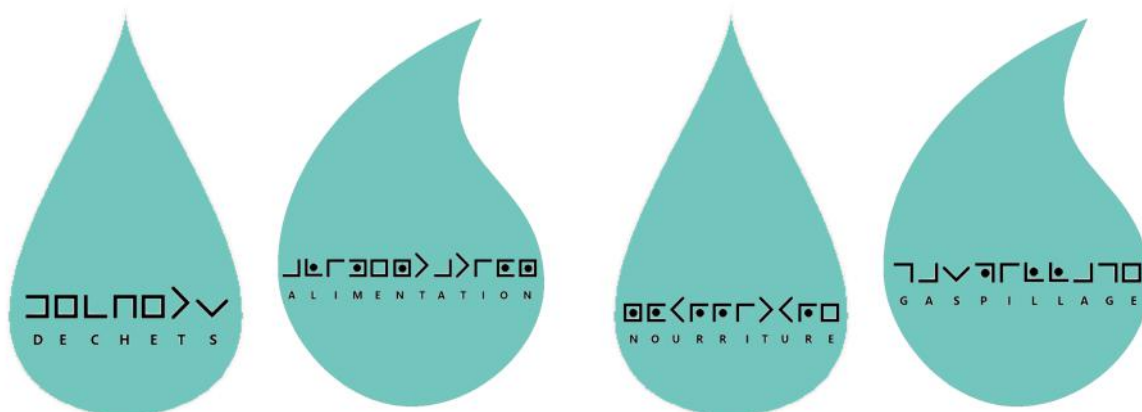
*Ci-dessus : visuels des affiches en version "équipes".*

*Ci-contre : exemple de découpage du puzzle en version "passage".*

*(non valable en version "équipes" car la pièce centrale ne touche pas le cadre et ne porte donc pas la couleur de l'équipe)*



- Type d'énigme : phrase cryptée.
- Format : une affiche A4 avec une phrase à moitié cryptée pour chaque équipe + des gouttes d'eau avec des symboles similaires à ceux de la phrase, dont certains sont traduits (ce qui permet d'associer une lettre à chaque symbole et de décrypter la phrase).
- Nombre clef pour le code final : 250 km<sup>3</sup>.
- À quoi correspond le chiffre : la quantité d'eau consommée par l'ensemble des étapes de la chaîne alimentaire pour produire la nourriture gaspillée chaque année dans le monde.
- Disposition dans l'espace : l'affiche est cachée, par exemple dans le coin qui représente l'espace cuisine. Les gouttes d'eau sont affichées au mur juste au-dessus/à côté, accessibles à tou-tes.



Ci-dessus : exemples de gouttes décryptées.

Ci-dessous : affiches cryptées de la version "équipes".



- Type d'énigme : calcul (somme).
- Format : un ticket de caisse à trous (format plus grand qu'un ticket de caisse classique) par équipe + des emballages alimentaires sur lesquels se trouvent les dix prix manquants du ticket. En version "équipes", les prix manquants ne sont pas les mêmes pour chaque équipe.
- Nombre clé pour le code final : 159 €
- À quoi correspond le chiffre : coût moyen du gaspillage alimentaire par habitant·e en France, chaque année à l'étape de la consommation (domicile, restauration, cantines, etc.).
- Disposition dans l'espace : le-s ticket-s de caisse est ou sont posé-s sur une table en évidence avec à proximité crayons et calculatrices. Les emballages sont dispersés dans la pièce, accessibles à tou·tes.

Voici la liste des emballages alimentaires dont vous pouvez disposer dans la zone de jeu avec les indications à inscrire sur chacun d'eux. Un seul emballage peut représenter une plus grande quantité (ex : un pot de yaourt en représente plusieurs). A défaut d'emballages, vous pouvez imprimer des images représentant les produits.

Pour la **version "passage"** les emballages indispensables sont ceux dont les prix ne sont pas indiqués directement dans la liste de courses (avec un ? rouge, il y en a 10). Vous pouvez en mettre plus pour la décoration, mais il n'est pas nécessaire de tout avoir. En **version "équipes"**, si.

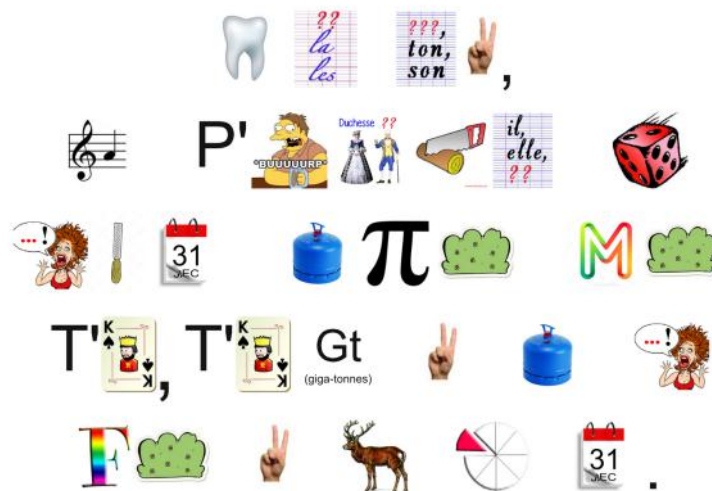
| Emballages possibles                        | Quantités et prix à indiquer   |
|---|--------------------------------|
| Un pot de chair ou sauce tomate             | Un pot = 2 €                   |
| Une brique de lait                          | 12 litres = 11 €               |
| Un paquet de pâtes                          | 2 paquets d'1 kg = 3 €         |
| Un paquet de café moulu                     | 3 paquets de 250 g = 12 €      |
| Une boîte de tomates cerises                | Une boîte de 500 g = 5 €       |
| Un pot de yaourt                            | 12 yaourts = 3 €               |
| Une bouteille de jus de carottes            | 2 litres = 4 €                 |
| Une bouteille d'huile d'olive               | 3 bouteilles d'1 litre = 18 €  |
| Une boîte de gâteaux (ex : Finger)          | 3 paquets = 9 €                |
| Une boîte de Vache qui rit                  | Une boîte de 24 portions = 6 € |
| Un pot de cornichons                        | Un pot = 2 €                   |
| Un petit contenant de poivre                | 2 pots = 4 €                   |
| Une tablette de chocolat                    | 2 tablettes = 6 €              |
| Une boîte de pizza surgelée                 | Une boîte = 5 €                |
| Un pot de glace                             | Un pot = 3 €                   |
| Une boîte d'un plat préparé (ex : couscous) | Un paquet = 8 €                |
| Une boîte de poudre pour bébé)              | Une boîte = 12 €               |
| Une boîte d'œufs                            | 12 œufs = 3 €                  |
| Une bouteille de vinaigre de vin            | Une bouteille = 4 €            |
| Un filet de courgettes                      | 4 kg = 14 €                    |
| Une boîte de fromage (ex : camembert)       | 4 boîtes = 15 €                |
| Du saumon fumé                              | Un paquet de 280 g = 10 €      |



Libre à vous de créer une autre liste de courses en fonction de vos envies et possibilités, dont le total serait également de 159 €. Cette liste est un exemple permettant de visualiser ce que 159 € d'aliments représentent avec des produits courants. Les produits que nous proposons ici ne sont pas représentatifs de leur part dans le gaspillage total.

## Pollution

- Type d'énigme : rébus.
- Format : une affiche A3 présentant le rébus à traduire, valable pour toutes les équipes.
- Nombre clé pour le code final : 3,3 gigatonnes (Gt).
- A quoi correspond le chiffre : quantité de gaz à effet de serre émis dans le monde chaque année pour la production des aliments gaspillés.
- Disposition dans l'espace : l'affiche est accrochée au mur de façon visible. En version "équipes", les participant-es doivent impérativement la laisser accrochée et visible de tout-es.



"Dans le monde, la production des aliments gaspillés émet 3,3 Gt de gaz à effet de serre par an."

## Grille Pass (Version "équipes")

- Type d'énigme : logique, anagramme.
- Format : une feuille A4 avec une grille associant des nombres et des syllabes. Chaque équipe retrouvera dans sa grille les quatre chiffres clés, associés respectivement aux syllabes qui formeront les mots clés.
- Mots clés à retrouver : réduire (équipe verte) - réutiliser (équipe bleu) - recycler (équipe orange) - détruire (équipe rouge).
- Disposition dans l'espace : une grille Pass est distribuée à chaque équipe au début du jeu.

GRILLE-PASS EQUIPE BLEUE

|         |                     |                   |        |
|---------|---------------------|-------------------|--------|
| 28 %    | 184 %               | 95 m <sup>3</sup> | 3,3 Ct |
| UT      | IMA                 | DO                | ILI    |
| 1700 cm | 250 km <sup>2</sup> | 356 \$            | 630 £  |
| DE      | SER                 | AP                | GY     |
| 43 g/L  | 1972 ha             | 56 hL             | 80 km  |
| PH      | F                   | SO                | I      |
| 16 cl   | 13 g                | 159 €             | 2,4 %  |
| BL      | OC                  | RÉ                | NU     |

GRILLE-PASS EQUIPE VERTE

|                    |         |        |                   |
|--------------------|---------|--------|-------------------|
| 356 \$             | 184 %   | 3,3 Ct | 95 m <sup>3</sup> |
| AP                 | F       | DU     | TRU               |
| 1700 cm            | 18 cl   | 28 %   | 630 £             |
| DE                 | BL      | RE     | GY                |
| 43 g/L             | 1972 ha | 56 hL  | 80 km             |
| PH                 | IMA     | SO     | THE               |
| 250 m <sup>2</sup> | 13 g    | 2,4 %  | 159 €             |
| I                  | OC      | NU     | RÉ                |

GRILLE-PASS EQUIPE ORANGE

|         |                    |        |                   |
|---------|--------------------|--------|-------------------|
| 356 \$  | 3,3 Ct             | 184 %  | 95 m <sup>3</sup> |
| THE     | ER                 | F      | AP                |
| 1700 cm | 630 £              | 43 g/L | 159 €             |
| SO      | BL                 | PH     | CY                |
| 28 %    | 1972 ha            | 56 hL  | 80 km             |
| RE      | IMA                | DE     | TRU               |
| 213 g   | 250 m <sup>2</sup> | 2,4 %  | 18 cl             |
| I       | CL                 | RÉ     | NU                |

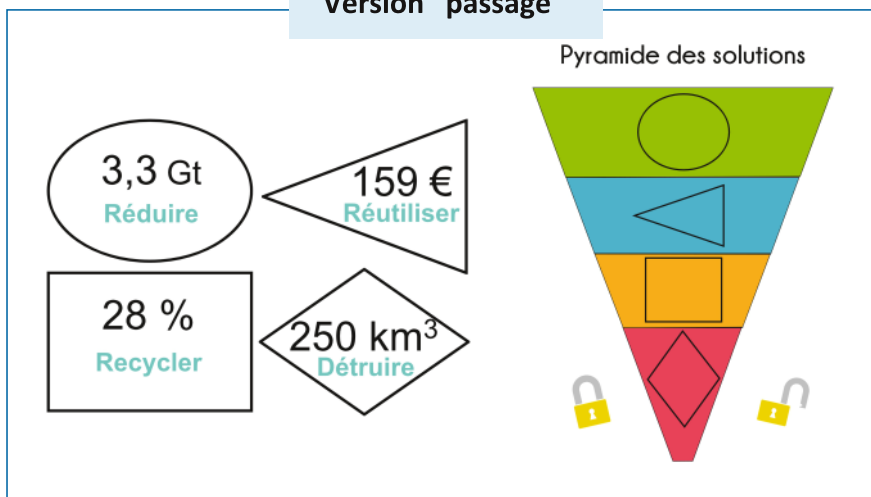
GRILLE-PASS EQUIPE ROUGE

|                    |         |                   |        |
|--------------------|---------|-------------------|--------|
| 356 \$             | 184 %   | 95 m <sup>3</sup> | 3,3 Ct |
| F                  | RÉ      | JU                | UI     |
| 1700 cm            | 18 cl   | 28 %              | 630 £  |
| NE                 | BL      | RE                | GY     |
| 250 m <sup>2</sup> | 1972 ha | 56 hL             | 80 km  |
| TR                 | IMA     | SO                | DRU    |
| 43 g/L             | 13 g    | 159 €             | 2,4 %  |
| I                  | OC      | DÉ                | AP     |

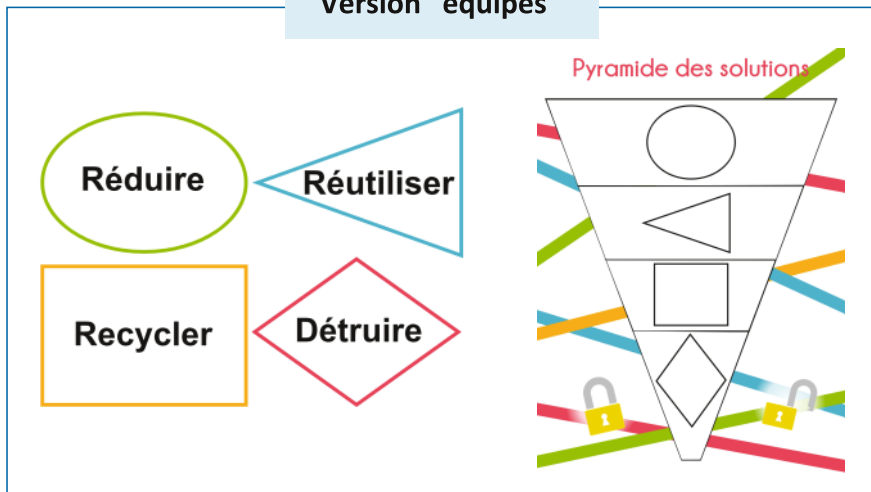
## Boîte finale

- Type d'énigme : logique.
- Format : des cartes géométriques (« mots-clefs ») + une boîte fermée par cadenas avec la Pyramide des solutions collée dessus.
- Code final à retrouver : 0245 (celui du cadenas à quatre chiffres).
- Disposition dans l'espace : la boîte est posée de manière évidente. La Pyramide des solutions est collée dessus. Les cartes mots-clefs sont éparpillées autour, sur la table et/ou au mur, face « mot et valeur » visible. Vous pouvez indiquer qu'il s'agit de la dernière étape en écrivant "Énigme finale" par exemple au-dessus des cartes et de la boîte.
- Note : libre à vous de changer le code du cadenas en pensant toutefois à modifier les chiffres indiqués aux dos des cartes proposées en annexe.

### Version "passage"



### Version "équipes"



Exemple : Installation du stand lors du salon "Talents et Saveurs" de 2019 (pour la version "passage").

# Fin du jeu

## Debriefing

Une fois les participant-es sorti-es du jeu, il est important de prendre un temps pour faire le point. Le but est triple.

- > Vérifier si des énigmes ont posé souci, expliquer des solutions non trouvées pour éviter les frustrations.
- > Faire le point sur ce que les joueurs et joueuses ont retenu de la thématique et leur donner, si nécessaire, quelques approfondissements.
- > Ouvrir la discussion sur des solutions et bonnes pratiques de lutte contre le gaspillage alimentaire, en s'appuyant notamment sur la fiche "Bonnes idées".

Ce moment peut être plus ou moins long en fonction du temps dont les personnes disposent et de leur intérêt pour la thématique. En version "équipes", il faut compter au minimum 30 minutes pour avoir le temps de revenir sur chacun des impacts découverts et développer les solutions.

### Liste de questions potentielles pour mener le debrief

- > Comment vous sentez-vous ? Comment avez-vous vécu le jeu ?
- > A propos des quatre premières énigmes :
  - o Quelles énigmes avez-vous rencontrées ?
  - o Avez-vous retenu de quoi parlait le puzzle/la phrase cryptée, etc. ?
- > Pour rappel, voici les chiffres qui vous ont été présentés à travers les énigmes.
  - o Voici quelques équivalents. (Cf. Annexes : fiche débriefing)
  - o Ces chiffres vous semblent-ils crédibles ?
  - o Vous surprennent-ils ?
- > Avez-vous vu la pyramide sur la boîte finale ?
  - o Vous souvenez-vous de ce qu'elle présentait ?
  - o Cette manière de classer l'importance des solutions vous semble-t-elle intéressante ? Logique ?
- > Vous avez donc réussi à extraire de la boîte finale une petite liste d'idées, de solutions pour réduire le gaspillage alimentaire au niveau de la consommation.
  - o Y en a-t-il que vous mettez déjà ou que vous voudriez mettre en place ?
  - o Toutes ces idées sont-elles réalisables facilement ?
  - o Lesquelles semblent difficiles ?
  - o En voyez-vous d'autres ?
- > Pensez-vous que les solutions permettant de lutter contre le gaspillage alimentaire se situent toutes entre les mains des consommateur-rices ? Pourquoi ? Qui d'autre peut agir ?
- > Avez-vous d'autres remarques ou questions ?

Voici quelques propositions de phrases de débat mouvant pour ouvrir les échanges avec les participant·es.

- > Le gaspillage alimentaire est inévitable au self du lycée.
- > La lutte contre le gaspillage alimentaire est avant tout individuelle.
- > Il faut revoir le système de date de péremption des produits alimentaires.
- > Il faudrait obliger toutes les grandes surfaces à donner leurs invendus à des associations caritatives.
- > Les denrées alimentaires devraient être considérées comme des biens communs de l'humanité.
- > Je paie ma nourriture donc j'ai le droit de gaspiller.
- > Réduire mon gaspillage alimentaire n'aidera pas les personnes qui ont faim.

# Focus thématique

Focus réalisé en grande partie grâce aux rapports de France Nature Environnement et l'ADEME (Cf. Sources).

## Définitions

Il n'existe pas à ce jour de définition officielle consensuelle et commune à tous les pays du monde, ni à ceux de l'Union européenne, sur le terme « gaspillage alimentaire. » On confond encore beaucoup « gaspillage alimentaire » et « déchets alimentaires ». Le second est plus large et comprend à la fois les déchets évitables (pain que l'on a laissé rassir, boîte de lardons oubliée dans le fond du frigo, yaourts retirés des rayons car proches de leur date limite de consommation...) et ceux non évitables (os, épiluchures de fruits et légumes, coquilles d'œuf...).

En France, la définition retenue en 2016 par le ministère de l'Écologie dans le cadre du "Pacte national de lutte contre le gaspillage alimentaire" est la suivante : « toute nourriture destinée à la consommation humaine qui, à une étape de la chaîne alimentaire, est perdue, jetée, dégradée » (on parle ici des déchets alimentaires évitables). Dans cette perspective, un produit destiné à l'alimentation humaine qui finalement servira de nourriture à des animaux d'élevage peut, par exemple, être considéré comme du gaspillage alimentaire.

La FAO, dans son étude "Pertes et gaspillages alimentaires dans le monde", retient une définition assez proche : « l'ensemble des aliments perdus ou gaspillés dans la partie des chaînes alimentaires produisant des produits comestibles destinés à la consommation humaine. Les aliments initialement destinés à la consommation humaine mais qui sont accidentellement exclus de la chaîne alimentaire humaine sont considérés comme des pertes ou gaspillages alimentaires, y compris quand ils font par la suite l'objet d'une réutilisation non alimentaire (aliments pour animaux, bioénergie, etc...) ».

Cependant, sans définition officielle et commune, chaque étude peut avoir un périmètre différent, ce qui rend ainsi les comparaisons entre pays difficiles.

## Le gaspillage : où, combien, comment ?

La FAO estime qu'environ un tiers de la production alimentaire destinée à la consommation humaine dans le monde est perdue ou gaspillée, atteignant environ 1,3 milliard de tonnes par an.

Dans les pays dits « développés », le gaspillage alimentaire a lieu à toutes les étapes, de la production à la consommation. La FAO estime ainsi qu'en Europe le gaspillage à l'étape de la consommation (à domicile et dans les lieux de restauration) serait d'environ 95 kg par an et par habitant en moyenne. Le gaspillage alimentaire à l'étape de la consommation enregistré dans les pays industrialisés (222 millions de tonnes) est presque aussi élevé que le total de la production alimentaire nette enregistrée en Afrique subsaharienne (230 millions de tonnes).

Dans les pays en développement, le gaspillage a lieu principalement entre la production et la distribution, à cause d'infrastructures défectueuses. Les populations aux moindres revenus ont en effet tendance à faire beaucoup plus attention à leur consommation, puisqu'elles ne peuvent pas se permettre le coût financier du gaspillage.

En France, une étude réalisée par l'ADEME en 2016 indique que 10 millions de tonnes de produits alimentaires destinés à la consommation humaine sont perdus et gaspillés chaque année, tous secteurs

d'activités et toutes filières confondus, soit l'équivalent d'environ 18 % de la production alimentaire nationale. Cependant, ce chiffre recouvre des variations importantes de gaspillage d'un produit à un autre : de 9 % pour les œufs à 57 % pour les salades par exemple. Si l'on raisonne en grandes familles de produits, on aboutit aux taux de gaspillage moyens suivants : 23 % pour les fruits et légumes, 20 % pour les produits des grandes cultures et 12 % pour les produits des filières animales.

En France, nous ne disposons pas de chiffres précis du gaspillage à chaque étage de la chaîne alimentaire. L'ADEME estime cependant que le gaspillage se répartit ainsi sur les étapes de la chaîne alimentaire, en poids :

- > 32 % au stade de la production,
- > 21 % lors de la transformation,
- > 14 % lors de la distribution,
- > 31 % à l'étape de restauration (collective, commerciale et domicile).

## Les impacts

Le gaspillage alimentaire est un sujet transversal qui touche l'environnement, l'économie, la sécurité alimentaire, l'éthique... Il a des impacts très importants sur l'environnement car il s'accompagne d'un gaspillage de ressources. Pour sa production, cette nourriture nécessite en effet des terres cultivées inutilement, auxquelles il faut ajouter une importante consommation d'eau, de multiples consommations de carburant, d'engrais et de pesticides, sans oublier l'énergie nécessaire tout au long de son cycle de vie.

Ainsi, 28 % des **terres agricoles** de la planète servent à produire des aliments qui finissent à la poubelle. Cela représente plus de 10,5 % de la surface émergée de la Terre, soit environ 25 fois la surface émergée de la France.

Selon la FAO, l'empreinte en **eau** du gaspillage alimentaire est estimée à 250 km<sup>3</sup> par an, soit 66,7 millions de piscines olympiques ou un peu moins de 3 fois le lac Léman, qui fait 89 km<sup>3</sup>. Chaque aliment représente un certain volume d'eau consommé pour le produire, le transformer, le préparer, l'emballer, etc. Ce gaspillage en eau ne se fait pas nécessairement dans le pays qui gaspille la nourriture.

Il faut prendre en compte également les **pollutions** liées à la production des aliments qui finissent à la poubelle, notamment tous les produits épandus sur les sols lors de la production.

Chaque étape de la chaîne alimentaire émet des **gaz à effet de serre** (production des engrais et pesticides, transports, machines diverses...). Jeter un aliment revient à émettre cette pollution pour rien. Si le gaspillage alimentaire mondial était un pays, il serait le 3e plus gros émetteur de gaz à effet de serre du monde derrière la Chine (2e) et les USA (1er). En France, selon l'ADEME, le bilan carbone des pertes et gaspillages alimentaires correspond à 3 % de l'ensemble des émissions de gaz à effet de serre de l'activité nationale ou encore 5 fois les émissions liées au trafic intérieur aérien ou 1/3 des émissions des véhicules particuliers.

Gaspiller de la nourriture, c'est aussi indéniablement gaspiller de l'**argent**. D'après la FAO, les conséquences économiques directes du gaspillage de produits agricoles (à l'exclusion du poisson et des fruits de mer) sont estimées à 750 milliards de dollars par an dans le monde (en se basant sur les prix à la production), soit l'équivalent du tiers du PIB de la France.

En France, selon l'ADEME, la valeur commerciale des produits perdus et gaspillés s'élève à 16 milliards d'euros, pour l'ensemble de la chaîne. À l'étape de la consommation, le gaspillage coûte environ 159 € par habitant par an, soit 7,7 % de son budget dédié à l'alimentation.



Le gaspillage de nourriture constitue enfin un scandale **éthique et social**, dans la mesure où la sécurité alimentaire de tou·tes n'est pas assurée dans le monde alors même qu'aujourd'hui nous produisons assez de denrées alimentaires pour combler les besoins énergétiques de chaque individu.

On estime que 800 millions de personnes dans le monde souffrent de la faim. En France, 6 millions de personnes seraient en situation de précarité alimentaire et près de 4 millions d'entre elles auraient recours à l'aide alimentaire.

## Solutions

Toutes les actions contribuant à réduire le gaspillage alimentaire sont utiles et complémentaires mais doivent être menées par ordre de priorité. En effet, le plus important est de chercher à réduire le gaspillage alimentaire "à la source" c'est à dire essayer de faire correspondre le plus possible notre production d'aliments à ce que nous mangeons effectivement.

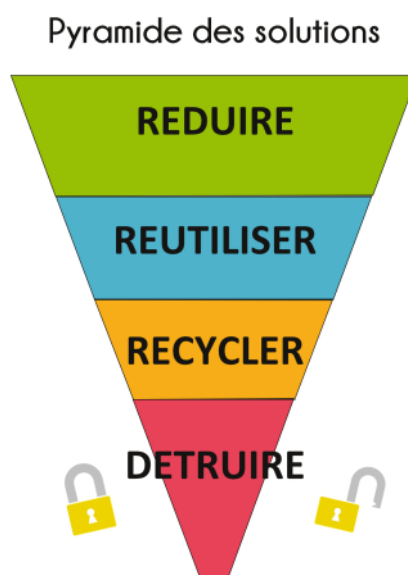
La lutte contre le gaspillage alimentaire doit ainsi favoriser les actions en fonction de leur intérêt, souvent déterminé par cet ordre : réduire > réutiliser > recycler > détruire, que l'on présente souvent sous une forme de pyramide.

> **Réduire** : il faut accorder la priorité absolue à la prévention des pertes et gaspillages alimentaires à travers des mesures telles que l'ajustement des quantités produites, achetées ou cuisinées et la consommation de produits non calibrés ou "moches" par exemple.

> **Réutiliser** : lorsque, malgré la réduction, des excédents alimentaires existent, la meilleure solution consiste à les réutiliser pour l'alimentation humaine en pratiquant la transformation (en compotes, confitures, soupes, etc.).

> **Recycler** : lorsqu'il est impossible de réutiliser les aliments pour une consommation humaine, il faut opter pour le recyclage et la récupération par la consommation animale, le compostage ou la méthanisation.

> **Détruire** : lorsqu'ils ne sont pas triés et valorisés, les déchets alimentaires sont jetés massivement dans les poubelles et font l'objet de procédés d'élimination nuisibles pour l'environnement : l'enfouissement et l'incinération.



Pour réduire le gaspillage alimentaire, l'éducation est un levier puissant pour accompagner le changement des comportements, non seulement celle apportée par l'école mais aussi par la famille, les ami·es et les médias, tout au long de la vie. À notre niveau, de nombreux gestes sont possibles pour changer nos habitudes. (Cf. Pense-bête des solutions)

Cependant, la lutte contre le gaspillage ne s'opère pas uniquement à l'échelle des citoyen·nes. Les producteur·rices, les entreprises de transport et transformation ont aussi leur part de responsabilité et donc de leviers d'action, de même que les gouvernements (notamment via leurs politiques agricoles et les aides financières incitatives à la transition).

Par exemple, voici **10 pistes d'actions** à explorer, listées par France Nature Environnement.

- Diversifier les circuits de distribution, pour réduire les contraintes et aléas du marché.
- Développer des circuits courts et de proximité : moins d'intermédiaires et de transports peut réduire les risques de pertes et gaspillages tout en favorisant un rapprochement entre les producteur·rices et consommateur·rices.
- Intégrer des mentions favorisant l'acceptation de produits non calibrés dans les cahiers des charges soumis aux producteurs et productrices.
- Mettre en place des systèmes de garantie de commandes permettant aux exploitant·es de mieux anticiper les besoins et d'ajuster les quantités à produire, tout en sécurisant leurs modèles économiques.
- Améliorer les techniques de récolte et de stockage des denrées.
- Transformer les surplus dans des ateliers, des conserveries et des usines agro-alimentaires.
- Accueillir des glaneurs et glaneuses dans un champ pour qu'ils-elles viennent récupérer ce qui n'a pas pu être récolté.
- Donner les surplus à des associations d'aide alimentaire qui peuvent redistribuer les produits à des bénéficiaires dans le besoin.
- Améliorer les conditions de bien-être des animaux d'élevage. Avant tout une question d'éthique, cette amélioration permet aussi de limiter les facteurs de stress et de mortalité précoce, sources de pertes et gaspillages alimentaires.
- Optimiser les méthodes de sélectivité pour la pêche afin d'atteindre les quotas imposés par la législation. Dans ce domaine, les rejets en mer peuvent représenter parfois plus de 50 % des prises.

# Ressources utiles

## Sources

### **Dossier de la FNE sur le gaspillage alimentaire** (principale source de ce focus)

<https://ged.fne.asso.fr/silverpeas/LinkFile/Key/1cd9d8f4-47cd-431c-be6e-758cdd895aa8/dossier-thematique-fne-gaspillage-alimentaire-actualisation-mai2016.pdf>

### **Étude de l'ADEME de 2016 :**

Synthèse : <https://www.ademe.fr/sites/default/files/assets/documents/pertes-gaspillages-alimentaires-etat-lieux-201605-synt.pdf>

Présentation en graphique : <http://r485633301.racontr.com/index.html>

### **Pacte national de lutte contre le gaspillage alimentaire**

<https://agriculture.gouv.fr/pacte-national-de-lutte-contre-le-gaspillage-alimentaire-les-partenaires-sengagent>

### **France Nature Environnement, Comment lutter contre le gaspillage alimentaire dans les milieux agricoles ?**

<https://www.fne.asso.fr/dossiers/lutter-contre-gaspillage-alimentaire-milieux-agricoles-solutions-agriculture>

**FAO** - <http://www.fao.org/home/fr/>

### **10 gestes simples et quotidien, par SOS Faim**

[http://www.changeonsdemenu.lu/wp-content/uploads/2016/07/DEF\\_SOSFaim\\_Expo10gestes\\_WEB.pdf](http://www.changeonsdemenu.lu/wp-content/uploads/2016/07/DEF_SOSFaim_Expo10gestes_WEB.pdf)

## Outils complémentaires

### **Tool kit de la FAO pour réduire l'empreinte de notre gaspillage alimentaire (en anglais)**

<http://www.fao.org/news/story/fr/item/196441/icode/>

### **Vidéo de la FAO "Empreinte écologique du gaspillage alimentaire" (2014)**

Partie 1 (3min18) : <https://www.youtube.com/watch?v=PEgt7wTrhIc>

Partie 2 (3min49) : <https://www.youtube.com/watch?v=9rpsX9LB8-A&t=152s>

### **Quizz anti-gaspi du LPA André Provots - Brette-les-Pins**

<https://www.alimenterre.org/le-quizz-anti-gaspi>

### **Taste the Waste**, film de Valentin Thurn, 2011, 88'

<https://www.alimenterre.org/taste-the-waste>

### **Food Savers**, film de Valentin Thurn, 2013, 53'

<https://www.alimenterre.org/food-savers>



3 avenue du Parc—25000 Besançon – 03 81 41 05 87

[contact@recidev.org](mailto:contact@recidev.org) - [www.recidev.org](http://www.recidev.org)

Siret : 40870583800022 – APE 91 3E - reconnue d'intérêt général

Agréments JEP et Education nationale