

FOOD JUSTICE DREAMING TOOLKIT



FOOD JUSTICE DREAMING TOOLKIT



FOOD JUSTICE DREAMING TOOLKIT



FOOD JUSTICE DREAMING TOOLKIT



Introducing the Just Food Dreaming Toolkits!

Our dream is to join you and your family as **you ponder and discover what Food Justice means to you**. Our goal is to eventually create a **community Just Food Charter**, an initiative that would guide our **community** into ensuring that we all have **access to Food Justice**. To do so, we're starting with these dreaming toolkits. Each toolkit includes activities that your **family and/or neighbours** can do together. Each activity will help you start **fun and thoughtful conversations** around **what growing and consuming food in a sustainable way looks like for our community**.

We'd love to see the crafts/ideas/pictures you and your family and/or neighbours come up with! Use the hashtag #justfoodmtl or #justicealimentairemtl and tag us on Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) or Instagram (innovation_jeunes), or send your creations to innov-coord@direction.ca!

Want more information? We're curating some resources on food justice on our website. Visit innovation-assistance.org/just-food-resources for reading, viewing, and listening suggestions.

Introducing the Just Food Dreaming Toolkits!

Our dream is to join you and your family as **you ponder and discover what Food Justice means to you**. Our goal is to eventually create a **community Just Food Charter**, an initiative that would guide our **community** into ensuring that we all have **access to Food Justice**. To do so, we're starting with these dreaming toolkits. Each toolkit includes activities that your **family and/or neighbours** can do together. Each activity will help you start **fun and thoughtful conversations** around **what growing and consuming food in a sustainable way looks like for our community**.

We'd love to see the crafts/ideas/pictures you and your family and/or neighbours come up with! Use the hashtag #justfoodmtl or #justicealimentairemtl and tag us on Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) or Instagram (innovation_jeunes), or send your creations to innov-coord@direction.ca!

Want more information? We're curating some resources on food justice on our website. Visit innovation-assistance.org/just-food-resources for reading, viewing, and listening suggestions.

Introducing the Just Food Dreaming Toolkits!

Our dream is to join you and your family as **you ponder and discover what Food Justice means to you**. Our goal is to eventually create a **community Just Food Charter**, an initiative that would guide our **community** into ensuring that we all have **access to Food Justice**. To do so, we're starting with these dreaming toolkits. Each toolkit includes activities that your **family and/or neighbours** can do together. Each activity will help you start **fun and thoughtful conversations** around **what growing and consuming food in a sustainable way looks like for our community**.

We'd love to see the crafts/ideas/pictures you and your family and/or neighbours come up with! Use the hashtag #justfoodmtl or #justicealimentairemtl and tag us on Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) or Instagram (innovation_jeunes), or send your creations to innov-coord@direction.ca!

Want more information? We're curating some resources on food justice on our website. Visit innovation-assistance.org/just-food-resources for reading, viewing, and listening suggestions.

Introducing the Just Food Dreaming Toolkits!

Our dream is to join you and your family as **you ponder and discover what Food Justice means to you**. Our goal is to eventually create a **community Just Food Charter**, an initiative that would guide our **community** into ensuring that we all have **access to Food Justice**. To do so, we're starting with these dreaming toolkits. Each toolkit includes activities that your **family and/or neighbours** can do together. Each activity will help you start **fun and thoughtful conversations** around **what growing and consuming food in a sustainable way looks like for our community**.

We'd love to see the crafts/ideas/pictures you and your family and/or neighbours come up with! Use the hashtag #justfoodmtl or #justicealimentairemtl and tag us on Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) or Instagram (innovation_jeunes), or send your creations to innov-coord@direction.ca!

Want more information? We're curating some resources on food justice on our website. Visit innovation-assistance.org/just-food-resources for reading, viewing, and listening suggestions.

The following pages provide prompts! Respond with a short story, a poem, a rap, or a drawing.

Let your creativity run wild!

Prompt 1. What would it look like for your pantry to have everything you need in it?

The following pages provide prompts! Respond with a short story, a poem, a rap, or a drawing.

Let your creativity run wild!

Prompt 1. What would it look like for your pantry to have everything you need in it?

The following pages provide prompts! Respond with a short story, a poem, a rap, or a drawing.

Let your creativity run wild!

Prompt 1. What would it look like for your pantry to have everything you need in it?

The following pages provide prompts! Respond with a short story, a poem, a rap, or a drawing.

Let your creativity run wild!

Prompt 1. What would it look like for your pantry to have everything you need in it?

Prompt 2. If you had access to a space where you could grow fruits, vegetables, and herbs, what would you grow?

Prompt 2. If you had access to a space where you could grow fruits, vegetables, and herbs, what would you grow?

Prompt 2. If you had access to a space where you could grow fruits, vegetables, and herbs, what would you grow?

Prompt 2. If you had access to a space where you could grow fruits, vegetables, and herbs, what would you grow?

Prompt 3. An alien lands on your perfect farm - what do they see?

Prompt 3. An alien lands on your perfect farm - what do they see?

Prompt 3. An alien lands on your perfect farm - what do they see?

Prompt 3. An alien lands on your perfect farm - what do they see?

Prompt 4. The food that's on your plate: where did they come from? How did they meet? Who grew them?

Prompt 4. The food that's on your plate: where did they come from? How did they meet? Who grew them?

Prompt 4. The food that's on your plate: where did they come from? How did they meet? Who grew them?

Prompt 4. The food that's on your plate: where did they come from? How did they meet? Who grew them?

Prompt 5. Imagine you're sharing a meal with a farmer:
what do you want to ask them?

Prompt 5. Imagine you're sharing a meal with a farmer:
what do you want to ask them?

Prompt 5. Imagine you're sharing a meal with a farmer:
what do you want to ask them?

Prompt 5. Imagine you're sharing a meal with a farmer:
what do you want to ask them?

Prompt 6. Describe your perfect meal. Why that meal?

Prompt 6. Describe your perfect meal. Why that meal?

Prompt 6. Describe your perfect meal. Why that meal?

Prompt 6. Describe your perfect meal. Why that meal?

Prompt 7. Your perfect grocery store.

Prompt 7. Your perfect grocery store.

Prompt 7. Your perfect grocery store.

Prompt 7. Your perfect grocery store.

Prompt 8. What has your experience of trying new foods been like? What would make it better?

Prompt 8. What has your experience of trying new foods been like? What would make it better?

Prompt 8. What has your experience of trying new foods been like? What would make it better?

Prompt 8. What has your experience of trying new foods been like? What would make it better?

Prompt 9. If you could write the laws around access to food, what would they be?

Prompt 9. If you could write the laws around access to food, what would they be?

Prompt 9. If you could write the laws around access to food, what would they be?

Prompt 9. If you could write the laws around access to food, what would they be?

Let's Play a Game!

Instructions:

Total number of players: 4

Total number of cards: 36

To assemble the game

1. Colour the pictures of the different food
2. Cut out the cards
3. Shuffle

You're ready to play!

You can make it your own!

Create your own cards by adding to the list of food pairings.

Use the blank sheets to cut out cards and draw or stick pictures of the food pairings on them.

Let's Play a Game!

Instructions:

Total number of players: 4

Total number of cards: 36

To assemble the game

1. Colour the pictures of the different food
2. Cut out the cards
3. Shuffle

You're ready to play!

You can make it your own!

Create your own cards by adding to the list of food pairings.

Use the blank sheets to cut out cards and draw or stick pictures of the food pairings on them.

Let's Play a Game!

Instructions:

Total number of players: 4

Total number of cards: 36

To assemble the game

1. Colour the pictures of the different food
2. Cut out the cards
3. Shuffle

You're ready to play!

You can make it your own!

Create your own cards by adding to the list of food pairings.

Use the blank sheets to cut out cards and draw or stick pictures of the food pairings on them.

Let's Play a Game!

Instructions:

Total number of players: 4

Total number of cards: 36

To assemble the game

1. Colour the pictures of the different food
2. Cut out the cards
3. Shuffle

You're ready to play!

You can make it your own!

Create your own cards by adding to the list of food pairings.

Use the blank sheets to cut out cards and draw or stick pictures of the food pairings on them.

To play the game

The goal of the game is to lose all the cards in your hand by making pairs. The first player to lose all cards wins, but the game can continue.

1. Each player gets 5 cards and the rest stay in a pile in the centre
2. The first player picks another player in the group and asks them for a card to make a corresponding pair, have _____ (fill in the blank), do you have _____ (fill in the blank)? If the player has the requested card, they give it to the first player. When a pair is made, the first player places the pair beside them - it counts as one point. If they do not have the requested card, they respond, Go to the market! and the first player has to pick from the pile in the center. It is now the next player's turn.
3. The first player to lose all cards wins, but the game can continue until all the pairs are made.

Opportunities to discuss

When a player makes a pair, it's an opportunity to discuss:

1. Do you like/dislike this pairing?
2. Would you rather pair one of the foods with something else?
3. Is this a new food pairing you would like to try?

To play the game

The goal of the game is to lose all the cards in your hand by making pairs. The first player to lose all cards wins, but the game can continue.

1. Each player gets 5 cards and the rest stay in a pile in the centre
2. The first player picks another player in the group and asks them for a card to make a corresponding pair, have _____ (fill in the blank), do you have _____ (fill in the blank)? If the player has the requested card, they give it to the first player. When a pair is made, the first player places the pair beside them - it counts as one point. If they do not have the requested card, they respond, Go to the market! and the first player has to pick from the pile in the center. It is now the next player's turn.
3. The first player to lose all cards wins, but the game can continue until all the pairs are made.

Opportunities to discuss

When a player makes a pair, it's an opportunity to discuss:

1. Do you like/dislike this pairing?
2. Would you rather pair one of the foods with something else?
3. Is this a new food pairing you would like to try?

To play the game

The goal of the game is to lose all the cards in your hand by making pairs. The first player to lose all cards wins, but the game can continue.

1. Each player gets 5 cards and the rest stay in a pile in the centre
2. The first player picks another player in the group and asks them for a card to make a corresponding pair, have _____ (fill in the blank), do you have _____ (fill in the blank)? If the player has the requested card, they give it to the first player. When a pair is made, the first player places the pair beside them - it counts as one point. If they do not have the requested card, they respond, Go to the market! and the first player has to pick from the pile in the center. It is now the next player's turn.
3. The first player to lose all cards wins, but the game can continue until all the pairs are made.

Opportunities to discuss

When a player makes a pair, it's an opportunity to discuss:

1. Do you like/dislike this pairing?
2. Would you rather pair one of the foods with something else?
3. Is this a new food pairing you would like to try?

To play the game

The goal of the game is to lose all the cards in your hand by making pairs. The first player to lose all cards wins, but the game can continue.

1. Each player gets 5 cards and the rest stay in a pile in the centre
2. The first player picks another player in the group and asks them for a card to make a corresponding pair, have _____ (fill in the blank), do you have _____ (fill in the blank)? If the player has the requested card, they give it to the first player. When a pair is made, the first player places the pair beside them - it counts as one point. If they do not have the requested card, they respond, Go to the market! and the first player has to pick from the pile in the center. It is now the next player's turn.
3. The first player to lose all cards wins, but the game can continue until all the pairs are made.

Opportunities to discuss

When a player makes a pair, it's an opportunity to discuss:

1. Do you like/dislike this pairing?
2. Would you rather pair one of the foods with something else?
3. Is this a new food pairing you would like to try?

Imagine you are friends with a farmer, or remember conversations you've had with farmers in the past. What are those conversations like? What do or would you ask them? What do or would they ask you?

Imaginez que vous êtes ami.e avec un agriculteur, ou imaginez une discussion que vous avez eu avec un agriculteur dans le passé. Comment se déroule cette discussion? Quelle question voudriez-vous poser? Quelle question vous posent-ils?

Imagine you are friends with a farmer, or remember conversations you've had with farmers in the past. What are those conversations like? What do or would you ask them? What do or would they ask you?

Imaginez que vous êtes ami.e avec un agriculteur, ou imaginez une discussion que vous avez eu avec un agriculteur dans le passé. Comment se déroule cette discussion? Quelle question voudriez-vous poser? Quelle question vous posent-ils?

Imagine you are friends with a farmer, or remember conversations you've had with farmers in the past. What are those conversations like? What do or would you ask them? What do or would they ask you?

Imaginez que vous êtes ami.e avec un agriculteur, ou imaginez une discussion que vous avez eu avec un agriculteur dans le passé. Comment se déroule cette discussion? Quelle question voudriez-vous poser? Quelle question vous posent-ils?

Imagine you are friends with a farmer, or remember conversations you've had with farmers in the past. What are those conversations like? What do or would you ask them? What do or would they ask you?

Imaginez que vous êtes ami.e avec un agriculteur, ou imaginez une discussion que vous avez eu avec un agriculteur dans le passé. Comment se déroule cette discussion? Quelle question voudriez-vous poser? Quelle question vous posent-ils?

If you have visited a farm, draw a picture of the part you remember the most clearly. If you haven't, imagine the part that you are most interested in, and draw it, or write some questions you would have if you did visit.

Si vous avez visité une ferme, dessinez ce dont vous vous souvenez le plus. Sinon, dessinez ce qui vous intéresse le plus, ou écrivez des questions que vous souhaitez poser lors de votre première visite.

If you have visited a farm, draw a picture of the part you remember the most clearly. If you haven't, imagine the part that you are most interested in, and draw it, or write some questions you would have if you did visit.

Si vous avez visité une ferme, dessinez ce dont vous vous souvenez le plus. Sinon, dessinez ce qui vous intéresse le plus, ou écrivez des questions que vous souhaitez poser lors de votre première visite.

If you have visited a farm, draw a picture of the part you remember the most clearly. If you haven't, imagine the part that you are most interested in, and draw it, or write some questions you would have if you did visit.

Si vous avez visité une ferme, dessinez ce dont vous vous souvenez le plus. Sinon, dessinez ce qui vous intéresse le plus, ou écrivez des questions que vous souhaitez poser lors de votre première visite.

If you have visited a farm, draw a picture of the part you remember the most clearly. If you haven't, imagine the part that you are most interested in, and draw it, or write some questions you would have if you did visit.

Si vous avez visité une ferme, dessinez ce dont vous vous souvenez le plus. Sinon, dessinez ce qui vous intéresse le plus, ou écrivez des questions que vous souhaitez poser lors de votre première visite.

LA BOÎTE À OUTILS:
RÊVONS JUSTICE ALIMENTAIRE



LA BOÎTE À OUTILS:
RÊVONS JUSTICE ALIMENTAIRE



LA BOÎTE À OUTILS:
RÊVONS JUSTICE ALIMENTAIRE



LA BOÎTE À OUTILS:
RÊVONS JUSTICE ALIMENTAIRE



Les boîtes à outils qui nous aident à rêver à la justice alimentaire !
Notre rêve est de nous joindre à vous et à votre famille pendant **que vous réfléchissez à la justice alimentaire et que vous découvrez ce qu'elle signifie pour vous.** Notre objectif serait d'établir éventuellement une **charte sur la justice alimentaire communautaire**, une initiative qui guiderait notre **communauté** afin que ses résidents aient **accès à la justice alimentaire.** Pour ce faire, nous amorçons le processus avec des boîtes à outils pour rêver. Chaque boîte comprend des activités que votre **famille et vos voisins** peuvent faire ensemble. Chaque activité vous aidera à entamer des **conversations amusantes, mais réfléchies sur ce à quoi pourrait ressembler la culture et la consommation durables d'aliments pour notre communauté.**

Nous aimerions voir l'artisanat/les idées/les images que vous et votre famille et vos voisins allez trouver ! Utilisez le hashtag #justfoodmtl ou #justicealimentairemtl et mettez un marqueur dans Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) ou dans Instagram (innovation_jeunes), ou envoyez-nous vos créations à innov-coord@direction.ca !

Voulez-vous plus d'information ? Nous conservons certaines ressources sur la justice alimentaire dans notre site Internet. Visitez innovation-assistance.org/just-food-resources pour lire des suggestions, les visionner et les écouter.

Les boîtes à outils qui nous aident à rêver à la justice alimentaire !
Notre rêve est de nous joindre à vous et à votre famille pendant **que vous réfléchissez à la justice alimentaire et que vous découvrez ce qu'elle signifie pour vous.** Notre objectif serait d'établir éventuellement une **charte sur la justice alimentaire communautaire**, une initiative qui guiderait notre **communauté** afin que ses résidents aient **accès à la justice alimentaire.** Pour ce faire, nous amorçons le processus avec des boîtes à outils pour rêver. Chaque boîte comprend des activités que votre **famille et vos voisins** peuvent faire ensemble. Chaque activité vous aidera à entamer des **conversations amusantes, mais réfléchies sur ce à quoi pourrait ressembler la culture et la consommation durables d'aliments pour notre communauté.**

Nous aimerions voir l'artisanat/les idées/les images que vous et votre famille et vos voisins allez trouver ! Utilisez le hashtag #justfoodmtl ou #justicealimentairemtl et mettez un marqueur dans Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) ou dans Instagram (innovation_jeunes), ou envoyez-nous vos créations à innov-coord@direction.ca !

Voulez-vous plus d'information ? Nous conservons certaines ressources sur la justice alimentaire dans notre site Internet. Visitez innovation-assistance.org/just-food-resources pour lire des suggestions, les visionner et les écouter.

Les boîtes à outils qui nous aident à rêver à la justice alimentaire !
Notre rêve est de nous joindre à vous et à votre famille pendant **que vous réfléchissez à la justice alimentaire et que vous découvrez ce qu'elle signifie pour vous.** Notre objectif serait d'établir éventuellement une **charte sur la justice alimentaire communautaire**, une initiative qui guiderait notre **communauté** afin que ses résidents aient **accès à la justice alimentaire.** Pour ce faire, nous amorçons le processus avec des boîtes à outils pour rêver. Chaque boîte comprend des activités que votre **famille et vos voisins** peuvent faire ensemble. Chaque activité vous aidera à entamer des **conversations amusantes, mais réfléchies sur ce à quoi pourrait ressembler la culture et la consommation durables d'aliments pour notre communauté.**

Nous aimerions voir l'artisanat/les idées/les images que vous et votre famille et vos voisins allez trouver ! Utilisez le hashtag #justfoodmtl ou #justicealimentairemtl et mettez un marqueur dans Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) ou dans Instagram (innovation_jeunes), ou envoyez-nous vos créations à innov-coord@direction.ca !

Voulez-vous plus d'information ? Nous conservons certaines ressources sur la justice alimentaire dans notre site Internet. Visitez innovation-assistance.org/just-food-resources pour lire des suggestions, les visionner et les écouter.

Les boîtes à outils qui nous aident à rêver à la justice alimentaire !
Notre rêve est de nous joindre à vous et à votre famille pendant **que vous réfléchissez à la justice alimentaire et que vous découvrez ce qu'elle signifie pour vous.** Notre objectif serait d'établir éventuellement une **charte sur la justice alimentaire communautaire**, une initiative qui guiderait notre **communauté** afin que ses résidents aient **accès à la justice alimentaire.** Pour ce faire, nous amorçons le processus avec des boîtes à outils pour rêver. Chaque boîte comprend des activités que votre **famille et vos voisins** peuvent faire ensemble. Chaque activité vous aidera à entamer des **conversations amusantes, mais réfléchies sur ce à quoi pourrait ressembler la culture et la consommation durables d'aliments pour notre communauté.**

Nous aimerions voir l'artisanat/les idées/les images que vous et votre famille et vos voisins allez trouver ! Utilisez le hashtag #justfoodmtl ou #justicealimentairemtl et mettez un marqueur dans Facebook (Innovation Jeunes - Innovation Youth) ou dans Instagram (innovation_jeunes), ou envoyez-nous vos créations à innov-coord@direction.ca !

Voulez-vous plus d'information ? Nous conservons certaines ressources sur la justice alimentaire dans notre site Internet. Visitez innovation-assistance.org/just-food-resources pour lire des suggestions, les visionner et les écouter.

Les prochaines pages servent comme pistes et inspirations pour écrire une histoire, un poème, un rap ou bien dessiner. Laissez votre créativité vous guider!

Inspiration 1. À quoi ressemblerait votre garde-manger s'il contenait tout ce dont vous avez besoin ?

Les prochaines pages servent comme pistes et inspirations pour écrire une histoire, un poème, un rap ou bien dessiner. Laissez votre créativité vous guider!

Inspiration 1. À quoi ressemblerait votre garde-manger s'il contenait tout ce dont vous avez besoin ?

Les prochaines pages servent comme pistes et inspirations pour écrire une histoire, un poème, un rap ou bien dessiner. Laissez votre créativité vous guider!

Inspiration 1. À quoi ressemblerait votre garde-manger s'il contenait tout ce dont vous avez besoin ?

Les prochaines pages servent comme pistes et inspirations pour écrire une histoire, un poème, un rap ou bien dessiner. Laissez votre créativité vous guider!

Inspiration 1. À quoi ressemblerait votre garde-manger s'il contenait tout ce dont vous avez besoin ?

Inspiration 2. Si vous aviez accès à un espace où vous pourriez cultiver des fruits, des légumes et de fines herbes, que cultiveriez-vous ?

Inspiration 2. Si vous aviez accès à un espace où vous pourriez cultiver des fruits, des légumes et de fines herbes, que cultiveriez-vous ?

Inspiration 2. Si vous aviez accès à un espace où vous pourriez cultiver des fruits, des légumes et de fines herbes, que cultiveriez-vous ?

Inspiration 2. Si vous aviez accès à un espace où vous pourriez cultiver des fruits, des légumes et de fines herbes, que cultiveriez-vous ?

Inspiration 3. Un extraterrestre atterrit sur votre ferme idéale - que voyez-vous ?

Inspiration 3. Un extraterrestre atterrit sur votre ferme idéale - que voyez-vous ?

Inspiration 3. Un extraterrestre atterrit sur votre ferme idéale - que voyez-vous ?

Inspiration 3. Un extraterrestre atterrit sur votre ferme idéale - que voyez-vous ?

Inspiration 4. Écrivez ou dessinez une trame narrative des aliments qui se trouvent dans votre assiette : d'où viennent-ils ? Comment se sont-ils rencontrés ? Qui les a cultivés ?

Inspiration 4. Écrivez ou dessinez une trame narrative des aliments qui se trouvent dans votre assiette : d'où viennent-ils ? Comment se sont-ils rencontrés ? Qui les a cultivés ?

Inspiration 4. Écrivez ou dessinez une trame narrative des aliments qui se trouvent dans votre assiette : d'où viennent-ils ? Comment se sont-ils rencontrés ? Qui les a cultivés ?

Inspiration 4. Écrivez ou dessinez une trame narrative des aliments qui se trouvent dans votre assiette : d'où viennent-ils ? Comment se sont-ils rencontrés ? Qui les a cultivés ?

Inspiration 5. Imaginez que vous partagiez un repas avec un fermier : quelles questions voulez-vous lui poser ?

Inspiration 5. Imaginez que vous partagiez un repas avec un fermier : quelles questions voulez-vous lui poser ?

Inspiration 5. Imaginez que vous partagiez un repas avec un fermier : quelles questions voulez-vous lui poser ?

Inspiration 5. Imaginez que vous partagiez un repas avec un fermier : quelles questions voulez-vous lui poser ?

Inspiration 6. Décrivez votre repas idéal. Pourquoi est-il idéal?

Inspiration 6. Décrivez votre repas idéal. Pourquoi est-il idéal?

Inspiration 6. Décrivez votre repas idéal. Pourquoi est-il idéal?

Inspiration 6. Décrivez votre repas idéal. Pourquoi est-il idéal?

Inspiration 7. Décrivez ou dessinez votre épicerie idéale, et expliquez ce qui la rend idéale.

Inspiration 7. Décrivez ou dessinez votre épicerie idéale, et expliquez ce qui la rend idéale.

Inspiration 7. Décrivez ou dessinez votre épicerie idéale, et expliquez ce qui la rend idéale.

Inspiration 7. Décrivez ou dessinez votre épicerie idéale, et expliquez ce qui la rend idéale.

Inspiration 8. Quelle a été votre expérience d'essai de nouveaux aliments ? Qu'est-ce qui pourrait l'améliorer ?

Inspiration 8. Quelle a été votre expérience d'essai de nouveaux aliments ? Qu'est-ce qui pourrait l'améliorer ?

Inspiration 8. Quelle a été votre expérience d'essai de nouveaux aliments ? Qu'est-ce qui pourrait l'améliorer ?

Inspiration 8. Quelle a été votre expérience d'essai de nouveaux aliments ? Qu'est-ce qui pourrait l'améliorer ?

Inspiration 9. Si vous pouviez écrire les lois qui régissent l'accès aux aliments, quelles seraient-elles ?

Inspiration 9. Si vous pouviez écrire les lois qui régissent l'accès aux aliments, quelles seraient-elles ?

Inspiration 9. Si vous pouviez écrire les lois qui régissent l'accès aux aliments, quelles seraient-elles ?

Inspiration 9. Si vous pouviez écrire les lois qui régissent l'accès aux aliments, quelles seraient-elles ?

Jouons un jeu!
Instructions du jeu :

Nombre total de joueurs : 4
Nombre total de cartes : 36

- Pour assembler le jeu:**
1. Coloriez les images des différents aliments
 2. Découpez les cartes
 3. Mélangez les cartes

Vous êtes prêts à jouer !

Personnalisez votre jeu

Créez vos propres cartes en ajoutant d'autres paires d'aliments à la liste. Utilisez les feuilles vierges pour découper des cartes, et dessinez ou collez des images des paires d'aliments sur les cartes.

Jouons un jeu!
Instructions du jeu :

Nombre total de joueurs : 4
Nombre total de cartes : 36

- Pour assembler le jeu:**
1. Coloriez les images des différents aliments
 2. Découpez les cartes
 3. Mélangez les cartes

Vous êtes prêts à jouer !

Personnalisez votre jeu

Créez vos propres cartes en ajoutant d'autres paires d'aliments à la liste. Utilisez les feuilles vierges pour découper des cartes, et dessinez ou collez des images des paires d'aliments sur les cartes.

Jouons un jeu!
Instructions du jeu :

Nombre total de joueurs : 4
Nombre total de cartes : 36

- Pour assembler le jeu:**
1. Coloriez les images des différents aliments
 2. Découpez les cartes
 3. Mélangez les cartes

Vous êtes prêts à jouer !

Personnalisez votre jeu

Créez vos propres cartes en ajoutant d'autres paires d'aliments à la liste. Utilisez les feuilles vierges pour découper des cartes, et dessinez ou collez des images des paires d'aliments sur les cartes.

Jouons un jeu!
Instructions du jeu :

Nombre total de joueurs : 4
Nombre total de cartes : 36

- Pour assembler le jeu:**
1. Coloriez les images des différents aliments
 2. Découpez les cartes
 3. Mélangez les cartes

Vous êtes prêts à jouer !

Personnalisez votre jeu

Créez vos propres cartes en ajoutant d'autres paires d'aliments à la liste. Utilisez les feuilles vierges pour découper des cartes, et dessinez ou collez des images des paires d'aliments sur les cartes.

Pour jouer

L'objectif du jeu est de faire des paires avec les cartes que l'on a en main jusqu'à ce que l'on n'est plus de cartes en main. Le premier joueur à faire des paires de toutes ses cartes gagne, mais après cela, le jeu peut se poursuivre.

1. Chaque joueur reçoit cinq cartes, alors que les autres cartes formant une pile sont mises au centre des joueurs.
2. Le premier joueur choisit un autre joueur dans le groupe et lui demande une carte qui correspond à l'une de ses cartes et qui feraient une paire : « J'ai _____ (remplissez l'espace), avez-vous _____ (remplissez l'espace) ? » Si le joueur choisi a en main la carte demandée, il la donne au premier joueur. Lorsqu'une paire est faite, le premier joueur se défait de la paire en la plaçant à côté de lui - cette paire vaut un point. Si le joueur choisi n'a pas la carte demandée, il répond : « Va au marché ! » et le premier joueur doit piger une carte de la pile. C'est au tour du joueur suivant de jouer.
3. Le premier joueur qui réussit à ne plus avoir de cartes en main gagne la partie, mais le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que les autres joueurs réussissent à se défaire de toutes leurs cartes en faisant des paires.

Occasions de discussion

Lorsqu'un joueur a une paire, c'est une occasion de converser:

1. Aimez-vous ou n'aimez-vous pas cette paire ?
2. Aimerez-vous plutôt jumeler cet aliment à un autre aliment ?
3. Y a-t-il un nouveau groupe d'aliments que vous aimeriez essayer ?

Pour jouer

L'objectif du jeu est de faire des paires avec les cartes que l'on a en main jusqu'à ce que l'on n'est plus de cartes en main. Le premier joueur à faire des paires de toutes ses cartes gagne, mais après cela, le jeu peut se poursuivre.

1. Chaque joueur reçoit cinq cartes, alors que les autres cartes formant une pile sont mises au centre des joueurs.
2. Le premier joueur choisit un autre joueur dans le groupe et lui demande une carte qui correspond à l'une de ses cartes et qui feraient une paire : « J'ai _____ (remplissez l'espace), avez-vous _____ (remplissez l'espace) ? » Si le joueur choisi a en main la carte demandée, il la donne au premier joueur. Lorsqu'une paire est faite, le premier joueur se défait de la paire en la plaçant à côté de lui - cette paire vaut un point. Si le joueur choisi n'a pas la carte demandée, il répond : « Va au marché ! » et le premier joueur doit piger une carte de la pile. C'est au tour du joueur suivant de jouer.
3. Le premier joueur qui réussit à ne plus avoir de cartes en main gagne la partie, mais le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que les autres joueurs réussissent à se défaire de toutes leurs cartes en faisant des paires.

Occasions de discussion

Lorsqu'un joueur a une paire, c'est une occasion de converser:

1. Aimez-vous ou n'aimez-vous pas cette paire ?
2. Aimerez-vous plutôt jumeler cet aliment à un autre aliment ?
3. Y a-t-il un nouveau groupe d'aliments que vous aimeriez essayer ?

Pour jouer

L'objectif du jeu est de faire des paires avec les cartes que l'on a en main jusqu'à ce que l'on n'est plus de cartes en main. Le premier joueur à faire des paires de toutes ses cartes gagne, mais après cela, le jeu peut se poursuivre.

1. Chaque joueur reçoit cinq cartes, alors que les autres cartes formant une pile sont mises au centre des joueurs.
2. Le premier joueur choisit un autre joueur dans le groupe et lui demande une carte qui correspond à l'une de ses cartes et qui feraient une paire : « J'ai _____ (remplissez l'espace), avez-vous _____ (remplissez l'espace) ? » Si le joueur choisi a en main la carte demandée, il la donne au premier joueur. Lorsqu'une paire est faite, le premier joueur se défait de la paire en la plaçant à côté de lui - cette paire vaut un point. Si le joueur choisi n'a pas la carte demandée, il répond : « Va au marché ! » et le premier joueur doit piger une carte de la pile. C'est au tour du joueur suivant de jouer.
3. Le premier joueur qui réussit à ne plus avoir de cartes en main gagne la partie, mais le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que les autres joueurs réussissent à se défaire de toutes leurs cartes en faisant des paires.

Occasions de discussion

Lorsqu'un joueur a une paire, c'est une occasion de converser:

1. Aimez-vous ou n'aimez-vous pas cette paire ?
2. Aimerez-vous plutôt jumeler cet aliment à un autre aliment ?
3. Y a-t-il un nouveau groupe d'aliments que vous aimeriez essayer ?

Pour jouer

L'objectif du jeu est de faire des paires avec les cartes que l'on a en main jusqu'à ce que l'on n'est plus de cartes en main. Le premier joueur à faire des paires de toutes ses cartes gagne, mais après cela, le jeu peut se poursuivre.

1. Chaque joueur reçoit cinq cartes, alors que les autres cartes formant une pile sont mises au centre des joueurs.
2. Le premier joueur choisit un autre joueur dans le groupe et lui demande une carte qui correspond à l'une de ses cartes et qui feraient une paire : « J'ai _____ (remplissez l'espace), avez-vous _____ (remplissez l'espace) ? » Si le joueur choisi a en main la carte demandée, il la donne au premier joueur. Lorsqu'une paire est faite, le premier joueur se défait de la paire en la plaçant à côté de lui - cette paire vaut un point. Si le joueur choisi n'a pas la carte demandée, il répond : « Va au marché ! » et le premier joueur doit piger une carte de la pile. C'est au tour du joueur suivant de jouer.
3. Le premier joueur qui réussit à ne plus avoir de cartes en main gagne la partie, mais le jeu peut se poursuivre jusqu'à ce que les autres joueurs réussissent à se défaire de toutes leurs cartes en faisant des paires.

Occasions de discussion

Lorsqu'un joueur a une paire, c'est une occasion de converser:

1. Aimez-vous ou n'aimez-vous pas cette paire ?
2. Aimerez-vous plutôt jumeler cet aliment à un autre aliment ?
3. Y a-t-il un nouveau groupe d'aliments que vous aimeriez essayer ?

