

Offres d'animations « Culture alimentaire » pour les écoles

Valable de janvier à décembre 2026

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.

Encadrement : 1-2 animateurs Papille-ON

Prix : 3-5 enfants = CHF 280 | 6-10 enfant = CHF 340

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.

Encadrement : 2 animateurs Papille-ON + participation d'un enseignant sur place

Prix : CHF 340

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.

Encadrement : 2 animateurs Papille-ON + participation d'un enseignant sur place

Prix : CHF 340

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.

Encadrement : 2-3 animateurs Papille-ON + participation d'un enseignant sur place

Prix : 6-10 enfants = CHF 410 | 11-20 enfant = CHF 570

Pack #effet-papille-on : 1-2 ateliers pour 5-20 classes (de 15-22 élèves)

Ateliers principaux : KK-OH! OU Aventure alimentaire

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

Les ateliers sont installés dans un lieu central de l'école (halle). Chaque classe forme des groupes de 4 ou 5 élèves qui passent à tour de rôle dans les ateliers.

Encadrement : 1 animateur Papille-ON. Si 2^{ème} atelier : participation d'un encadrant sur place.

Prix par classe : 1 atelier = CHF 180 CHF | 2 ateliers = CHF 220

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 ou vous faire des offres sur mesure, au 077 / 442 55 50 ou à info@papille-on.com.

La réservation doit être effectuée minimum 1 mois 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 et prévenir la constipation



Description

Les enfants composent un repas, puis le font voyager dans une maquette du système digestif (une tuyauterie ludique) pour comprendre, étape par étape, comment le corps transforme les aliments. L'atelier met en scène le trajet « de la bouche aux toilettes » et rend visibles les blocages possibles, afin de parler simplement du transit, de l'hydratation, des fibres et du mouvement. Le dispositif soutient l'exploration, le vocabulaire scientifique adapté à l'âge et la dédramatisation d'un sujet souvent tabou.

Concrètement, les enfants apprennent par eux-mêmes que certains aliments « se coincent » et d'autres au contraire « aident à faire avancer le tout » !

Objectifs / Apprentissages

- Identifier les grandes parties du système digestif et leur rôle (selon l'âge).
- Relier certains choix alimentaires (fibres, eau, aliments ultra-transformés) au confort digestif.
- Expliquer, par l'expérimentation, comment se forme la constipation et ce qui aide à l'éviter.
- Développer des repères (écoute du corps, hydratation, activité physique) transposables au quotidien.
- Mobiliser la motricité fine et la coordination œil-main lors des manipulations.

Nombre de participants

L'atelier se joue de manière individuelle, mais l'animateur organise et challenge **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, etc.).

Durée de jeu

En événement, l'atelier dure **de 10 à 15 minutes**, avec la possibilité de le repasser pour améliorer sa « digestion ». En structure, l'animateur ajoute du contenu selon l'âge (système digestif, métabolisme, catégories d'aliments, etc.), 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 rôle délirant pour découvrir notre culture alimentaire en incarnant les acteurs de l'alimentation, à jouer jusqu'à 6 personnes



Description

Un jeu de l'oie coopératif et rythmé pour explorer la culture alimentaire à travers des questions, des défis sensoriels et des challenges. Les participant-e-s incarnent les acteurs de la chaîne alimentaire et découvrent leurs rôles, leur pouvoir et leur capacité d'agir, avec parfois des conséquences sur les autres acteurs ! L'atelier favorise une posture active, l'entraide et la discussion, avec une médiation qui permet d'ajuster la difficulté et l'exploration à l'âge et aux compétences.

Objectifs / Apprentissages

- Nommer les principaux acteurs de l'alimentation (production, transformation, distribution, consommation) et décrire leurs rôles.
- Construire des repères sur les aliments et se familiariser à notre culture alimentaire : provenance, saisonnalité, transformations, plats typiques, nutrition, etc.
- Entraîner l'expression des perceptions (odorat, goût)
- Renforcer la curiosité, l'esprit critique et la coopération

Nombre de participants

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

Durée de jeu

Une partie dure de **15 à 30 minutes**, selon les besoins – possibilité d'ajout de règles pour « étirer » la partie.

Âge requis et spécificités

Le jeu est adapté à plusieurs catégories d'âge (pouvant jouer simultanément ensemble) : **6-8 ans, 9-12 ans, 13 ans et plus**. De plus l'animateur peut intégrer d'autres publics en adaptant le jeu de différentes manières : personnes en situation de handicap physique ou mental, allophone, etc.

L'atelier nécessite 1 animateur.

Atelier Pirate des supermarchés

(anciennement Grimoire aux trésors)

Un atelier de lecture d'étiquette en mode escape game, à jouer seul ou en équipe, pour apprendre à consommer comme un vrai pro au supermarché



Description

À mi-chemin entre lecture d'étiquettes et escape game, l'atelier propose une quête à résoudre à partir d'emballages, d'indices et d'une narration épique : « Pop, le pirate des supermarchés, savait choisir en un coup d'œil, les produits bons pour son corps... Suivez ces traces... »

Avec un vrai trésor à la clé, les participants sont poussé.es à coopérer, observer et se pencher sur les détails, pour débloquent petit à petit des outils (lampe UV...) et des « trésors de savoir » : comment repérer sucres ajoutés, excès de sel et degré de transformation sur un emballage. Ils finissent l'atelier en triant un panier de course à l'aide d'un vieux Grimoire.

L'atelier cherche avant tout à stimuler la curiosité et l'envie d'appliquer ses compétences « ennuyantes » (décryptage d'information) dans son quotidien (dorénavant associées au jeu).

Objectifs / Apprentissages

- Repérer les informations clés d'un emballage (liste d'ingrédients, valeurs nutritionnelles, allégations).
- Distinguer un aliment peu transformé d'un produit industriel et identifier des marqueurs de transformation.
- Comprendre les notions de sucre ajouté et d'aliment trop salé, avec des repères simples.
- Mobiliser logique, observation, attention aux détails et résolution de problèmes.
- Coopérer et justifier ses choix avec preuves.

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** (compétences minimales en lecture), ainsi que pour les adultes, et se joue de manière semi-autonome (un accompagnant doit être présent pour donner le matériel à chaque étape).

Atelier Quiz-i-Net

Un parcours en mini-postes courts et concrets, qui fait passer l'enfant du rôle de producteur à celui de consommateur,



Description

L'atelier est composé d'une série de mini-postes :

Le **Producteur** – propose un quiz digital "tout en image" pour apprendre à reconnaître d'où viennent les aliments qu'ils rencontrent tous les jours.

L'**Artisan** – invite à trier des aliments entre cinq artisans-transformateurs : boulanger, boucher, fromager, poissonnier et fermier, ce dernier étant le petit piège qui aide à distinguer la production de la transformation. Pour vérifier leur choix, les enfants

sont ensuite invités à construire un puzzle avec le recto de leurs aliments et ainsi découvrir quel est l'outil préféré de chaque artisan.

Le **Cuisinier** – propose d'observer des plats affichés puis de reconstituer des recettes en mettant les ingrédients dans des poêles et casseroles. Ce poste n'est pas destiné à faire des enfants des grands chefs, mais à les sensibiliser au travail qu'il y a derrière un plat et au festival d'ingrédients qui y participe.

Le **Consommateur** – 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. Ce poste permet d'échanger sur les choix, les envies, les habitudes alimentaires et... les besoins du corps !

Objectifs / Apprentissages

- Reconnaître l'origine des aliments
- Reconnaître différents artisans et distinguer un producteur d'un transformateur
- Se sensibiliser au travail qui se cache derrière un plat et renforcer la curiosité
- Comprendre ses goûts et ses envies, comprendre aussi que le corps a des besoins parfois différents de nos envies
- Créer un terrain propice pour discuter des habitudes alimentaires et apprendre à se connaître
- Reconnaître la chaîne alimentaire, du producteur au consommateur

Nombre de participants

L'atelier peut accueillir **de 1 à 5 participants**, voire davantage avec un espace dédié.

Durée de jeu

L'atelier peut durer **entre 30 et 50 minutes**, selon l'âge et l'intérêt de l'enfant. Il est également possible de ne pas participer à chaque poste sans que cela entrave le bon déroulement de l'atelier.

Âge requis et spécificités

L'atelier est adapté pour des **enfants de 3 à 8 ans**. Dès 6 ans, l'atelier peut être fait de manière autonome.

Atelier Théâtre des Papilles

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



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 verbaliser, structurer les idées et transférer les apprentissages vers la vie quotidienne.

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.