

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).

SYSTEME 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...)
- (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.
- (3) À la fin du jeu, vérifier en regardant au verso des fiches que les aliments ont bien été placés sur l'hexagone correspondant.
- 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.

AGE

A partir de 3 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.

OBJECTIFS PSYCHOPEDAGOGIQUES :

- 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.