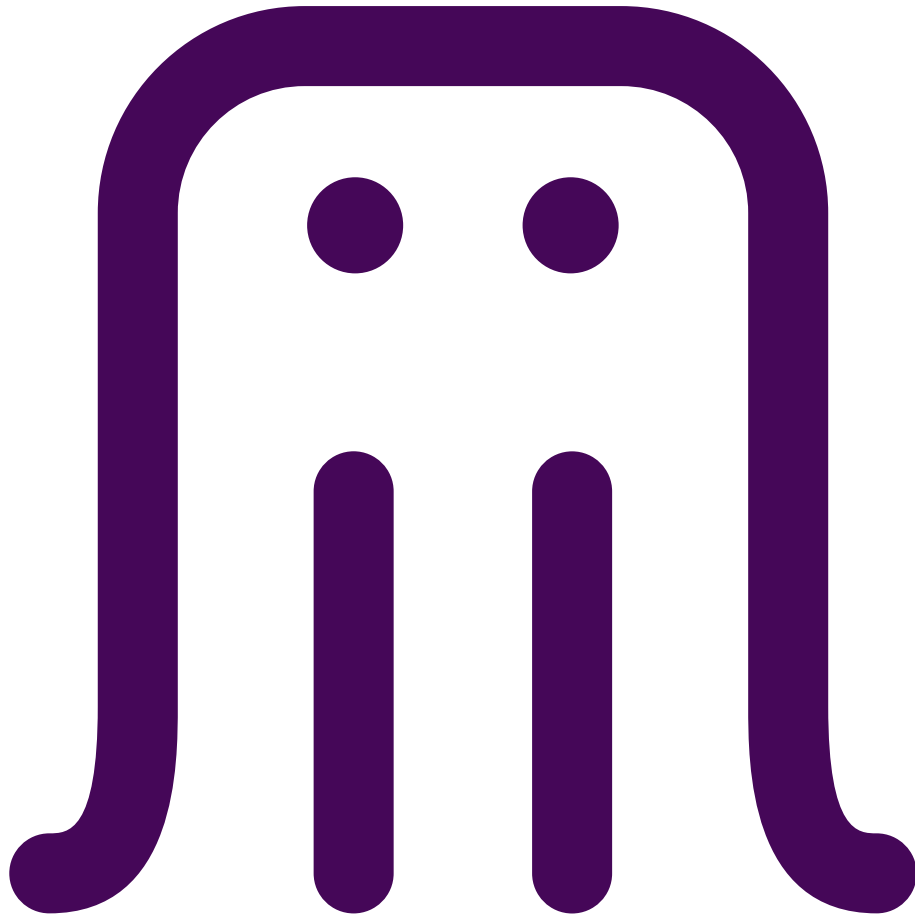




alimentarium

Bedienungsanleitung JuniorAcademy



Willkommen in der JuniorAcademy!

Unser einzigartiger Lernort vermittelt zwei sich ergänzende Erfahrungen: Zum einen entdecken die Teilnehmer mithilfe erfahrener Koch-Animateure neue Geschmackserlebnisse, zum anderen erfahren sie bei Lernspielen Interessantes über Essen und Ernährung. Während der Spielphase werden die Kinder von ihren Begleitpersonen beaufsichtigt.

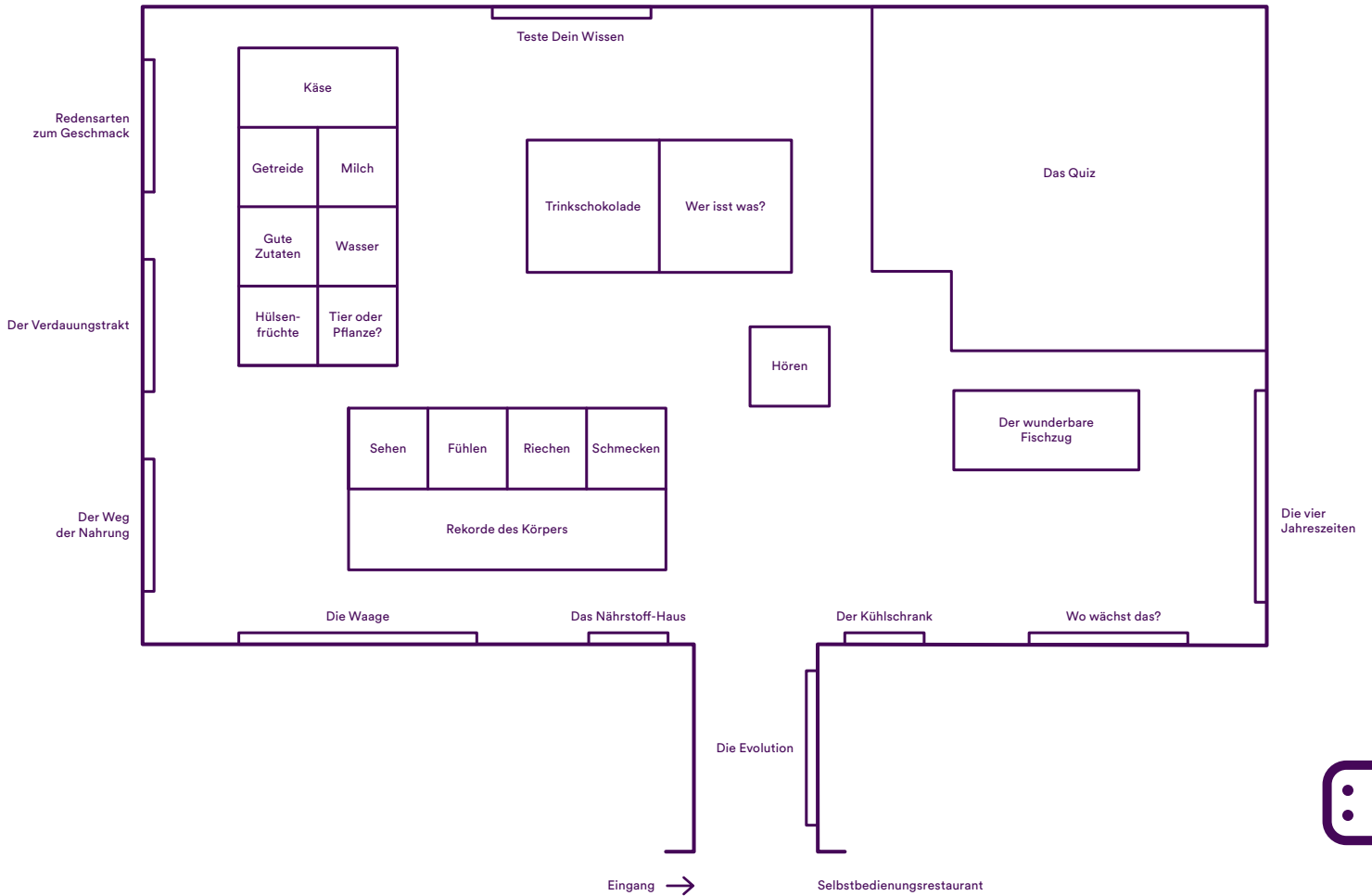
28 Spiele im Lernspielbereich behandeln je ein bestimmtes Thema:

- Die 5 Sinne
- Saisonale Nahrungsmittel
- Wo Nahrungsmittel wachsen
- Wasser, Hülsenfrüchte, Käse, Getreideprodukte und Trinkschokolade
- Ausgewogene Ernährung
- Herkunft von Nahrungsmitteln
- Lebensmittelkonservierung
- Meeresfische und Süßwasserfische
- Und unsere beiden Spitzenspiele: Das Quiz und das Selbstbedienungsrestaurant!

Die Kinder können diesen interaktiven Spielbereich nach Lust und Laune in beliebiger Reihenfolge erforschen. Die Spielregeln finden Begleitpersonen und Kinder bei jedem Spiel angeschrieben.



Plan: JuniorAcademy



Bedienungsanleitung

Nehmt Euch Zeit zum Lesen der Regeln, die auf Holzbrettchen oder an die Wände geschrieben sind.

Die Antworten werdet Ihr leicht finden.

Die deutschen Anweisungen sind in Violett geschrieben.

Im Selbstbedienungsrestaurant solltet Ihr nicht zu laut sein, damit sich die kleinen Chefköche in der Küche konzentrieren können.

Vergesst bitte nicht, die Spiele wegzuräumen und die Holzbrettchen wieder an ihren Platz zu stellen!

Danke.

Spielregeln

Selbstbedienungsrestaurant

Was möchtest Du gern essen? Stell Deine Mahlzeit zusammen, wie wenn Du im Restaurant wärest, und wähle hierfür Nahrungsmittelkarten aus. Wähle mindestens 5 und höchstens 10 Karten aus. Geh zu einem der Computer und setze die Kopfhörer auf. Starte das Spiel durch Berühren des Bildschirms. Dieses Spiel gibt es leider nur auf Französisch.

Die Evolution

Die sechs Figuren an der Wand stellen die menschliche Evolution vom Australopithecus bis zum modernen Menschen dar (*Australopithecus*, *Homo habilis*, *Homo erectus*, *Homo sapiens*, Neandertaler, moderner Mensch). Symbole unter den Figuren zeigen, welche Nahrungsmittel zur jeweiligen Zeit konsumiert wurden.

Das Nährstoff-Haus

Baue das Nährstoffhaus, wobei jede Etage eine Nährstoffgruppe darstellt (Proteine = rot, Kohlenhydrate = braun, Fette = gelb, Ballaststoffe = hellbraun, Vitamine = grün, Mineralien = dunkelblau, Wasser = hellblau).

Die Waage

Hier lernst Du verstehen, dass jedes Nahrungsmittel eine bestimmte Anzahl Kalorien enthält, die durch körperliche Tätigkeit verbrannt/verbraucht werden. Wähle einen Beutel mit einem Nahrungsmittel und hänge ihn links an einen Haken. Nimm dann einen anderen Beutel mit einer Tätigkeit und hänge ihn an einen Haken rechts. Achte darauf, dass sich die Waage durch das Gewicht der Tätigkeit immer ausgleicht.

Der Weg der Nahrung

Lege den richtigen Organnamen an die entsprechende Stelle im Verdauungstrakt, um die Nahrungsmittel passieren zu lassen!

Der Verdauungstrakt

Wickle die Schnur, die den Verdauungstrakt darstellt, ab, um seine Länge festzustellen (5m!).

Redensarten zum Geschmack

Hier lernst Du die Bedeutung gängiger Redensarten, die sich auf Essen und Ernährung beziehen, kennen. Zum Beispiel: «Nichts wird so heiss gegessen, wie es gekocht wird» = Eine Sache ist nicht so ernst, schwer oder schlimm, wie man am Anfang denkt.

Käse

Durch richtiges Zusammensetzen der Puzzleteile lernst Du die einzelnen Schritte der Käseherstellung bis zum Probieren verstehen. Das Spiel ist zu Ende, wenn Du einen Käselaiß gebildet hast.

Getreide

Lerne die in den einzelnen Fächern dargestellten Getreidearten zu bestimmen, indem Du die richtige «Schlüsselkarte» vor das entsprechende Korn legst. Lässt sich die Karte mühelos in den Schlitz einführen, ist die Antwort richtig.

Gute Zutaten

Finde mithilfe der Karten die richtigen Zutaten für jedes in der Schublade liegende Rezept.



Spielregeln

Hülsenfrüchte



Finde durch Befühlen der Stoffbeutel und mithilfe der vorliegenden Bilder die im Beutel versteckten Hülsenfrüchte heraus.

Tier oder Pflanze?

Verbinde die 12 Nahrungsmittel über die Schnüre mit ihrem Ursprung: stammen sie von einem Tier oder von einer Pflanze?

Wasser

Bewerte die in den verschiedenen Nahrungsmitteln enthaltene Wassermenge, indem Du die Spielmarke mit dem entsprechenden Wasseranteil zum Nahrungsmittel legst.

Milch

Beantworte die Fragen auf der Milchflasche, dann erfährst Du mehr über dieses Getränk. Die Antworten befinden sich im Innern der Flasche!

Teste Dein Wissen!

Beantworte eine Reihe von Fragen mit Ja oder Nein. Wähle dann den zur Antwort passenden Schlüssel: Wenn Du damit das Fach öffnen kannst, ist die Antwort korrekt und Du siehst eine kleine Szene.

Trinkschokolade

Für dieses Spiel werden mindestens 2 Spieler benötigt, die abwechselnd würfeln und auf dem Spielbrett vorrücken. Auf bestimmten Feldern muss eine Runde ausgesetzt werden, andere schicken den Spieler zurück oder lassen ihn schneller vorrücken. Wer als erster seine heiße Schokolade trinken kann, hat gewonnen!

Wer isst was?

Auf dem Spielbrett sind verschiedene Mahlzeit-Szenen mit charakteristischen Merkmalen dargestellt: Zeitepoche, Umfeld, Nahrungsmittel, Utensilien, Behälter. Jeder Spieler zieht eine Figur aus dem Stapel. Es geht darum, durch Fragen und Ausschliessen von charakteristischen Merkmalen (Karten umdrehen) die Person des Gegners zu erraten. Jeder Spieler stellt der Reihe nach eine Frage, auf die der andere Spieler mit ja oder nein antwortet.

Beispiel

Isst die Person Reis?

Lautet die Antwort ja, entfernst Du alle Figuren, die eine andere Getreideart essen.

Lautet die Antwort nein, werden alle Figuren aus dem Spiel genommen, die Reis essen. Das Spiel geht so lange weiter, bis ein Spieler den Namen der Person seines Gegners herausfindet.

Hören

Erkenne die Geräusche aus der Küche. Wähle dazu mit der Lupe, die als Kopfhörer dient, das Geräusch, das dem Bild auf dem Bildschirm entspricht.

Schmecken

Mache Dir die Bedeutung der Zunge beim Essen bewusst: Durch sie erkennen wir die Geschmacksrichtung der einzelnen Nahrungsmittel wie salzig, süß, sauer, bitter und umami.

Riechen

Finde durch intensives Riechen an den Flakons die verschiedenen Gerüche heraus. Den Deckel jedes Flakons bitte wieder gut verschliessen, bevor Du den nächsten öffnest.

Spielregeln

Fühlen

Bestimme die verdeckten Gegenstände durch Befühlen mit geschlossenen Augen.

Sehen

Für mindestens 2 Spieler. Ähnlich wie beim Memory-Spiel geht es darum, Kartenpaare zu finden. Mische die Karten und lege sie mit der Bildseite nach unten aus. Drehe dann zwei Karten um. Erscheint auf beiden Karten die gleiche Abbildung einer Teigwarensorte, hast Du das Paar gewonnen und kannst weiterspielen. Sind die Abbildungen nicht identisch, ist der nächste Spieler dran. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.

Rekorde des Körpers

In jeder Schublade liegt ein «Körperrekord» versteckt, zum Beispiel:

Wie viele Kilos isst und trinkt man in einem Leben?

Im Alter von 80 Jahren wirst du ungefähr 80'000 Kilo Nahrungsmittel gegessen und getrunken haben. Das entspricht dem Gewicht von einem Dutzend Elefanten!

Das Quiz

Für mindestens 4 Spieler. Hier geht es um Quizfragen.

Jeder Spieler setzt sich an einen Knopf mit Obst oder Gemüse.

Ihr könnt das Spiel mit einem Knopfdruck starten. Folgt dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Dieses Spiel gibt es leider nur auf Französisch.

Der wunderbare Fischzug

Unterscheide Süßwasserfische (aus Seen, Flüssen) von Meeresfischen.

Fange mit der Angel einen Fisch und lege ihn in den richtigen Eimer. Hast Du alle Fische gefangen, ziehe die Info-Karte unter dem Eimer hervor, um zu sehen, ob Du sie richtig sortiert hast.

Die vier Jahreszeiten

Hefte die Magnetkarten mit den Obst- und Gemüsebildern je nach Jahreszeit, in der sie wachsen, auf die entsprechende Tafel an der Wand.

Wo wächst das?

Hefte die Magnetkarten mit den Obst- und Gemüsebildern je nach Ort, an dem sie wachsen, an die Wand: am Boden, auf Sträuchern oder auf Bäumen.

Der Kühlschrank

Stelle die Nahrungsmittel, die man kühl aufbewahrt, in den Kühlschrank. Ist Deine Antwort richtig, leuchtet ein Licht auf. Die kleinen Laschen an der Kühlschranktür erklären, warum gewisse Nahrungsmittel kühl aufbewahrt werden müssen und andere nicht.

