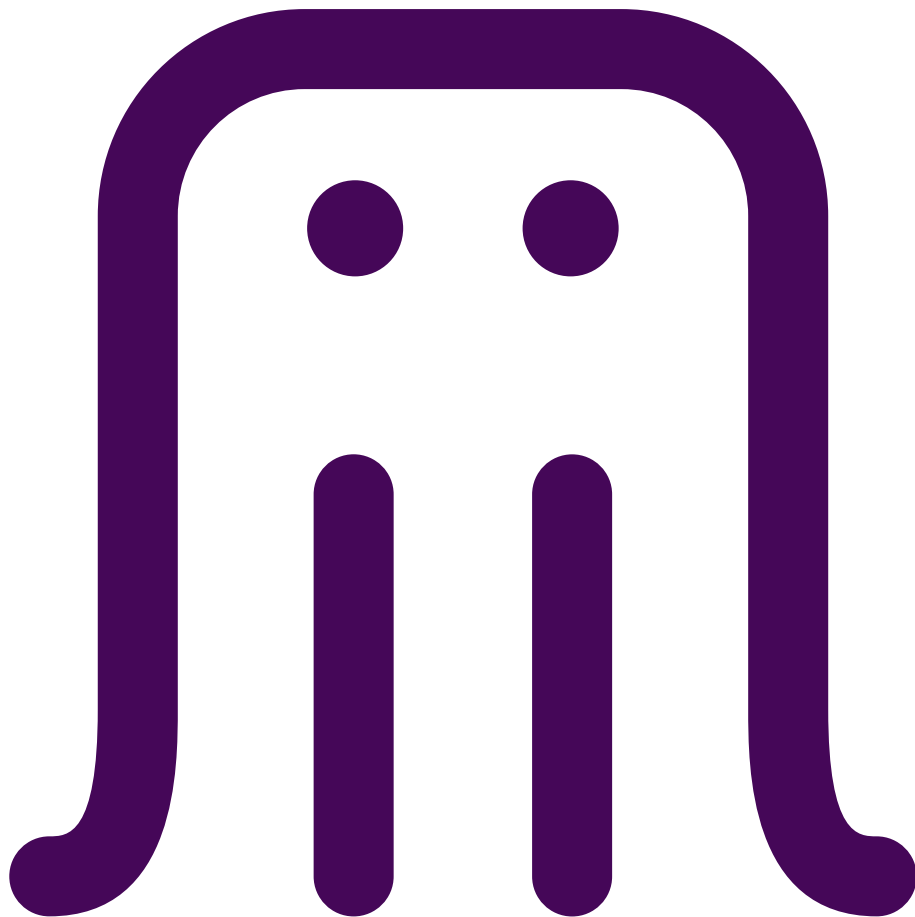




alimentaryrium

Espace JuniorAcademy : mode d'emploi



Bienvenue dans l'espace JuniorAcademy !

Lieu unique d'apprentissage, il s'articule en deux expériences différentes et complémentaires. D'un côté, la découverte de nouvelles saveurs grâce à l'expertise de nos chefs animateurs et de l'autre, des jeux éducatifs pour mieux comprendre l'alimentation et la nutrition. Pendant la période des jeux, les enfants sont encadrés par les accompagnants.

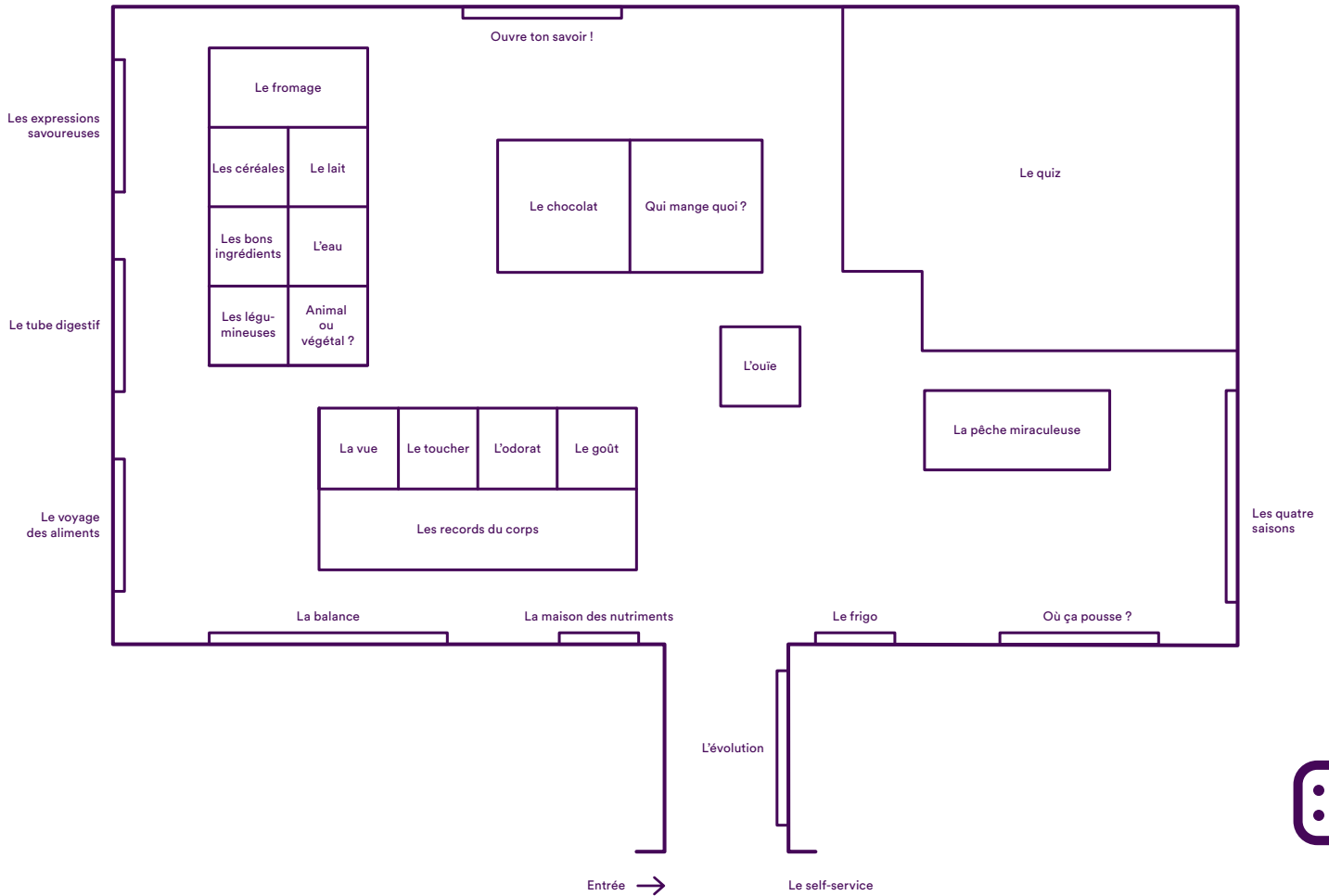
28 jeux différents, articulés autour de thématiques précises, composent cet espace :

- les 5 sens
- les aliments de saison
- savoir où poussent les aliments
- l'eau, les légumineuses, le fromage, les céréales et le chocolat
- l'équilibre alimentaire
- l'origine des aliments
- la conservation des aliments
- les poissons d'eau de mer ou d'eau douce
- Et toujours nos deux jeux phares :
le quiz et le self-service !

Au gré de leurs envies, dans l'ordre qu'ils désirent, les enfants sont invités à découvrir cet espace ludique et interactif. Les règles qui accompagnent chacun de ces jeux, sont à disposition des accompagnants et des enfants.



Plan : JuniorAcademy



Mode d'emploi

Prenez le temps de lire les règles qui sont indiquées sur des planchettes en bois ou affichées sur les murs.

Vous trouverez facilement les réponses.

Les instructions en français sont en rouge.

Au self-service, il serait bien de ne pas faire trop de bruit, car en cuisine, des petits chefs essaient de se concentrer.

Nous vous remercions de ne pas oublier de ranger les jeux et de remettre les planchettes à leur place.

Objectifs pédagogiques

Le self-service

Composer son repas comme dans un restaurant self-service, à l'aide des cartes-aliments (en choisir min. 5 et max. 10).
Mettre les écouteurs et toucher l'écran pour démarrer. Ce jeu est uniquement en français.

L'évolution

L'évolution de l'humain, de l'australopithèque à l'homme moderne, est représentée sur le mur grâce à 6 silhouettes (australopithèque, Homo habilis, Homo erectus, Homo sapiens, homme de néandertal, homme d'aujourd'hui). Sous chaque silhouette, des pictogrammes représentent les aliments consommés alors.

La maison des nutriments

Construire la maison des nutriments, dont chaque étage représente un groupe nutritif (protéines = rouge, glucides = brun, lipides = jaune, fibres = brun clair, vitamines = vert, minéraux = bleu foncé, eau = bleu clair).

La balance

Comprendre que les aliments contiennent un certain nombre de calories, qu'il faut en partie brûler par l'exercice physique. Choisir un sac 'aliment' à suspendre à gauche, puis suspendre à droite un sac 'activité physique' suffisamment lourd pour équilibrer la balance.

Le voyage des aliments

Disposer le nom des organes sur le système digestif complet, permettant le passage des aliments.

Le tube digestif

Dérouler le fil qui représente le tube digestif, pour se rendre compte de sa longueur (5m!).

Les expressions savoureuses

Découvrir la signification d'expressions courantes qui contiennent des références à l'alimentation. Par exemple 'Être soupe au lait = Être d'humeur changeante'.

Le fromage

Connaître les étapes de fabrication du fromage, de la production à la dégustation, en remettant les pièces du puzzle dans le bon ordre. Le jeu est terminé lorsque le fromage est complètement formé.

Les céréales

Identifier les céréales présentes dans les casiers en plaçant la bonne 'carte-clé' en face de la bonne graine. Si la carte rentre facilement dans la fente, alors la réponse est correcte.

Les bons ingrédients

À l'aide des cartes, trouver les bons ingrédients composant chacun des plats représentés dans le tiroir.

Les légumineuses

Identifier les légumineuses cachées dans les sacs en toile, en les palpant et en s'aidant des images proposées.



Objectifs pédagogiques

Animal ou végétal ?



Utiliser les ficelles pour relier les 12 aliments avec leur origine animale ou végétale.

L'eau

Estimer la quantité d'eau contenue dans différents aliments, en associant un jeton indiquant un pourcentage d'eau et un aliment.

Le lait

Développer ses connaissances sur le lait en répondant aux questions figurant sur les bouteilles de lait. Les réponses se trouvent à l'intérieur !

Ouvre ton savoir !

Répondre par oui ou non à une série de questions. Choisir la clé en fonction de la réponse : si le casier s'ouvre, la réponse est correcte et on découvre une petite saynète.

Le chocolat

Minimum 2 joueurs. Chacun lance le dé à tour de rôle et avance sur le plateau. Certaines cases demandent de patienter un tour, de reculer ou encore d'avancer plus vite. Le premier qui peut boire son chocolat chaud a gagné !

Qui mange quoi ?

Le plateau présente différentes scènes de repas et leurs caractéristiques : époque, environnement, aliments, ustensiles, récipients.

Chaque joueur tire un personnage de la pioche, à la manière du jeu Qui est-ce ? Il s'agit de deviner le personnage de l'adversaire en posant des questions et en procédant par élimination (rabattre les cartes). À tour de rôle, chaque joueur pose une seule question à laquelle l'autre joueur répond par oui ou par non.

Exemple

« Le personnage mange-t-il du riz ? »

Si la réponse est oui, éliminez tous les personnages qui mangent une autre céréale.

Si la réponse est non, éliminez tous les personnages qui mangent du riz. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur trouve le nom du personnage de son adversaire.

L'ouïe

Reconnaître les bruits provenant de la cuisine. Prendre la louche qui sert d'écouteur et choisir l'image correspondant sur l'écran.

Le goût

Réaliser l'importance de la langue dans l'alimentation : grâce à elle, on peut identifier les différents saveurs des aliments, par exemple le salé, le sucré, l'acide, l'amer et l'umami.

L'odorat

Sentir diverses odeurs dans les flacons et tâcher de les identifier. Bien refermer le couvercle avant de passer au flacon suivant.

Le toucher

Identifier les objets cachés en les palpant, yeux fermés.

La vue

Minimum 2 joueurs. Retrouver les paires de cartes identiques, à la manière d'un memory. Après avoir mélangé et étalé les cartes faces cachées, retourner deux cartes. Si la même image apparaît, les deux cartes sont gagnées et on peut rejouer. Sinon, le tour passe au joueur suivant. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Objectifs pédagogiques

Les records du corps

Chaque tiroir permet de découvrir un « record du corps », par exemple : « Dans une vie, combien de kilos mange-t-on et boit-on ? » Quand tu auras 80 ans, tu auras bu et mangé environ 80'000 kg d'aliments. C'est le poids de 12 éléphants.

Le quiz

Minimum 4 joueurs. Répondre aux questions du quiz. Chacun prend place derrière un bouton fruit ou un bouton légume. Appuyer sur le bouton pour démarrer le jeu et suivre les consignes à l'écran. Ce jeu est uniquement en français.

La pêche miraculeuse

Reconnaître les poissons d'eau douce (lac, rivière) et les poissons de mer. Pêcher un poisson avec la canne à pêche et le placer dans le bac correspondant. Une fois tous les poissons pêchés, vérifier ses réponses en tirant le panneau qui se trouve sous le bac.

Les 4 saisons

Placer les cartes magnétiques représentant les légumes et les fruits sur le mur, selon la saison à laquelle ils poussent.

Où ca pousse ?

Placer les cartes magnétiques représentant les légumes et les fruits sur le mur, selon qu'ils poussent au ras du sol, sur des arbustes ou sur les arbres.

Le frigo

Placer dans le frigo les aliments qui se conservent au froid. Si la réponse est fausse, une lumière s'allume. Les petites languettes sur la porte expliquent pourquoi certains aliments se conservent au froid et d'autres non.

