



PIPSa

Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

L'Alimentation - Tout goûter, c'est jouer !

2005 - fiche modifiée le 09 juin 2009

Une mallette de jeux éducatifs destinés aux enfants de 6 à 12 ans pour découvrir les plaisirs et bienfaits de l'alimentation et de l'activité physique et devenir, en jouant, un consommateur éclairé. Intelligemment conçu.

Support	Kit pédagogique
Âge du public	De 6 à 12 ans
Thèmes associés à cet outil	Activité physique, Alimentation
Obtention	En centre de prêt
Participants	Inconnu
Prix	Gratuit
Consultable chez PIPSa	Oui (réf. 1AL-KJP-002-LAL)



Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel:

Une mallette qui contient :

- 6 jeux différents:

- **D'où viens-tu ?** : jeu de 49 cartes
- **Qui suis-je ?** : jeu de 25 cartes
- **A tes ciseaux !** : 3 planches A4 de dessins en noir et blanc
- **Palais des découvertes et Petit Palais des découvertes** : 1 livret A5 de 10 expériences et 1 planche A4 noir et blanc, reprenant 6 expériences du livret.
- **L'Alimentation à la carte** : jeu composé de 3 activités indépendantes
 - **Mes menus** : 30 affichettes A3 pliées en deux
 - **Menus d'ici et d'ailleurs** : 1 livret A4 avec 11 menus à photocopier
 - **Mes petits-déjeuners et goûters** : 3 planches de 14 étiquettes longues "situation" et 3 planches de 40 étiquettes "aliment"
 - Une affiche
- **Au fil du temps** : 1 livret A4 avec 7 histoires à photocopier et 3 planches de 40 étiquettes "points activité"

- Règles des jeux : 1 livret A5

- Guide nutrition du maître : 1 livret A5

Concept:

Une mallette de jeux éducatifs destinés aux enfants de 6 à 12 ans pour découvrir les plaisirs et bienfaits de l'alimentation et de l'activité physique et devenir, en jouant, un consommateur éclairé. Chaque jeu met en situation l'enfant dans son quotidien ou dans son monde imaginaire et créatif.

Objectifs

L'enfant est amené à :

- **repérer** les produits alimentaires de base, les produits dérivés et distinguer leur origine animale, végétale ou mixte;
- **identifier** les différentes classes d'aliments et connaître leur importance pour le développement corporel;
- **découvrir** la diversité des goûts et la nécessaire variété des aliments;
- **développer** son sens critique à la lecture d'étiquettes alimentaires;
- **choisir** ses menus en connaissant l'équilibre alimentaire;
- **"rencontrer"** les cultures du monde avec leurs différences culinaires;
- **reconnaître** l'utilité de l'activité physique et son lien avec l'alimentation à travers l'histoire.

Cependant, il existe une progression pédagogique :

- découvrir les aliments et leurs origines (*D'où viens-tu?*);
- sensibiliser à la diversité des goûts (*Qui suis-je?*); des formes (*A tes ciseaux!*);
- identifier, par le biais de l'expérience, le rôle des aliments et leur relation avec la santé (*Le Palais des découvertes*);
- développer le sens critique vis-à-vis des aliments et des choix alimentaires que l'enfant pourra faire dans son cadre quotidien (*Alimentation à la carte*);
- établir le lien entre ce que l'on mange et ce que l'on dépense par l'exercice physique (*Au fil du temps*).

Conseils d'utilisation

Tous les jeux, indépendants les uns des autres, peuvent être indifféremment utilisés dans n'importe quel ordre.

Pour pouvoir jouer en petits groupes, les étiquettes des jeux "L'Alimentation à la carte" et "Au fil du temps" sont fournies en 3 exemplaires.

Pour prolonger l'activité "Mes menus" (L'Alimentation à la carte) on peut obtenir des recharges d'affichettes (par lot de 30) auprès des CRDP.

Bon à savoir

Auteurs :

Dr. Isabelle Durack, nutritionniste
Brigitte Jobbé-Duval, ludologue
(Association Bélénos "Santé en jeux")

[Télécharger une présentation de cet outil](#) (diaporama)

Cet outil n'est plus diffusé. Disponible dans les centres de prêt.

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

CRDP de l'Académie de Versailles
Rue Fourny - ZI 584
78533 - Buc Cedex
France
+33 (0)1 39 45 78 03 - crd@crdp.ac-versailles.fr
<http://www.crdp.ac-versailles.fr>

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
<http://www.clps.be>
Catalogue : <http://www.clps.be/outils-pédagogiques>

Centre local de promotion de la santé du Brabant wallon
+32 (0)10 62 17 62 - info@clps-bw.be
<http://www.clps-bw.be>
Catalogue : <http://www.clps-bw.be/que-proposons-nous/centre-de-documentation>

Centre Bruxellois de Promotion de la santé
+32 (0)2 639 66 88 - info@cbps.be
<https://cedosb.be>

Centre Bruxellois de Documentation Pédagogique (CBDP)
02/800 86 90 - cbd@spfb.brussels
<https://spfb.be/cbdp/>

L'avis de PIPSa

Appréciation globale

Mallette pédagogique conçue intelligemment et de manière réaliste par rapport au contexte d'utilisation scolaire. Elle permet une exploitation transversale de plusieurs disciplines scolaires: histoire, géographie, expression artistique, éducation physique.... La diversité des supports et le nombre d'activités différentes proposées permettent une utilisation modulable en fonction du projet et du temps disponible en classe.

Le temps d'appropriation d'une demi-journée pour l'ensemble de la mallette peut paraître important, mais l'utilisation possible pendant de nombreuses années (matériel conçu pour être photocopié) rend l'investissement tout à fait pertinent.

Les différentes activités permettent de travailler de multiples dimensions en lien avec l'équilibre alimentaire: interculturalité; goûts et dégoûts; plaisirs et bienfaits; variété, saisonnalité, quantité et qualité des aliments. La construction des savoirs s'opère à partir de processus pédagogiques participatifs: expériences concrètes réalisées en classe ou à la maison, jeux, appel au vécu ou aux connaissances.

Un seul regret: si la dimension "Activité physique" est bien présente dans l'outil et mise en lien avec l'alimentation, elle n'est toutefois que peu exploitée en regard des développements proposés autour de l'alimentation.

Objectifs de l'outil

- découvrir les aliments et leurs origines;
- sensibiliser à la diversité des goûts, des formes;
- identifier, par le biais de l'expérience, le rôle des aliments et leur relation avec la santé;
- développer le sens critique vis-à-vis des aliments et des choix alimentaires que l'enfant pourra faire dans son cadre quotidien;
- établir le lien entre ce que l'on mange et ce que l'on dépense par l'exercice physique.

Public cible

De 6 à 12 ans

Utilisation conseillée

Scolaire.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★★★★

Attractif ★★★★★

Interactif ★★★★★

Soutenant pour l'utilisateur ★★★★★

Soutenant pour la prom. de la santé ★★★★★

Temps de préparation :



Points forts :

Utilisation modulable en fonction du projet et du temps disponible en classe, processus pédagogiques participatifs.

Points d'attention :

Dimension "activité physique" peu exploitée. Utilisation scolaire uniquement.

Sujets abordés :

Alimentation (plaisirs, bienfaits, étiquettes, consommation éclairée, interculturalité, identité, goûts et dégoûts, variété, saisons), activité physique

Date de l'avis : 28 juin 2006

Autour de l'outil

Journée découverte d'outils pédagogiques pour parler de l'alimentation : à Arlon, le 14 mars 2012

Autour des outils - publié le 07 mars 2012

Pour les enseignants, éducateurs, animateurs, formateurs, professionnels de la santé et de la promotion de la santé. Les inscriptions sont encore ouvertes !

[Lire la suite](#)

<https://www.pipsa.be/outils/export-347051995/l-alimentation-tout-gouter-c-est-jouer.html?export>



04-12-2020 15:49