



Compléments

5 compléments dans le cas où il y a assez d'animateurs qui peuvent jouer d'autres „Institution“. Ainsi, les participants ont encore plus de possibilités de jeux différents et le jeu est plus diversifié et plus intéressant.

Supermarché

Nombre d'animateur : 1

Mission : vend à certains moments des fruits et légumes qui sont importés d'autres pays. L'idée est de rendre compréhensible aux enfants ce que cela veut dire pour ces aliments autochtones quand des légumes et fruits moins chers se retrouvent sur le marché car ils ne peuvent plus vendre leur propre marchandise.

Moyens :

- Tableau où sont notés les horaires d'ouverture
- Liste de prix
- cartes de graines

Que faire ?

1. Mettre les horaires d'ouverture sur un tableau, au milieu du terrain de jeu.
2. Vendre au groupe des cartes de graines au prix de la liste.

Bureau de préventions des catastrophes (BPC)

Nombre d'animateur : 1

Mission : annonce si une catastrophe a touché certaines sortes de légumes et de fruits.

Moyens :

- liste d'idées

Que faire ?

1. Penser à une catastrophe ou la choisir dans la liste d'idées
2. Dire tout fort quelle catastrophe s'est passée et quels fruits et légumes sont concernés.
3. Prévenir le ministère de l'Agriculture quels fruits et légumes sont touchés.

Assurance

Nombre d'animateur : 1

Mission : assuré les cartes de graines contre les catastrophes

Moyens :

- tampon (par ex. : stylo orange ou dessiner un smiley et signer)

Que faire ?

1. Décider combien doit payer un groupe pour être assuré.
2. récolter les sous des groupes
3. Tamponner les cartes de graines

Le Ministère de l'Agriculture donne cette carte après chaque catastrophe s'il en reste à vendre.

Casino

Nombre d'animateur : illimité

Mission: Proposer des jeux de chances et d'autres jeux afin que les participants puissent gagner ou perdre des cartes de graines. Car les participants doivent miser une carte de graines : s'ils gagnent, ils en reçoivent une seconde, s'ils perdent, ils perdent la carte mise.

Moyens :

- cartes de graines
- Stylo et heure (pour marquer l'heure de récolte)

Forêt aux champignons

Nombre d'animateur : 1 – 2

Mission: Sur un espace de jeu, cacher des champignons que les participants doivent chercher. Mais attention: tous les champignons ne sont pas comestibles !

Moyens :

- Cartes champignon
- Liste de contrôle des champignons
- tampon (par ex. Un stylo marron)

Que faire ?

1. Cacher els cartes champignon (éventuellement pas toutes en même temps et en ajouter au fur et à mesure)
2. quand un participant a trouvé une carte, contrôler sur la liste s'il est comestible et si oui, tamponner la carte et signer.

Les cartes champignon peuvent être comptés en points supplémentaires à la fin du jeu.