

## *Jeu de mémoire nutrition*

Art d'écriture



*Jeu de table, de société*

Cycles : 2 et 3

*Durée de la séance : 45 min.*

*Nombre de séances : 2*

### **Contexte**

Ce jeu de mémoire éducatif offre la possibilité de développer la mémoire visuelle des enfants tout en apprenant à identifier des éléments de la nutrition.

### **Objectifs**

*Niveau d'objectif : connaissance*

*Conditions de réussite :*

Un animateur assure la régulation du jeu pour chaque groupe

#### **Objectif d'éducation nutritionnelle**

- Développer les connaissances sur la nutrition, alimentation et activité physique

#### **Objectif pédagogique**

- Exercer et développer sa mémoire autour des principaux repères nutritionnels





## Matériel et préparation

2 séries de 36 cartes avec des illustrations. Pour cela différentes solutions :

- Soit une impression des cartes du jeu des 7 familles d'ICOFAS
- Soit la réalisation par les enfants de leurs cartes

## Déroulement

### Séance 1 : Reconnaissance des familles nutrition

A partir des 49 cartes du jeu des 7 familles de la marche des goûters qui servent à la séance 2 pour jouer, chaque enfant à son tour retourne une carte et l'associe à la carte de la famille nutritionnelle correspondante.

### Séance 2 : Réalisation du jeu de mémoire (type memory)

Pour ce jeu, une répartition en équipes de 3 à -5 enfants est nécessaire.

Le but est de mémoriser l'emplacement des différentes cartes afin de retourner successivement les 2 cartes identiques formant la paire pour les remporter.

En début de partie, disposer les 2 jeux de 49 cartes de la marche des goûters face cachées sur la table. On les range en colonne de manière à former un grand rectangle de 14 cartes par 7 cartes.

Le premier joueur retourne deux cartes au hasard, 2 possibilités :

- Les 2 cartes sont identiques, il les ramasse et les met devant lui, cela représentera les « cartes gagnées », il peut rejouer.
- Les 2 cartes sont différentes, il les laisse au même endroit, essaye de mémoriser leur emplacement et les retourne face cachée.

Le joueur suivant procède de même en retournant à nouveau 2 cartes et en essayant de retrouver les paires identiques. On procède ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes sur la table.

Le vainqueur est le joueur qui a cumulé le plus de cartes.

Un animateur par équipe est nécessaire.

## Variantes

### Version simplifiée du jeu de mémoire

En fonction de l'âge des enfants, on peut réduire le nombre de carte. Pour les enfants de 4/5 ans ; on peut jouer avec  $14 \times 2 = 28$  cartes ou  $7 \times 2 = 14$  cartes.

Pour habituer les joueurs aux différents motifs, on peut faire les premières parties face visible, les joueurs doivent alors retrouver les paires de cartes. Chacun à leur tour, ils prennent deux cartes identiques, identifient l'illustration et les disposent devant eux.

### Version plus complexe du jeu de mémoire

On apprend à reconnaître aux enfants les familles de nutrition Cette version permet par le dialogue et le jeu d'aborder la notion de repas équilibrés et variés et d'associer les aliments à leur famille d'aliments.



Pour cette version, les cartes ne sont pas identiques (les 49 cartes ne sont pas en double), l'idée étant d'associer à chaque carte d'aliment sa famille d'aliment. On dispose alors 49 cartes aliments et de 49 cartes « familles associées ».

Exemples :

Compote, Fruits secs, Tomate ou carotte, Fruits d'été, Pomme ou poire, Agrume, Fruit d'ailleurs	7 cartes avec pour titre Famille des fruits et légumes
Pain d'épice, Pain perdu, Pain grillé, Pain de mie, Baguette, Pain en tranche, Biscotte	7 cartes avec pour titre Famille du pain et des céréales
Moutarde, Pate à tartiner, Chocolat, Fromage, Confiture, Miel, Beurre	7 cartes avec pour titre Famille des aliments à tartiner
Jus de fruit, Tisane, Jus de légume, Lait, Eau robinet, Eau aromatisée, Eau gazeuse	7 cartes avec pour titre Famille des boissons
Marche à la campagne, Marche à la mer, Marche à la montagne, Marche en ville, vélo, Trottinette, Rollers	7 cartes avec pour titre Famille des pas
Jardinage, Rondes ou danses, Équitation, Activités aquatiques, Jeux de ballons, Corde ou marelle, Structures de jeux	7 cartes avec pour titre Famille des loisirs actifs
Natation, Danses rythmiques, Avec ballon, Avec raquette, Athlétisme ou course, Arts martiaux, Escalade	7 cartes avec pour titre Famille des sports

**Autre variante**

On utilise les cartes du jeu des 7 familles. Au moment où un joueur associe une paire (fille/fils – père/mère – grand-père/grand-mère), il raconte une histoire. Les autres joueurs votent s'ils ont trouvé l'histoire en accord avec les cartes ou pas. Le joueur continue si le vote majoritaire indique que l'histoire est en accord avec les cartes.

*Ressource : jeu des 7 familles de la marche des goûters*

*Fiche connaissance : Messages nutrition santé*

