

# Circuit court

## → Objectifs

- Faire une pause, une phase de détente, de jeu (modalité « jeu pour jouer »)
- Aborder la notion des circuits courts commerciaux et en débattre (modalité « jeu sérieux »)

## → Mise en œuvre



+ de 10  
collectif



15-30  
min



Deux pommes ou autres fruits non fragiles,  
minuteur

## → Activité

Il s'agit de faire passer une pomme d'une personne à une autre avec différentes consignes.

### Consignes et déroulement

L'enseignant explique le déroulement de la séance : les participants forment deux files indiennes. Chaque file doit se passer une pomme le plus vite possible. Chaque participant doit joindre ses poignets de façon à former un réceptacle pour la pomme. La pomme passe de poignet à poignet. Pour cela, toutes les techniques sont bonnes, à condition de garder les poignets soudés pour recevoir la pomme. Les participants peuvent se retourner, faire passer la pomme sous les jambes, au-dessus de la tête, avec les dents... mais la pomme doit arriver entière (interdit d'en croquer un morceau !) et parcourir le plus vite possible la file. Si la pomme tombe, il faut la remettre au point de départ. La partie se joue en deux ou trois passages, suivant les difficultés rencontrées, le temps disponible, l'objectif (simplement jouer ou débattre sur les circuits courts).

### 1<sup>re</sup> phase : passage de la pomme (10 min)

Round 1 : deux observateurs se portent volontaires, un dans chaque file. Les participants font passer la pomme du dernier au premier participant sans parler. Toutes les stratégies sont bonnes (laisser 3 minutes pour que les participants de la file décident de leur stratégie). Le premier groupe qui a réussi gagne le round. Le temps est chronométré et noté.

Round 2 : deux nouveaux observateurs se portent volontaires. Les observateurs du round 1 rejoignent l'une ou l'autre des files. Le jeu se déroule de la même façon que dans le round 1. La pomme doit passer du premier au dernier participant, de proche en proche. Les participants ont le droit de parler. Ils ont à nouveau 3 minutes pour définir leur stratégie et l'adapter par rapport à la première fois. Le temps est chronométré et noté.

Round 3 : deux nouveaux observateurs se portent volontaires. La pomme doit passer du dernier au premier participant directement, sans passer de proche en proche. Les participants doivent courir avec la pomme sur les poignets pour rejoindre l'une des extrémités de la file, du premier au dernier, du dernier au premier, etc. Le temps est chronométré et noté.

- Cas du jeu pour jouer : on s'arrête là et on félicite les participants. Les observateurs partagent ce qu'ils ont remarqué, les stratégies, les tentatives... L'équipe gagnante peut se partager les pommes si elles sont encore mangeables !

- Cas du jeu sérieux sur les circuits courts : l'activité continue avec un round 4. Deux volontaires se mettent face à face et se passent la pomme toujours avec leurs poignets, mais le vis-à-vis facilite grandement les choses ! Le temps (très court !) est chronométré et noté.

### 2<sup>e</sup> phase : cas du jeu sérieux, le débat (15 min)

Les observateurs notent leurs remarques sur le temps mis pour passer la pomme dans le circuit long et dans le circuit court, les difficultés des files et les stratégies mises en œuvre pour aller plus vite. L'enseignant relève les points essentiels : sans se parler, en circuit long, les risques de chute de la pomme sont nombreux, le temps est long et la qualité du produit à

l'arrivée peut être compromise. Mais, dès que l'on se parle, ça va mieux! Le fait de vouloir précipiter les choses en courant ne change pas forcément ni le temps ni la qualité. Seule la solution deux à deux, face à face et en se parlant est efficace. Le circuit court préserve donc la qualité, le temps et l'efficacité.

#### **Prolongation possible**

On peut continuer le débat en réfléchissant ensemble sur les solutions d'approvisionnement alimentaire possible au quotidien, les organisations existantes, leurs contraintes, leurs avantages, etc.

#### **Conclusion**

C'est une activité ludique et démonstrative pour aborder les circuits courts et tout simplement ludique pour une phase de détente (en plein air de préférence).

#### **→ Variante**

Il y a de nombreuses possibilités à inventer pour se passer la pomme : la faire rouler entre les jambes de l'un à l'autre, chacun devant la prendre pour la refaire rouler devant, ou la passer de main gauche à main droite (coordination), etc.

#### **→ Référence**

Coordination éducation & santé, Cordes asbl – <http://cordesasbl.be>