



FOOD AND NUTRITION

“La pyramide d’une alimentation saine”

Ref. 20554



LA PYRAMIDE D'UNE ALIMENTATION SAIN

Ref. 20554



CONTENU :

- Puzzle-pyramide (67x46cm) de 12 pièces.
- Fiches : 54 aliments
- 1 dé
- Pastilles adhésives de couleur
- Pyramide des aliments en couleur

AGE RECOMMANDÉ :

De 3 à 8 ans.

OBJETIFS DIDACTIQUES :

Jeu d'association consistant à compléter la pyramide, en fonction de la couleur apparaissant sur le dé, avec les aliments correspondants en fonction de la fréquence avec laquelle ils doivent être consommés :

- VERT : fréquemment
- JAUNE : de temps en temps
- ROUGE : occasionnellement

SYSTÈME DE JEU ET CONSEILS D'UTILISATION :

- 1) Coller les pastilles adhésives sur les 6 faces du dé : 3 vertes, 2 jaunes et 1 rouge.
- 2) Faire le puzzle-pyramide.
- 3) Placer les aliments, face visible, et les distribuer entre tous les joueurs.
- 4) Le premier joueur lance le dé, et selon la couleur apparaissant, il choisit par ses aliments, un de ceux pouvant correspondre à cette couleur en fonction de la fréquence avec laquelle il doit être consommé (vert : fréquemment / jaune : de temps en temps / rouge : occasionnellement).
- 5) Système d'autocorrection :
 - Permet de vérifier au verso des fiches que l'aliment choisi est correct (la couleur du dé doit coïncider avec celle apparaissant au verso de l'aliment) et placer l'aliment dans la zone de la pyramide de la couleur correspondante.
 - Si la couleur ne coïncide pas, remettre la fiche à l'endroit, là où elle se trouvait, avec les autres aliments.
- 6) On passe alors au joueur suivant, et ainsi de suite.



- 7) Le premier joueur à réussir à placer correctement tous ses aliments dans la pyramide gagne le jeu.

Version coopérative (non compétitive) :

- 1) Coller les pastilles adhésives sur les 6 faces du dé : 3 vertes, 2 jaunes et 1 rouge.
- 2) Faire le puzzle - pyramide.
- 3) Placer, face visible, tous les aliments au centre de la table.
- 4) Le premier joueur lance le dé et, en fonction de la couleur apparaissant, il choisit un aliment pouvant correspondre à cette couleur, en fonction de la fréquence avec laquelle il doit être consommé (vert : fréquemment / jaune : de temps en temps / rouge : occasionnellement). Les autres joueurs peuvent l'aider à choisir l'aliment.
- 5) Système d'autocorrection :
 - Permet de vérifier au verso des fiches que l'aliment choisi est correct (la couleur du dé doit coïncider avec celle apparaissant au verso de l'aliment) et placer l'aliment dans la zone de la pyramide de la couleur correspondante.
 - Si la couleur ne coïncide pas, remettre la fiche à l'endroit, là où elle se trouvait, avec les autres aliments.
- 6) On passe alors au joueur suivant, et ainsi de suite.
- 7) Le jeu s'achève lorsque tous les aliments sont placés sur la pyramide.

- De nombreux enfants peuvent jouer en même temps, à tour de rôle.



