



FOOD AND NUTRITION

“D'où viennent les aliments ?”

Ref. 20551



FOR EDUCATIONAL PURPOSES

D'OÙ VIENNENT LES ALIMENTS ?

Ref. 20551



CONTENU :

Jeu comprenant un total de **35 fiches** : **5 fiches hexagonales** portant chacune le dessin d'un contexte différent selon l'origine des aliments (où ils poussent, d'où ils viennent : racines, plantes, arbres, mer et animaux) + **30 fiches** portant des photographies d'aliments (6 fiches d'aliments par hexagone) + **1 dé**.

AGE RECOMMANDÉ :

De 3 à 6 ans.

CARACTERISTIQUES PSYCHOPEDAGOGIQUES :

Jeu d'ASSOCIATION pour apprendre à **classer les aliments selon leur provenance**. Il permet d'apprendre d'où viennent et où poussent différents aliments :

- Parmi les **racines / sous la terre** : pommes de terre, cacahuètes, radis, carottes, aulx et oignons.
- Parmi les **herbes et les buissons** : tomates, laitue, melon, concombre, maïs et blé.
- Parmi les **arbres** : pommes, poires, oranges, citrons, pêches et olives.
- Dans la **mer** : merlu, thon, crevettes, sardines, palourdes et poulpe.
- Parmi les **animaux** : œufs, viande, poulet, saucisses, jambon blanc et produits laitiers.

OBJETIFS DIDACTIQUES :

- Amélioration des capacités d'identification, de distinction et de classement.
- Développement et assimilation d'un vocabulaire de base.
- Encourager le développement du sens de l'observation et la description des dessins et des photographies.
- Augmenter les connaissances concernant les aliments et enseigner à les trier en fonction de l'endroit où ils poussent, ou de leur provenance.
- Amélioration de la coordination psychomotrice en manipulant les fiches et en les reliant correctement.



SYSTÈME DE JEU ET CONSEILS D'UTILISATION :

- Permet le jeu jusqu'à 5 ENFANTS.
- Avec SYSTEME D'AUTOCORRECTION au dos. Il permet à l'enfant de manipuler librement les fiches et de s'auto corriger pour savoir s'il n'a pas fait d'erreur.
- Le professeur doit poser des questions du style : D'où viennent le lait, les œufs, le thon, etc. ? Où poussent les carottes, les tomates, le blé, etc. ? (Par exemple : Où poussent les pommes de terre ? Les pommes de terre poussent sous la terre ; Où poussent les pommes ? Les pommes poussent sur des arbres...).
- Il est recommandé, avant de commencer à jouer, que le professeur vérifie individuellement que chacun des élèves a bien compris le système du jeu et le système d'auto-correction.
- Si la croix apparaît lorsqu'un joueur lance le dé, ce dernier doit passer son tour.

Version coopérative :

- (1) Distribuer les fiches hexagonales entre les élèves. Poser au milieu de la table, faces vers le haut, les fiches carrées des différents aliments.
- (2) Les élèves doivent placer autour de chacune des fiches hexagonales les 6 aliments provenant du même contexte que celui représenté sur l'hexagone. Le dé peut également être utilisé : chaque joueur lance à son tour le dé et, selon le contexte, doit trouver et placer un pion carré (aliment) lié à ce contexte.
- (3) À la fin du jeu, vérifier en regardant au verso des fiches que les aliments ont bien été placés sur l'hexagone correspondant.

Version découpée en dés :

- (1) Placer au milieu de la table, face visible, les 5 fiches hexagonales, et distribuer aux joueurs les autres fiches des photographies d'aliments.
- (2) À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et, en fonction du contexte apparaissant sur le dé, il complète l'hexagone correspondant avec une de ses fiches. S'il n'a aucun aliment correspondant à la pièce indiquée sur le dé, il passe son tour et le joueur suivant continue.
- (3) Le premier joueur réussissant à placer toutes ses fiches gagne la partie.

