

A LA COURSE AUX ALIMENTS

BUT PEDAGOGIQUE DU JEU : reconnaître les groupes d'aliments auxquels appartiennent différents produits bruts ou transformés et entamer un échange.

PUBLIC : à partir de 3 ans / peut se jouer seul / individuellement ou en équipe

SURFACE : Salle ou espace plus ou moins grand selon le nombre de joueurs – peut se développer en « format de table »

MATERIEL :

- **1 Panier** composé de différentes denrées (légumes, fruits, emballages, produits transformés, graines, ...) **OU** d'illustrations des produits (images, jouets, ...)
- **Pancartes** représentatives des catégories d'aliments - à choisir en fonction du niveau et de l'âge

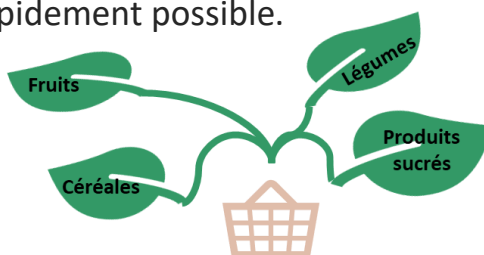
DEROULEMENT :

⚠ Il doit y avoir plus de denrées que de joueurs pour que tout le monde participe au moins une fois

Le joueur doit retrouver au plus vite à quelle catégorie appartient chaque aliment (brut ou transformé)

- ➔ Les joueurs se rassemblent au centre de l'espace et observent ce qui se trouve dans le panier durant 30 secondes ;
- ➔ Top départ ! Les joueurs se dépêchent d'emmener les produits dans le bon groupe d'aliment ;
- ➔ L'animateur vérifie que tout est bien placé et donne des explications s'il y a des erreurs ;
- ➔ La notion de « vainqueur » n'est pas obligatoire. Le vainqueur peut être le joueur ou l'équipe qui a mis le plus de denrées dans la bonne classe d'aliments et ce le plus rapidement possible.

Exemple de pancartes :



Jeu réalisé par l'association Alliance PEC Isère – réseau des AMAP