

# CR Atelier Nutrition

mercredi 3 février 2010

**Thème:** Réalisation d'un jeu basé sur la nutrition.

## **Objectifs du jeu:**

- Donner envie aux enfants de découvrir de nouveaux goûts et de prendre du plaisir en élaborant des recettes de cuisine
- Initier les enfants aux valeurs nutritionnelles des aliments pour éviter carences et excès
- Permettre la collecte d'informations alimentaires statistiques de manière anonyme

## **Etapes du jeu:**

- 1) On pioche/choisit des ingrédients
  - en fonction de goût, saison, culture, accessibilité, disponibilité, photos
- 2) On élabore la recette à partir des ingrédients
  - en utilisant: ustensile, équipement, température, recette, transformation, préparation, adaptation, conservation, réutilisation
  - On peut faire une photo de la recette à la fin
- 3) On utilise la recette
  - On la donne à son Avatar
  - On la donne aux autres qui attribuent des points en fonction: équilibre des aliments, goût, envie, créativité, respect de la tradition
- 4) On joue/échange/partage
  - Partage d'une culture à une autre, attacher les éléments de la culture qui sont attachés à la recette
  - Valorisation en inventant une chanson, vidéo, peinture racontant la recette
- 5) On éditorialise / collecte
  - 1 fois par mois un concours avec mise en avant des gagnants
  - Remontée des recettes de manière anonyme pour statistique

**L'intérêt du XO pour le jeu:** tous en ont 1, apprentissage/échange par paire, intègre photo-vidéo, stockage individuel et méta-stockage.

## **Processus de réalisation du jeu:**

- Définition du scénario
- Construire éléments constitutifs du jeu:
  - Base alimentaire (séparée par culture et selon rural/urbain)
  - Exemples de recette
  - Exemples de goûts
  - Intégration des contraintes du réel (saisons, prix, accessibilité)
  - Intégrer la valeur nutritionnelle des aliments
  - Définir les données d'utilisation du jeu (aliments, recettes, ...) à collecter
- Animation, pédagogie pour utiliser le jeu
  - Proposition à la cantine
  - Semaine du goût
- Collecte des données
  - Qui utilise les données ?
  - Qui paye ? Combien pourquoi ? Idée: Utiliser la collecte pour "vendre" le jeu auprès d'organismes
- Programmation du jeu
- Déploiement
- Améliorer pour une v2
  - Liens avec d'autres applications ou d'autres supports