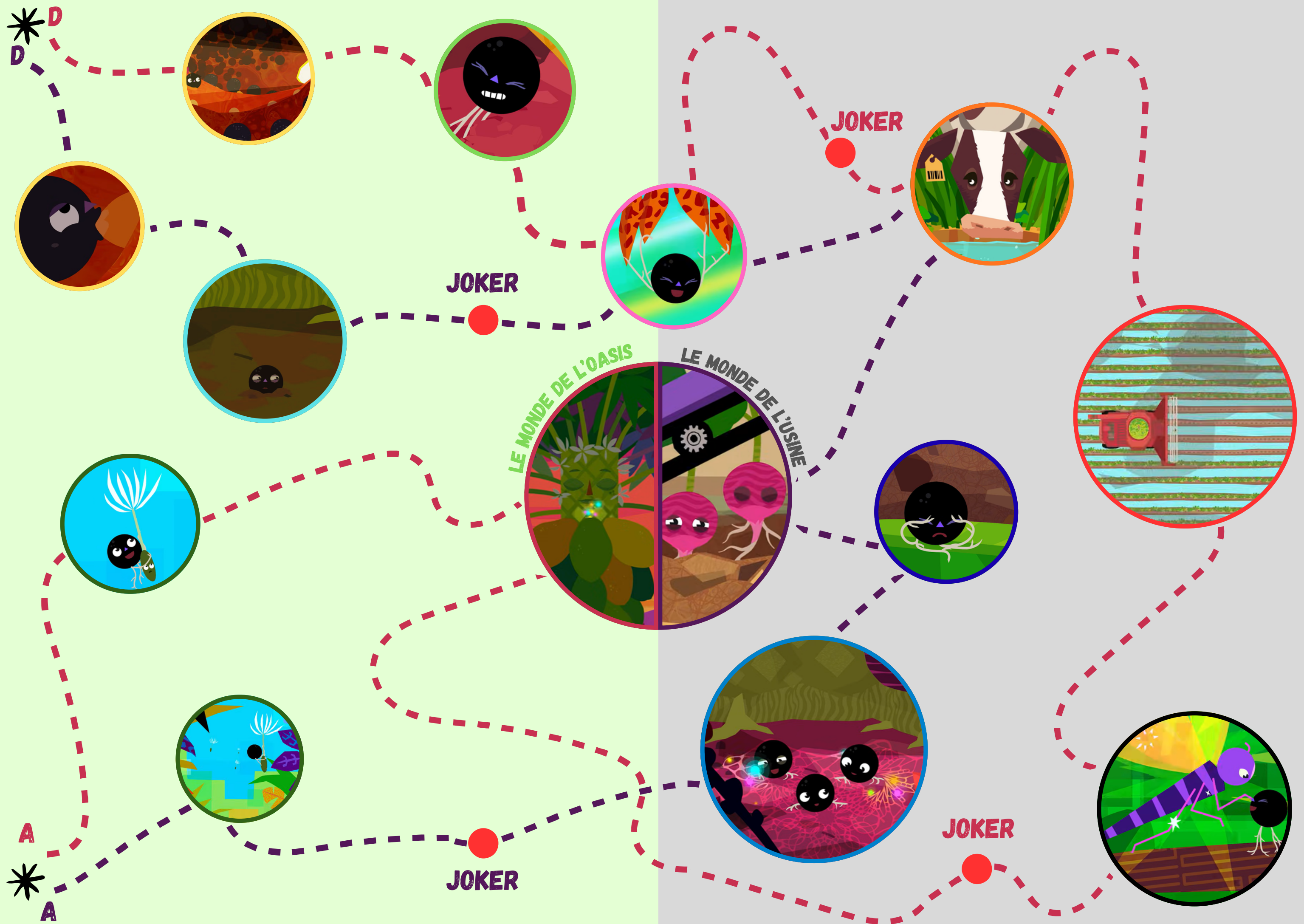






PIONS



JOKER

JOKER

DE QUEL PAYS EST
ORIGINAIRE LA PAPAYA ?

SI LA RÉPONSE EST BONNE, PASSE
À L'IMAGE SUIVANTE, SINON,
ATTENDS QUE L'ÉQUIPE ADVERSE
AIT RÉPONDU À 2 QUESTIONS

JOKER

IMITE PAPAYA
LORSQU'ELLE
S'ENVOLE

JOKER

JUSQU'À COMBIEN DE
GRAINES PEUT-ON TROUVER
DANS UNE PAPAYA ?

SI LA RÉPONSE EST BONNE, TU
RÉPONDRA À LA PROCHAINE QUESTION
DE L'ÉQUIPE ADVERSE

JOKER

QU'EST CE QU'UN INSECTE
POLLINISATEUR ?

SI LA RÉPONSE EST BONNE, SAUTE
L'IMAGE SUIVANTE

CARTES

DE QUOI PARLE LE
FILM ?

QUE FAIT PAPAYA ?
À TON AVIS, POURQUOI
?

QUELLES ESPÈCES
VÉGÉTALES
APERÇOIS-TU ?
COMMENT VONT-
ELLES ?

QUE VOIS TU SUR
CETTE IMAGE ?

NOMME LES COULEURS
PRÉSENTES DANS
L'IMAGE

QU'AS TU COMPRIS DE
CETTE IMAGE ?

SI PAPAYA ÉTAIT UN
ANIMAL, CE
SERAIT....?

COMMENT SE SENT
PAPAYA SUR CETTE
IMAGE ?

ET TOI, QUELLES
ÉMOTIONS AS-TU
RESSENTIES PENDANT
LE FILM ? POURQUOI ?

QUE REPRÉSENTENT
LES DESSINS AU SOL ?
POURQUOI ONT-ILS
L'AIR MAGIQUES ?

COMMENT VOYAGENT
LES GRAINES POUR SE
PLANTER ?

DE QUOI A BESOIN UNE
GRAINE POUR
GRANDIR ?

EST CE QUE PAPAYA
A TOUTES CES
CONDITIONS ?

QUELS PERSONNAGES
RENCONTRENT
PAPAYA DANS
L'HISTOIRE ?

QUI EST CET ARBRE ?

QUE REPRÉSENTENT
LES BULLES DE
LUMIÈRE ?

QUELLE AUTRE FIN DU
FILM PEUX-TU
IMAGINER ?

RÈGLES DU JEU

Le but de ce jeu est d'explorer les différentes thématiques abordées dans le film et d'en apprendre davantage sur la vie d'une graine.

ETAPE 1

Composez 2 équipes qui choisissent chacune 1 pion. Le pion de la couleur **rose** fera le parcours **rose**, le pion de couleur **violette** fera le parcours **violet**. Placez les 2 pions sur la case départ, en haut à gauche du plateau. À vous de choisir quelle équipe commence. Lorsque l'équipe place son pion sur une image, elle pioche la carte correspondant à la couleur qui entoure cette image.

ETAPE 2

Pour vous aider, voici quelques pistes de réflexion pour chacune des cartes.

1 - **“De quoi parle le film ?”** : Le but est de voir ce que les élèves ont compris du film. À la fin du jeu, vous pourrez revenir sur cette question afin de savoir si le jeu a aidé à éclaircir des points.

2 - **“Qu’as-tu compris de cette image” ?** : Que ce soit sur le parcours rose ou le parcours violet, les images se situent avant la “naissance de Papaya”. La petite graine se trouve encore dans le ventre de sa mère. L’animation est ici très symbolique mais permet de faire le parallèle avec la naissance humaine.

3 - **“De quoi a besoin une graine pour grandir ? Est ce que Papaya a toutes ces conditions ?”** : Revenir sur le cycle de vie des végétaux. Sur cette image, Papaya est bien en terre mais manque de lumière. Nous ne savons pas si elle a été arrosée.

4 - **“Que fait Papaya ? À t on avis pourquoi ?”** : Papaya tente de se déraciner. C’est une petite graine curieuse qui cherche la liberté et veut partir explorer le monde en dehors de son oasis.

5 - **“Si Papaya était un animal ce serait..?”** : Cette question est un portrait chinois. Les élèves peuvent se fier à l’image ou alors à leur ressenti pendant le film.

6 - **“Quels personnages rencontrent Papaya dans l’histoire ?”** : L’idée est de revenir sur les différents protagonistes du film et comment ils aident Papaya dans son parcours initiatique.

7 - **“Que vois-tu sur cette image ?”** : Nous sommes passés dans le monde de l’usine et de l’agriculture intensive. Sur cette image, il y a un tracteur et les ligne bien rangées d’une monoculture. Revenir sur ce qu’est l’agriculture, sur ce qu’ils ont compris de ce moment-là.

8 - **“Quelle espèce végétales aperçois-tu ? Comment vont-elles ?”** : Sur cette image, nous ne voyons qu’une seule espèce (monoculture) de radis. Ils semblent très fatigués. Ils sont fatigués car ils sont produits à la chaîne et nourris avec des pesticides.

9 - **“Comment se sent Papaya sur cette image ? Et toi, quelles émotions as-tu ressenties pendant le film ? Pourquoi ? ”** : Cette image sert à donner la parole à vos élèves sur ce qu’ils ont ressenti pendant le film. Est ce que c’était drôle, triste et surtout pourquoi et à quel moment ils ont ressenti cela ?

10 - **“Que présentent les dessins au sol ? Pourquoi ont-ils l’air magiques ? ”** : Les dessins au sol sont des mandalas. Ils sont le symbole des racines des graines de Papaye. Par le biais de ces racines, ils reçoivent des informations des autres végétaux qui les entourent. Les végétaux peuvent donc aussi communiquer entre eux.

11 - **“Qui est cet arbre ? Que représentent les bulles de lumière ?”** : Cet arbre est la mère de Papaya. À travers les bulles de lumière, elle envoie un message à Papaya et à ses autres enfants. Là encore, nous voyons que les arbres communiquent entre eux, et qu’ils prennent soin de leur progénitures.

12 - **“Nomme les couleurs présentent dans l’image”** : Cette question est plutôt simple et à pour but de revenir sur l’univers coloré de Papaya et la technique d’animation.

13 - **“Comment voyagent les graines pour se planter ?”** : Le pissenlit a un moyen de transport bien à lui, mais il en existe d’autres. Certaines graines volent, roulent, se font manger.....

14 - **“Quelle autre fin du film peux-tu imaginer ?”** : Laissez place à l’imagination de vos élèves. Cela peut aussi permettre de revenir sur cette fin très ouverte et symbolique et voir l’interprétation qu’ils en ont faite.

ETAPE 3

Tout au long du parcours, vous allez croiser des cartes joker. Celles-ci permettent de challenger les élèves et de mettre un peu d’action dans le jeu. Voici les réponses aux questions :

1 - **“De quel pays est originaire la papaye” ?** : La papaye est originaire d’Amérique Centrale et plus précisément du Mexique.

2 - **“Jusqu’à combien de graines peut-on trouver dans une papaye ? ”** : Une papaye peut contenir entre 500 et 1000 graines. Nous pouvons donc trouver jusqu’à 1000 graines dans une papaye, en fonction de sa taille.

3 - **“Qu’est ce qu’un insecte pollinisateur ?”** : Certains insectes sont pollinisateurs. Cela veut dire qu’ils transportent les grains de pollen de fleurs en fleurs en permettant la reproduction de celles-ci. Nous pouvons citer les abeilles, les coccinelles, les bourdons, les papillons...ect.

ETAPE 4

La première équipe arrivée sur la dernière case “remporte” le droit de faire le puzzle.