

alimentarium

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 leurs accompagnants.

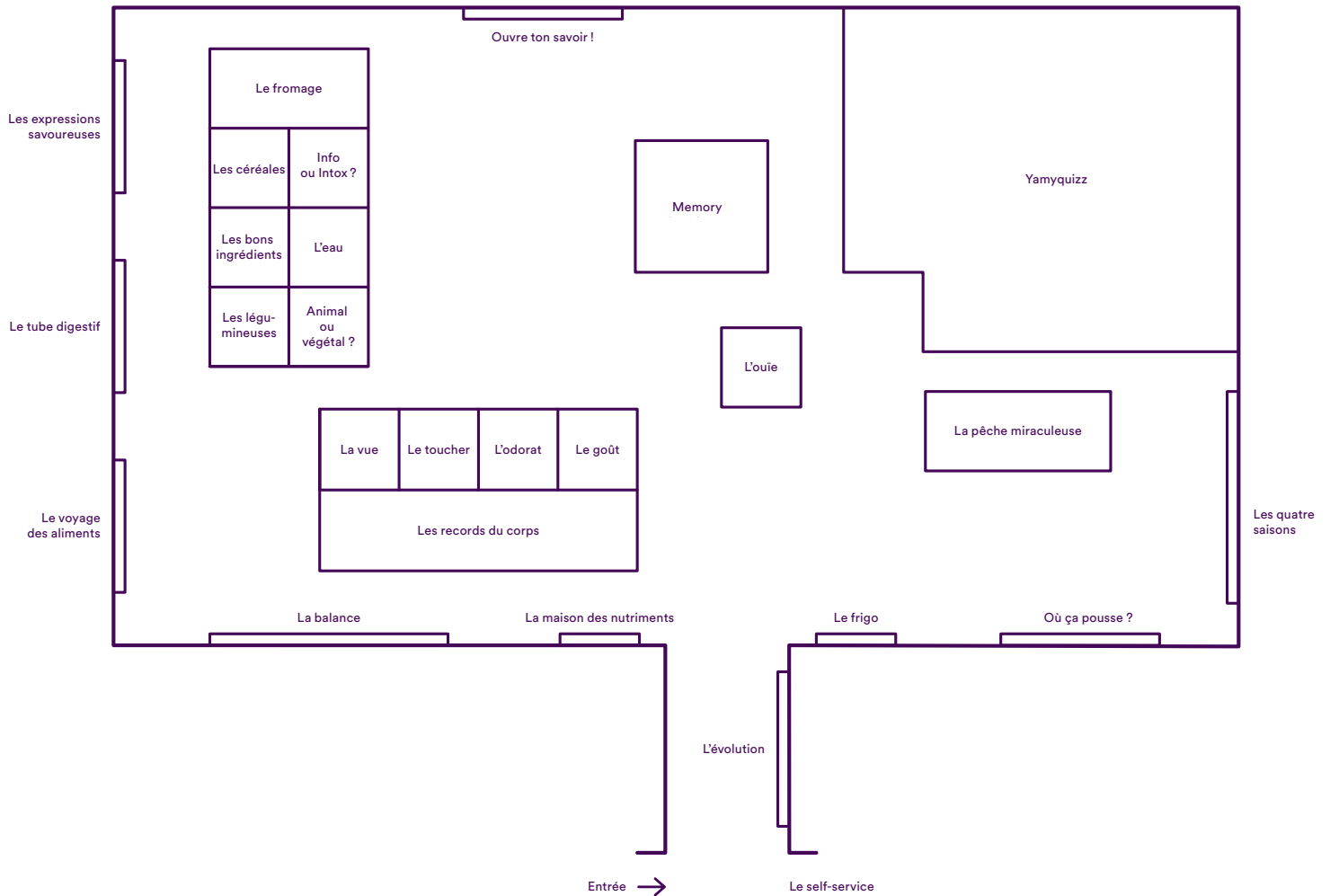
Différents jeux, articulés autour de thématiques précises, composent cet espace :

- les 5 sens
- les aliments de saison
- savoir où poussent les aliments
- l'eau, les légumineuses, le fromage, les céréales et le lait
- l'équilibre et la pyramide alimentaires
- l'origine des aliments
- la conservation des aliments
- les poissons d'eau de mer ou d'eau douce

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 de l'espace de jeux



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.

Buts des jeux



Le self-service

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

L'évolution

Observer l'évolution de l'humain, de l'australopithèque à l'homme moderne, 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 (5 mètres!).

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.

Buts des jeux

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.

Info ou intox ?

Développer des connaissances sur le lait en répondant aux questions figurant sur les bouteilles de lait. Les réponses se trouvent à l'intérieur... de la bouteille, de l'autre côté de l'étiquette !

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.

Memory

Retrouver un maximum de paires d'anciennes images pour gagner la partie.

L'ouïe

Reconnaître les bruits provenant de la cuisine.

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 et surtout ne pas trop les secouer.

Le toucher

Identifier les objets cachés en les palpant, yeux fermés.

La vue

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. La gagnante ou le gagnant est la personne qui a le plus de cartes.

Les records du corps

Découvrir dans chaque tiroir 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.

Yamyquizz

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.

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.

Buts des jeux

Où ça 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.

