

Jeu « Mon alimentation ».

Matériel :

- Plateau de jeu (à plastifier).
- Images d'aliments, ces images ne sont exhaustives, il est toujours possible d'en rajouter (à plastifier).
- Dé (à modifier avec uniquement les nombres 1, 2, 3 pour cela mettre 3 gommettes sur 3 des faces du dé et y écrire les chiffres 1, 2, et 3).
- Des pions.
- 4 cerceaux (2 verts et 2 rouges) + 2 cerceaux de couleur différente.
- Matériel nécessaire pour mettre en place un parcours **au choix de l'éducateur** (coupelles, plots, ballons, etc...).

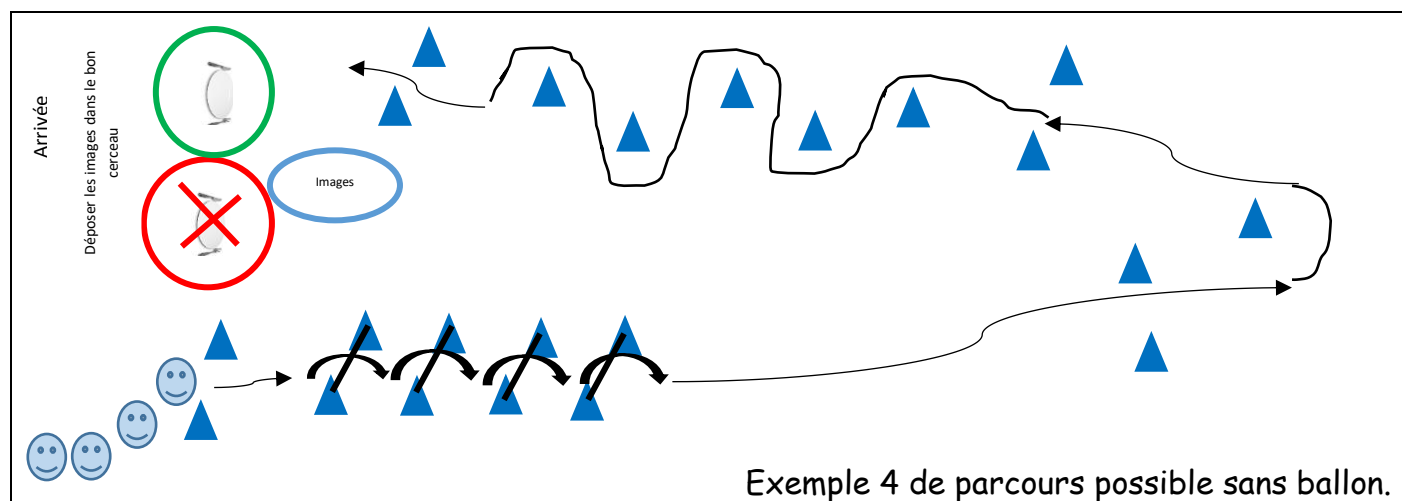
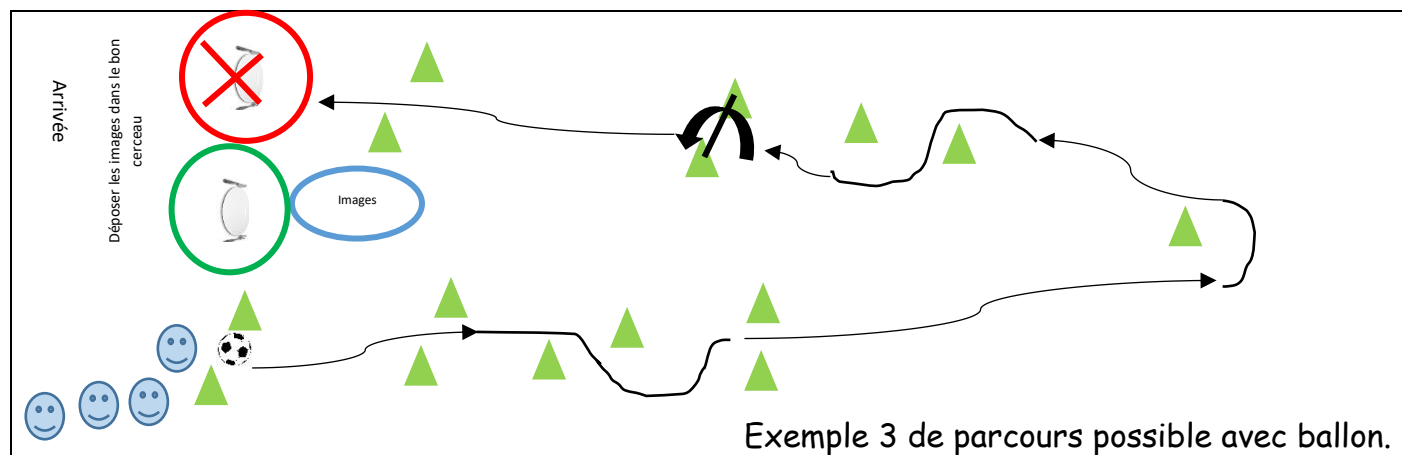
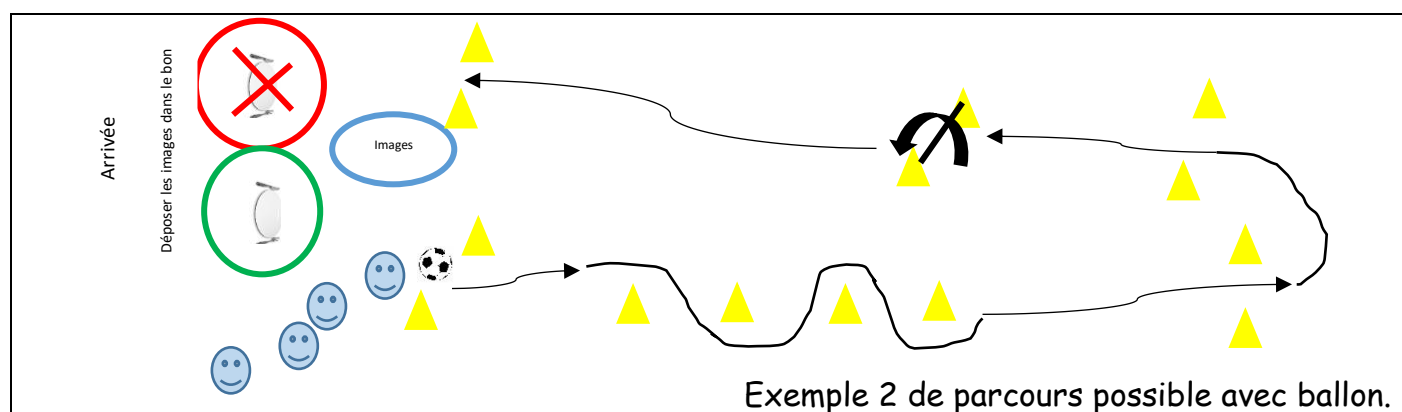
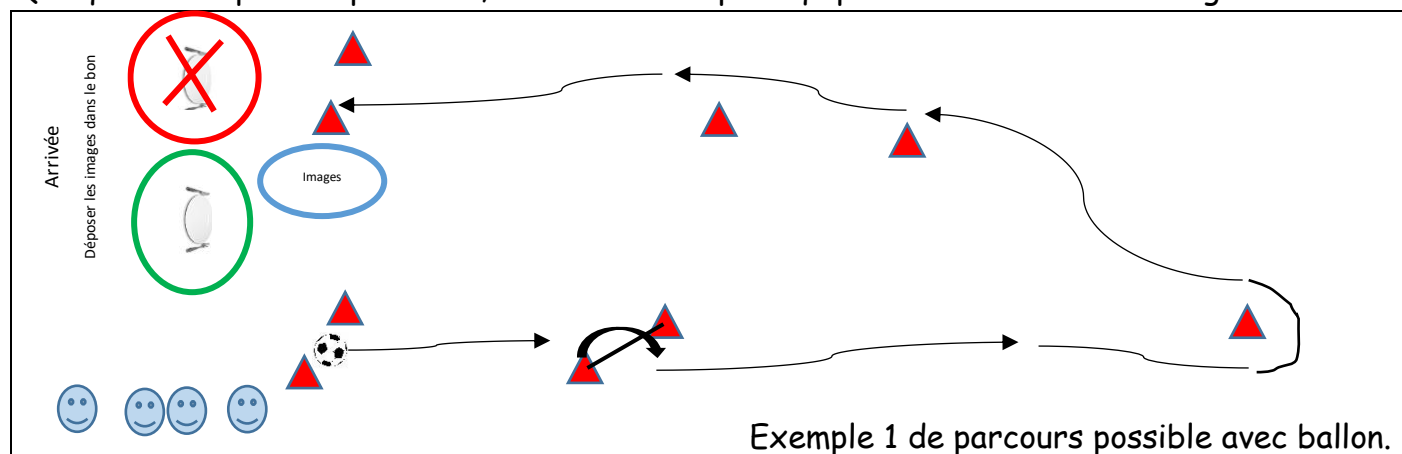
Déroulement :

- 2 parcours identiques avec ballon, proches du plateau de jeu, sont mis en place par l'éducateur.
- A l'arrivée de chacun des parcours, poser pour chaque équipe, 1 cerceau vert avec l'image de l'assiette et 1 cerceau rouge avec l'image l'assiette barrée ainsi que les cartes/aliments séparées en deux paquets identiques et toutes placées face cachée dans un cerceau à l'arrivée de chacun des parcours, proche des cerceaux verts et rouges.
- Les joueurs sont répartis en deux équipes.
- L'éducateur présente le jeu (plateau et parcours), lit la consigne et l'explique pour ne pas qu'il y ait de confusion : Je dois trier les différentes images d'aliments selon qu'ils sont conseillés ou non pour ma croissance, selon qu'ils ont ou non des bienfaits sur mon corps et les conséquences que cela peut engendrer. **Attention, il faut bien préciser aux enfants que si un aliment n'est pas conseillé quotidiennement, il peut quand même être consommé occasionnellement.**
- Le premier joueur lance le dé et déplace le pion de son équipe d'autant de cases que l'indique le dé. Il exécute son parcours. Une fois fini son parcours, il prend autant de cartes/aliments que l'indique le dé puis il les pose dans le bon cerceau selon que cet aliment est conseillé ou non dans son alimentation quotidienne.
- L'équipe suivante peut alors lancer le dé et effectuer son parcours de la même façon.
- Attention aux cases sur lesquelles on tombe, certaines ont des indications particulières.
- Le jeu s'arrête lorsque la première équipe tombe sur la case arrivée, cette équipe bénéficie alors d'un bonus de **3 points**.
- Une correction collective est alors faite avec les deux équipes, **1 point** par carte correctement placées. Les cartes sont vérifiées et l'éducateur explique les bienfaits ou non de la consommation quotidienne de certains aliments sur le corps et les conséquences que cela peut engendrer sur la santé. Si on veut continuer à jouer au foot longtemps en évitant les blessures, il faut une bonne hygiène de vie.

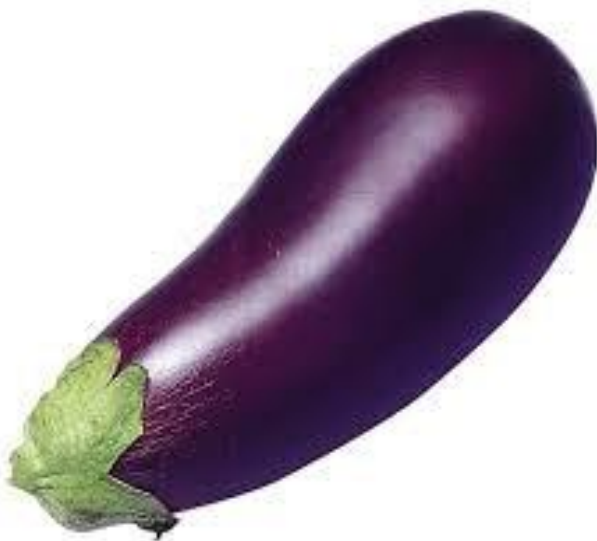
Cases particulières :

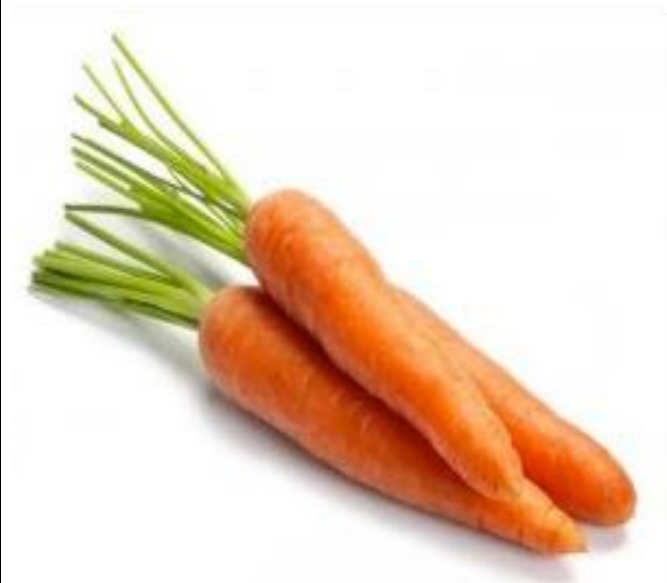
-  La case **CARTON JAUNE** : A cause de la faute que tu viens de commettre, tu dois donner une des cartes de ton équipe à l'équipe adverse.
-  La case **CARTON ROUGE** : La faute que tu viens de faire te vaut l'exclusion, tu passes ton tour.
-  La case **CARTON VERT** : Tu es très fair-Play, tu prends deux cartes et tu les places dans la bonne assiette.

Quelques exemples de parcours, en installer un par équipe et modifiable à votre gré.



Cartes à imprimer 2 fois, à plastifier et à découper.











A imprimer 2 fois et à plastifier.

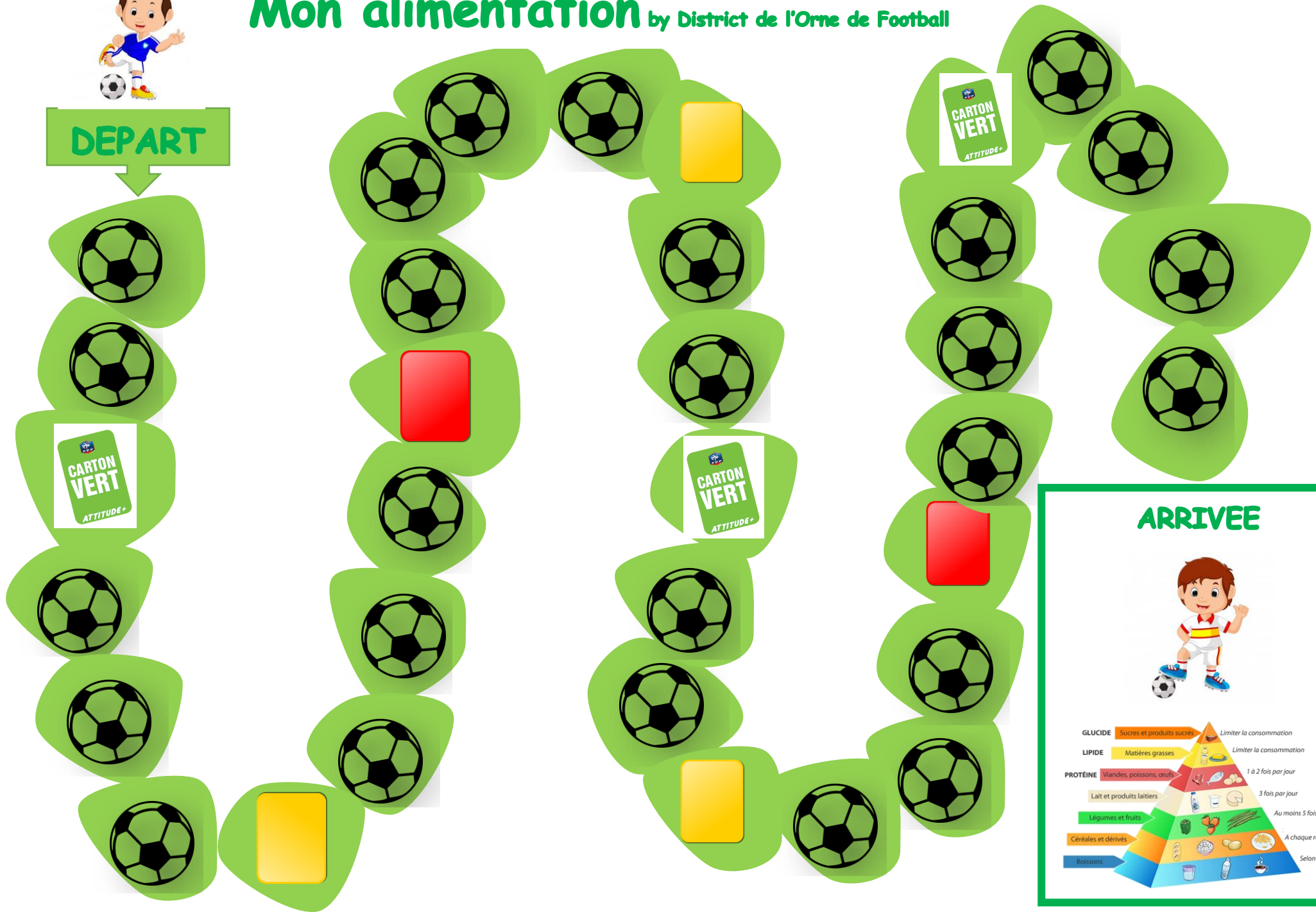






Mon alimentation by District de l'Orne de Football

DEPART



ARRIVEE

