



Compte-rendu Commission nationale consommation Vendredi 8 décembre 2017

Présents : Estelle Yacovou, Monique Gueguen, Michel Bonnet, Jamy Belkiri, Chantal Prévot, Gérald Moreau, Kevin Fock-Yee.

Cette commission était principalement une réunion préparatoire pour élaborer un jeu de société sur le thème de la consommation responsable dans l'alimentation à l'initiative de Mme Belkiri.

- Réunion préparatoire du projet de jeu sur la consommation responsable : « Consommer autrement »

Mme Yacovou commence par présenter un précédent projet de jeu Familles de France fait par une association de Verdun. Il s'agit d'un jeu de l'oie sur le thème de la sécurité domestique. Elle signale également l'expertise de M. Bonnet sur la pédagogie ludique et le remercie de sa présence.

M. Bonnet demande des détails sur le projet : que va-t-on faire du jeu ? Est-ce un outil d'animation ou un jeu autonome ? Il aborde ensuite un premier point : le jeu collaboratif : le but n'est pas de gagner seul mais en équipe. Il souhaite lier cet esprit de collaboration au thème du jeu qui est la consommation responsable. Il signale que le CCFD (Comité catholique contre la faim et pour le développement) a fait un jeu de ce type il y a quelques années et suggère qu'on peut aussi le faire sur un support type jeu de l'oie ou carte du monde. Il nous illustre le concept de jeu collaboratif avec l'exemple du joueur qui veut faire du vélo, ce qui implique la réunion de plein d'éléments et donc une collaboration entre les joueurs. Une autre piste est de définir une alimentation en fonction d'une activité précise : randonnée, journée de travail, etc.

Il insiste ensuite sur un deuxième point, la neutralité totale vis-à-vis des professionnels pour le cas où le jeu serait diffusé dans l'éducation nationale.

Mme Belkiri indique qu'elle a fait un jeu sur le commerce équitable.

M. Bonnet demande ce qu'on met dans la consommation responsable ?

Mme : Belkiri suggère différents thématiques : le développement durable, les produits locaux, etc.

M. Fock-Yee : La consommation responsable est un sujet transversal, il faut donc restreindre le champ à un secteur : alimentation, énergie, télécommunications, etc.

Mme Belkiri retient l'alimentation, ce qui est approuvé par tous.

Un récapitulatif provisoire a ensuite été arrêté :

- Titre** : Consommer autrement
- Objectif** : Faire changer les comportements alimentaires par un outil de pédagogie ludique.
- Public visé** : Les jeunes de 8 à 12 ans mais plus généralement le monde de l'enfance (écoles, associations, etc.)
- Type de jeu** : Jeu de société collaboratif (ce qui n'exclut pas une forme de jeu individuel du type « jeu dont vous êtes le héros »)
- Contenu du jeu** :
 - Définition de notions courantes en alimentation : Circuit court, production locale, coopérative, vente directe, vente à la cueillette,
 - Rappel de principes élémentaires de l'alimentation : La saisonnalité (fruits et légumes, viandes et poissons, etc), varier son alimentation, limiter les doses : ce n'est jamais le produit lui-même qui est nocif mais sa quantité
 - Autres idées : l'emballage et le conditionnement des aliments : l'impact écologique, gaspillage alimentaire, etc.
- Partenariat** : Il a été discuté de l'opportunité de travailler en partenariat avec l'Administration (Ministère de l'agriculture) ou avec des acteurs privés étant entendu que pour le jeu puisse entrer dans les écoles, il doit impérativement être exempt de toute forme de partenariat commercial, l'éducation nationale étant très pointilleuse à ce sujet. Il a été décidé de solliciter des partenaires du réseau ou extérieurs qui ont une expertise sur le sujet : nutritionniste, animateur de la jeunesse, spécialiste de l'alimentation familiale, développeur de jeux, qu'ils soient bénévoles ou salariés du réseau ou encore détachés dans le cadre d'un mécénat de compétence.
- Restrictions** : Aucune promotion commerciale, donner une information fiable avec une base scientifique (recommandations des autorités mondiales de santé : OMS, ou nationales : ANSES).

À l'issue de ses discussions il a été convenu d'un rétro-planning :

- Réunion préparatoire** du 8 décembre 2017 lors de la commission consommation du jour.
- Appel à candidature pour la constitution du groupe de travail
- Phase d'élaboration du contenu** : Prévues entre le 1^{er} et le 10 février : Présentation du planning, présentation de différents jeux collaboratifs, établissement des règles du jeu, curseur entre pédagogie et aspect ludique,
- Phase d'élaboration matérielle du jeu** : Mise en forme graphique, recherche de financement, élaboration du budget, cadre juridique.
- Phase d'expérimentation** du prototype
- Prospection de partenaires**
- Diffusion**

- Discussion sur les commissions de surendettement :

Mme Belkiri : Annonce quelques changements législatifs sur les commissions surendettement et signale que la loi prévoit une réunion plénière annuelle avec des magistrats. Ces réunions permettent aux magistrats de connaître notre association.

- Discussion sur le comité local de l'abattoir à l'initiative de la DDPP.

- Actualité de la fédération nationale secteur conso :

Mme Yacovou : Annonce son départ pour le 31 décembre.

- Autres sujets :

M. Fock-Yee : Discussion sur le rôle de rapporteur du groupe de travail au collège national de la consommation sur le Yield Management.

Mme Yacovou : Annonce de la fermeture d'Orgeco 54 qui travaillait principalement avec des contrats aidés. Discussion sur le recours au service civique et le document préparé par Mme Parisot.

M. Bonnet : Annonce un travail sur les comportements alimentaires.

- Colloque à organiser :

Prévu en matinée jusqu'à 11h00 pour éviter les frais de repas (uniquement viennoiserie, café), sur le thème du textile.