

ÉMULSION D'IDÉES
POUR L'ALIMENTATION DE DEMAIN



foud'
ARdèche



Défi
#3

SANTÉ & PLAISIR

SE NOURRIR MIEUX

Et si, en Ardèche, on s'inspirait des cultures locales
pour réinventer une alimentation de plaisir responsable

www.mixfoudardeche.fr

Page Facebook
«foudardeche»

#mixfoudardeche

INSPIRATIONS

Bonheur
Santé
Mutualisation
Recette
Conservation
Potager
S'inspirer du bon
sens des anciens
Inventer Production
Plaisir
Transformation

CONTEXTE

- | 70 % des produits agricoles français sont transformés
- | Une alimentation trop riche en graisses, sucres et protéines animales
- | Industrialisation et intensification
- | Santé : augmentation des cas d'obésité chez les jeunes
- | L'Ardèche est un département de traditions culinaires ancrées résultant des ressources et cultures locales
- | Évolution du climat et des productions agricoles

OBJECTIFS

- | Identifier les alternatives : légumineuses, légumes secs...
- | Connaître la saisonnalité des fruits et légumes
- | Favoriser les circuits courts
- | Limiter les emballages
- | Anticiper les évolutions climatiques
- | Allier plaisir et santé
- | Développer l'achat et la consommation des produits bio et issus de l'agriculture raisonnée



fou d'
ARdèche

ÉMULSION D'IDÉES
POUR L'ALIMENTATION DE DEMAIN



Défi
#5

ACCESSIBILITÉ & UNIVERSALITÉ

TOUS BIEN NOURRIS

Et si, en Ardèche, l'alimentation locale devenait accessible à tous les publics

www.mixfouardèche.fr

Page Facebook
«fouardèche»

#mixfouardèche

INSPIRATIONS

Bien-Être Marchés
Bonheur Solution
Supermarchés Simplicité
Budget Visibilité
Santé
Prendre le temps
Convivialité
Connaissance Recyclage
Plaisir Lien social
Soi-Même
Partage Éducation

CONTEXTE

- | Système alimentaire inégalitaire
- | Points de vente en circuit court peu accessibles
- | 8 millions de personnes en France n'ont pas accès à une alimentation adéquate en quantité et en qualité
- | En moyenne 4 € par jour/personne sont alloués à l'alimentation
- | 15 % des enfants des catégories populaires ne prennent pas de petit-déjeuner
- | Taux de pauvreté : 14,4 % en Ardèche / 14 % pour la France
- | Les dépenses alimentaires ont progressé de 31 % soit la plus forte progression des secteurs de dépense annuelle de consommation (hors frais de logement)

OBJECTIFS

- | Associer les acteurs de l'Économie Sociale et Solidaire (ESS)
- | Donner accès à tous à une alimentation de qualité
- | Proposer une solution accessible à tout public
- | Acquérir de nouvelles pratiques pour encourager le changement alimentaire



www.mixfouardèche.fr

Page Facebook
«fouardèche»

#mixfouardèche

TITRE

« L'INCUBATEUR DE PROJETS DE TRANSITION ALIMENTAIRE
SUR LES TERRITOIRES »

FORMALISATION DE LA PROBLÉMATIQUE PAR LES MIXERS

Comment peut-on réorganiser une alimentation de plaisir, saine, responsable et accessible ?

RÉSUMÉ

Le projet consiste à créer une méthode d'accompagnement sous forme de jeu pédagogique, c'est-à-dire d'apporter un outil, une méthode de formation dynamique et interactive pour renforcer les compétences des porteurs de projet dans le développement de nouvelles activités sur un territoire. Ce jeu permet de se poser les bonnes questions, de ne pas oublier de se les poser, d'associer les bons acteurs, de trouver des appuis, d'apprendre de ses potentielles erreurs et de se repositionner par rapport à son projet initial.

INITIATIVE PROPOSÉE

Conception d'une méthode pédagogique d'aide à l'émergence de projets par la mise en situation sous forme d'un jeu.

LA OU LES CIBLE(S) DU PROJET

- porteurs de projet
- acteurs du territoire : financeurs, associations, collectivités ...

DESCRIPTION

Ce projet se mettrait en place à l'aide d'une méthode qui intègre un outil pour se poser les bonnes questions et pour être sûr d'avoir balayé l'ensemble des questions à se poser lorsque nous sommes un porteur de projet. Cela se traduit, par la conception d'un jeu interactif dans l'objectif d'aider les porteurs de projet à organiser des réunions publiques pour mobiliser les acteurs autour du projet et qui peuvent apporter un accompagnement dans la réalisation de celui-ci.

Le jeu est composé d'une série de questions rédigées sur des cartes et une série de cartes de jeu vierges pour permettre au public de poser lui-même ses propres questions. La vocation est de créer un volet collaboratif. De plus, la série de questions

DÉFI #3-5

MIX FOU D'ARDÈCHE



rédigées, comporte des questions qui ont pour finalité d'apporter des réflexions dans le projet du porteur et ainsi de limiter les risques liés à la création d'activités.

Voici une liste de questions non exhaustive, que le jeu comporte :

- quel est le rôle des pouvoirs publics dans un projet collaboratif orienté sur l'alimentation et la valorisation du produit local ?
- quels financements trouver ?
- quelle expérience veut-on faire vivre au consommateur ?
- quelle expérience veut-on trouver dans le lieu qui sera créé ? (si c'est un lieu physique)
- quelle forme de lieu je veux créer ? Quelle forme prend mon projet (lieu physique, animations itinérantes, évènement...) ?
- quels acteurs associer au projet ?
- en quoi mon projet sera accessible à tous ?
- comment sont recueillis les besoins des consommateurs ?
- comment associe-t-on les consommateurs au projet ?
- comment associe-t-on les producteurs au projet ?
- comment associe-t-on les transformateurs au projet ?

L'enjeu primordial est de faire prendre conscience aux porteurs de projet, que leur projet doit être pertinent vis-à-vis du territoire où il est implanté. De ce fait, se poser les bonnes questions est essentiel à la réussite de l'activité.

CONCLUSION

Ce projet a pour objectif d'accompagner, à l'aide d'un outil pédagogique, interactif et collaboratif les porteurs de projet et les acteurs du territoire à la construction d'activités nouvelles. Ce jeu se veut telle une charte des bonnes questions à se poser avant de créer son activité.

BRAVO AUX MIXERS DE CETTE ÉQUIPE

- Polyvalent, bidouilleur, usager : Sylvain Diemunsch
- Communicant : Marie Dominique Catherin
- Expert : Jean Paul Galichet
- Concepteur : Marc Sandevair
- Artiste : Frédéric Buskova
- Facilitateur : Stéphane Gérard

Page
#4/4



Organisé par



Accompagné par

