

Commission label outil péi du 16 février 2010 « Kossa nou mange »



Commission :

RIVIERE Virginie, Réunion Sud
FLAMENT Isabelle, diététicienne formatrice
STOTCIC Irène, IREPS
GRIZEAU Patrick, SEPES/DSP/Conseil Général
BOUVET Blandine, IREPS

Excusée :

L'HENORET Claudine

Présentation du jeu par Isabelle VIALO et BIDOIS Rose May

La mallette « Kossa nou mange » est composée de 3 outils : le puzzle, le jeu des fruits péi et Dan'marmit. Elle a pour objectif de mettre à disposition des professionnels des outils d'intervention en éducation nutritionnelle péi permettant de sensibiliser le public à l'équilibre alimentaire et de valoriser les produits péi, en particulier les fruits et légumes.

« Kossa nou mange » ne fait pas la promotion d'une marque, il a été testé auprès de son public destinataire et fait référence à la culture créole. Comme ces 3 critères sont remplis, il peut être soumis à la commission de labellisation.

Remarque : dans le puzzle du jeu, il est écrit « dakatine » sur l'une des cartes. Il est vrai que la dakatine est une marque mais c'est un nom qui est entré dans la culture créole. « Le beurre de cacahuète » est une expression très peu utilisée. De même, le dessin ne ressemble pas à la boîte de dakatine et l'outil ne fait pas la promotion de ce produit. La commission admet donc que le mot dakatine fait référence à la culture créole et valide son utilisation dans ce jeu.

Qualité du contenu

Les sources utilisées sont identifiées. Néanmoins une des sources citées pose problème. Wikipédia n'est pas un site Internet fiable. Il s'agit donc d'une référence à supprimer du guide. Par ailleurs, la chambre d'agriculture a participé à la classification des fruits et l'étymologie dans le jeu des fruits péi. Il serait donc aimable de préciser quelle a été sa participation dans la création de l'outil.

Les informations données dans l'outil sont d'actualité. Les données sont issues du Plan National Nutrition Santé. Le contenu est objectif, acceptable au regard de l'éthique et est pertinent par rapport aux objectifs annoncés. L'animateur doit cependant être vigilant à rester lui aussi objectif. En effet, le jeu « Dan'marmit » parle de représentations courantes dans la culture réunionnaises mais qui ne sont pas validées scientifiquement. Les cartes « brèdes » et « épices, condiments et aromates » contiennent des représentations en lien avec la santé, la guérison. L'animateur doit donc favoriser le débat mais ne pas conseiller sur les aliments à manger ou non en cas de maladie.

Qualité pédagogique

L'objectif général de la mallette d'intervention et les objectifs par outil sont annoncés. Le créateur de l'outil est facilement identifiable grâce aux logos sur la mallette et le livret d'accompagnement.

Le niveau de difficulté est adapté aux destinataires et le public ciblé est bien identifié. Les auteurs précisent la tranche d'âge concernée par chaque outil. Il y a par contre une incohérence entre la tranche d'âges annoncée sur la mallette (7 à 77 ans) et sur les jeux (puzzle à partir de 5 ans, jeu des fruits péi à partir de 8 ans, Dan'marmit pour les adultes).

L'outil propose des activités qui suscitent des interactions entre les participants, en particulier pour le jeu des fruits péi et le Dan'marmit car le principe est le même que celui du jeu des 7 familles. Cette interactivité est garante de l'implication des participants et favorise l'apport de savoirs, savoir être et savoir faire.

Dans le jeu des fruits péi, le nom des fruits n'est pas écrit de façon homogène sur les cartes mères. Par exemple : on a « banane ou figue » et « cœur de bœuf ou annone ou cachimentier ». Dans un souci pédagogique, il paraît plus pertinent de mettre les noms des fruits dans le même ordre : nom utilisé à la Réunion et « autre nom » OU en titre mettre un seul nom et ajouter une rubrique « autre nom » dans la fiche d'identité.

De même, dans le livret d'accompagnement à la page 11, le message à faire passer au sujet de la vitamine C n'est pas clair. Il est soit à préciser soit à supprimer.

Qualité du support

Le support est adapté aux destinataires. Il est coloré, ludique, solide et facile à transporter. La qualité du matériel utilisé est adaptée à l'utilisation par des enfants et est garante d'une durée de vie longue.

Les consignes, règles et modalités d'utilisation sont expliquées dans le livret d'accompagnement et elles sont claires.

Qualité d'adaptation la culture créole

L'outil utilise des visuels spécifiques à la Réunion : les photos et images réfèrent directement à des produits locaux : rougail saucisses, letchi, tamarin, brèdes... Des mots ou expressions créoles sont utilisés notamment dans les titres des jeux « Dan'marmit », « Kossa nou mange ». Enfin, de part les références aux plats (carri bichiques), habitudes (préparation du riz)... la culture réunionnaise transparaît clairement dans cet outil.

Observation générale

« Kossa nou mange » est un bel outil, intéressant et adapté à la culture créole. Il est utilisable sur une large tranche d'âges, dès 5 ans.

Les messages véhiculés sont valides et fiables. Il est cependant nécessaire de faire attention à ce que les représentations et données scientifiques ne soient pas confondues, notamment dans le jeu « Dan'marmit ».

De part ses références à la culture locale, c'est un outil dans lequel la population réunionnaise se reconnaît.

La commission souligne et congratule l'investissement et l'innovation de l'équipe du Point Info Santé Est du Conseil Général dans la création de « kossa nou mange ». Toutes ces raisons l'amènent à valider la labellisation de cet outil en tant qu'outil péi.