

Projet d'Initiatives et de  
Communication

" Vin z'y donc ! "



## DOSSIER DE FINANCEMENT



Un projet de Margaux DEMALLE, Judith MORGAN, Timothé CARON et Pablo REÑE,

Étudiants en BTSA 1 – Viticulture Œnologie

Année scolaire 2013/2014

# Partie 1 : Présentation du projet

## I - Principe :

Jeu de l'oie vivant adressé aux enfants (à partir de 7 ans), à l'intérieur ou à l'extérieur en fonction de la météo. Il s'agit de faire découvrir aux enfants, à leur niveau, les senteurs et saveurs en présence (bonnes comme mauvaises) lors de l'élaboration et la dégustation d'un vin, les étapes principales de conception d'un vin, ainsi que les différents métiers qui s'y rapportent, leurs intérêts et leurs difficultés, de façon ludique mais éducative.

## II - Support :

Parcours de 28 cases, peint à même l'herbe, en forme de grappe de raisin, sur lequel déambulent les enfants en fonction de leur score au dé. (Si météo défavorable, le parcours sera aménagé en intérieur ou bien limité à un plateau de jeu de société, présenté sur table, en fonction de l'espace mis à disposition par le lycée).



### III - Déroulement de la partie :

#### III – 1. But du jeu :

Trois ou quatre binômes en compétition pour parvenir à élaborer un vin correct et savoureux, validé en dernière case grâce aux points qu'ils auront obtenus dans les activités (cf III.3. Les différents types de cases). Le score maximal est de 100pts.

Tout comme la version classique, certaines cases font, avancer, reculer ou bien passer un tour. Certaines autres se présentent sous forme de mini-jeux ou d'énigmes, afin de répondre à nos objectifs : faire découvrir le vin, ses arômes, ses métiers, ses complications, de façon amusante mais instructive.

À la fin de la partie, tous les enfants seront récompensés (diplômés grâce à certaines cases) mais seul le binôme arrivé ayant obtenu le plus grand nombre de points aura le privilège de fracasser une piñata (confectionnée par nos soins, remplie de petits jouets, de bonbons, de biscuits, mais également de produits dentaires pour contrebalancer l'impact des sucreries).

#### III – 2. Formation des binômes :

Les enfants arrivant par deux ne seront séparés qu'à leur consentement. Si certains arrivent seuls ou souhaitent se mélanger avec les autres, la formation des binômes se fera par l'intermédiaire d'un tirage au sort. Les enfants piocheront un papier sur lequel sera inscrit un animal. Pour se reconnaître, ils devront pousser le cri de l'animal en question (mouton, cochon, poule/coq et grenouille). Les quatre membres de notre groupe, qui chaperonneront chacun un binôme, piocheront eux aussi un papier de ce type.

#### III – 3. Les différents types de case : (cf Annexe 1).

Durée d'une partie : 1h environ.

## Partie 2 : Présentation des intervenants



Margaux, Judith, Pablo et Timothé sont tous quatre étudiants en première année de BTSA Viticulture-Cœnologie au lycée de Briacé depuis Septembre 2013. Dans le cadre des cours de communication, ils doivent réaliser un Projet d'Initiatives et de Communication dont la concrétisation aura lieu le 13 Avril prochain, à l'occasion du « *Printemps de Briacé* », un événement annuel de l'établissement.

Après plusieurs ébauches de projets, ils sont finalement sélectionné celui-ci, ayant pour volonté de faire découvrir aux enfants leur formation, tout en présentant, au niveau de ces derniers, les senteurs, les saveurs, les moments-clefs, les métiers, les avantages et les inconvénients qu'implique le vin, cœur du BTS et de la région.

Particulièrement impliqués dans ce projet, créé ex-nihilo de leurs esprits vifs et espiègles, ils espèrent trouver le soutien adéquat pour le mener à bien, et offrir aux enfants un jeu aussi mémorable qu'enrichissant.

## Partie 3 : Déroulement le jour J – 13 Avril 2014

### PROGRAMME :

Étape 1 : Mise en place. Dans la matinée, jusqu'au déjeuner.

- Déjeuner -

Étape 2 : Déguisement.

Étape 3 : Ouverture du stand d'accueil.

Étape 4 : Inscriptions.

Étape 5 : Jeu.

Le jour J, la matinée sera consacrée à la mise en place du parcours et la préparation des différentes activités. Après le déjeuner, nous revêtrons nos déguisements de grappe de raisin (ballons de baudruche d'une couleur différente pour chacun et papier crépon), afin de rendre le jeu encore plus attrayant et de prouver notre implication.

Trois ou quatre d'entre nous aurons à s'occuper d'un binôme chacun, pour limiter l'inhibition des enfants, plongés dans une activité particulière avec des inconnus, et veiller au bon déroulement des activités proposées. En fonction du nombre de binôme, le dernier sera considéré comme le maître du jeu, organisateur et arbitre de la partie. Bien évidemment, ces rôles seront sujets à un roulement, pour éviter une monotonie ou au contraire un épuisement durant la journée.

Une cinquième personne pourra également appelée en renfort et chargée de répondre aux éventuelles questions du public en présence ainsi que de surveiller le bon fonctionnement des inscriptions. En effet, un stand d'accueil avec banderole et affiches sera installé à l'entrée pour les renseignements et permettre, grâce à un programme et des fiches d'inscription, de réserver sa place dans une prochaine partie (car il nous est impossible de prendre en charge plus de six enfants à la fois). Ceci permettra aussi aux visiteurs d'organiser judicieusement leur journée.

Une partie ne doit théoriquement pas dépasser 60 minutes. Toutefois, en fonction du nombre d'enfants en présence ce jour-là, ce temps pourra être revu à la hausse ou bien à la baisse, de même que le nombre de parties jouées au cours de l'après-midi.



## Partie 4 : Plan média

Le projet doit bien évidemment être communiqué afin que le public soit adapté le 13 Avril. Pour cela, nous avons décidé de diffuser l'information par le biais d'affiches et de flyers, dont la destination est exposée par le schéma suivant :



Les écoles primaires étant le point clefs de l'affaire, puisque nous irons nous-mêmes distribuer les flyers à leur sortie, nous visons plusieurs agglomérations autour de Briacé :

- La Boissière du doré : école Pierre Gripari.
- La Chapelle-Heulin : école *Les Fritillaires*.
- La Haie-Fouassière : écoles *Le Petit Prince*, *Charles Giphar* et *St Joseph*.
- Le Landreau : école *Ste Marie*.
- Le Loroux-Bottereau : écoles *Ste Anne*, *St Baptiste* et *Maxime Marchand*.
- Le Pallet : écoles *Astrolab* et *St Joseph*.
- Mouzillon : école *la Sanguèze*.
- Vallet : écoles *Paul Eluard*, *Ste Marie*, *Pierre Abélard* et *St Jo*.

# ANNEXE 1 : Descriptif des différents types de cases

- Les **cases « palier »** : (rouges) arrêt obligatoire toutes les six cases car activité primordiale dans la thématique et possibilité d'obtention d'un diplôme si succès. Les enfants, tous binômes confondus, jouent ensemble ce qui nous permet de raccourcir le temps d'une partie et à eux de tenter d'accéder à un diplôme ainsi qu'à 10pts :
  - *Diplôme de viticulteur* : Jeu de rapidité où les enfants doivent remplir un seau par binôme en ramassant des balles de toutes tailles ou formes (représentant les grappes de raisins), agrémentées d'un signe discret, indiquant ou non leur bon état sanitaire. Le but est de remplir le seau le plus vite possible, mais avec un maximum de « grappes » saines. Ceci permet aux enfants de comprendre la subtilité des vendanges manuelles : concilier qualité avec impératif de temps.
  - *Diplôme de maître de chai* : Réalisation d'un mélange (assemblage) de deux ou trois jus de fruits différents par un enfant que son coéquipier, les yeux bandés, doit différencier au goût.
  - *Diplôme d'œnologue (1)* : Détermination au nez des grandes familles d'arômes du vin (fruits/fleurs/épices/minéraux/animalité). Les arômes seront contenus dans des boîtes ou bouteilles opacifiées.
  - *Diplôme d'œnologue (2)* : Reconnaissance des sièges des goûts sur la langue par l'intermédiaire de poudres sucrées (sucre), salés (cacaahuètes), acides (bonbons) ou amers (cacao) à déterminer.
  - *Diplôme de serveur* : les enfants sont liés par binômes et doivent tenir un plateau en courant sur un petit parcours, sans en renverser le contenu.
- Les **cases « classiques »** : (vertes) typiques du jeu de l'oie mais revisitées pour les besoins du thème ou bien inventées. Réalisées par le binôme qui, en fonction du hasard occasionné par le dé, y tombe. Réussies, elles rapportent 5pts :
  - *L'hôtellerie* : les enfants sont « repus » et doivent donc passer un tour.
  - *Le puits (la mine)* : apparition d'un goût de moisi-terreux (du à certains champignons) qui doit être corrigée. Un chamboule-tout à trois lancers est alors proposé. Trois boîtes de conserve sont alignées sur une table, mais une seule contient un morceau de charbon (clarifiant). Les enfants ont droit à trois lancer. Si échec, gage : marque au charbon sur le front.
  - *La prison* : pour en sortir, les enfants doivent répéter trois fois de suite des noms de produits phytosanitaires différents et particulièrement ardues (flumioxazine, dodécénylacétate, chlorantraniliprole). Ceci leur permettant d'entrevoir la complexité d'utilisation de ces produits.
  - *La mort* : apparition d'une piqûre acétique, fatale au vin. Elle implique une déduction de 50pts.
  - *Le « transformer »* : mémoire avec 5 machines agricoles utilisées pour la vigne. Il s'agit de mettre en relation deux cartes images avec une carte nom (tracteur enjambeur, cuve, barrique, pulvérisateur, embouteilleuse, pressoir).
  - *La case météo* : il s'agit de tirer cinq cartes dans une pioche confectionnée par nos soins, composée de cartons « soleil » (10, à 5pts), « pluie » (10, à 3pts), « gelée de Printemps » (2, à -10pts), « grêle » (2, à -10pts) et « 2012 » (1, éliminatoire). Tandis que les trois dernières doivent être évitées, les deux premières (majoritaires dans le paquet) doivent se trouver en proportion relativement équivalente. Ce jeu de hasard représente le côté aléatoire et frustrant du métier de viticulteur par rapport à la météo.
  - *« Abricologie »* : présentation de l'abricot sous différentes formes (frais, séché, en jus, en confiture ou bien en compote), que les enfants doivent classer du plus au moins sucré, ceci leur prouvant qu'un même produit peut être plus ou moins concentré.
- Les **cases « énigmes »** : (oranges) 5 cases énigmes en rapport ou non avec le vin, pour ne pas laisser les enfants, une bonne réponse donne 3pts.
- Les **cases « avancer/reculer »** : (violette) au nombre de quatre.

NB : Franchir la dernière case en premier accorde un bonus de 40pts.