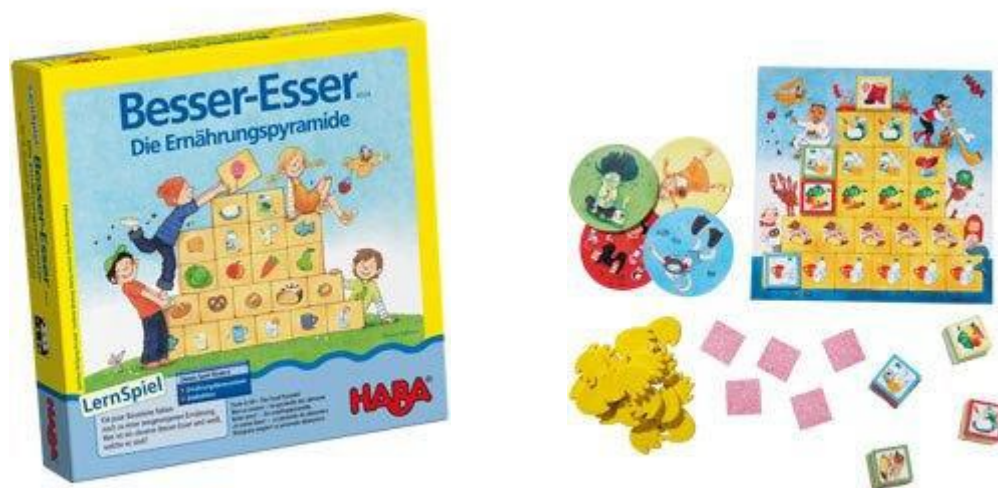




« Bien se nourrir » La pyramide des aliments (Die Ernährungspyramide)



TITRE : Bien se nourrir **SOUS-TITRE :** La pyramide des aliments (Die Ernährungspyramide) **AUTEUR(S) :** W. Dirscherl
EXPERTS : M. Hermani **EDITEUR ET LIEU :** Haba-Spiele, Bad Rodach **EDITION :** 2009 **ISBN :** Aucune référence
FOURNISSEUR : Disponible dans le commerce **DEGRE SCOLAIRE :** de 5 à 99 ans **THEMES :** Les groupes d'aliments, la pyramide alimentaire

TYPE DE MATÉRIEL SCOLAIRE / SUPPORT PÉDAGOGIQUE / PRIX* : Jeux de société pour 2 à 4 joueurs, comprenant un plateau de jeu, 4 cartes « personnage », 52 plaquettes « aliments », 22 mains en bois, une règle du jeu et un guide alimentaire destiné aux parents et éducateurs. Prix : CHF 29.00

*Prix indicatif



« Bien se nourrir » Commentaire

Le jeu « Bien se nourrir, la pyramide des aliments » est conçu pour 2 à 4 joueurs dès l'âge de 5 ans. Une pyramide alimentaire est représentée sur le plateau de jeu et il s'agit pour les joueurs d'y déposer des plaquettes représentant des aliments qu'ils retournent par paire sur le principe du Memory. Le but étant de trouver le maximum de paires permettant de remplir la pyramide. Le temps d'une partie est évalué à 15 minutes. Le jeu est accompagné d'un guide alimentaire à l'intention des parents ou enseignants, rédigé en allemand, français, italien, espagnol, anglais et hollandais. Sur 7 pages, il donne de brèves informations sur les divers groupes d'aliments, leur intérêt nutritionnel et les recommandations de consommation dont ils font l'objet. Il explique le principe de la pyramide alimentaire et encourage l'activité physique.

Méthodologie/didactique :

Le jeu est ludique et stratégique et tout à fait adapté à des enfants dès 5 ans. Il permet d'ancrer des connaissances alimentaires dans la mesure où l'enseignant incite au questionnement. Le guide alimentaire offre des informations utiles et suffisamment claires pour l'utilisation du jeu, mais il n'apporte aucun soutien pour la conception et la planification de l'enseignement. L'outil dans son ensemble est limité, ne proposant aucune activité concrète, aucune diversité de moyens d'enseignement ou de forme de travail. Son utilisation permet une approche ludique de l'équilibre alimentaire, mais n'a d'intérêt que dans le cadre d'une démarche globale d'éducation alimentaire pour laquelle il n'offre que quelques informations théoriques de base.

Point fort : outil ludique et stratégique

Point faible : la démarche éducative est à créer par l'enseignant

Contenu :

Le jeu « Bien se nourrir » permet aux enfants de se familiariser avec la notion de groupe d'aliments et d'équilibre alimentaire. Le guide détaille les groupes d'aliments et les principes d'une alimentation équilibrée en lien avec la santé, et donne des recommandations de

consommation de façon pratique en utilisant la main comme mesure. Les informations sont scientifiquement correctes et suffisantes pour l'utilisation et l'animation du jeu. L'équilibre alimentaire est au cœur du jeu, présenté concrètement en termes de portions quotidiennes d'aliments, mais la pyramide reste un concept très intellectuel. Le lien avec la réalité quotidienne doit être proposé par l'enseignant. Ni le jeu, ni le guide ne thématisent les dimensions socioculturelle, psycho-émotionnelle, hédoniste, corporelle ou écologique de l'alimentation.

Point fort : infos simples, concises et de qualité dans le guide alimentaire

Point faible : approche purement intellectuelle de l'alimentation

Forme :

Le style visuel du jeu est adapté au contenu et aux plus jeunes dès 5 ans. Les illustrations du guide et la mise en page sont en adéquation avec le contenu et facilitent la lecture en général. Le concept de base est clair et globalement adapté au public cible. Mais sur le plan de la fonctionnalité, l'outil n'est pas très adapté aux plus jeunes. Les pièces du jeu sont en effet petites et ne pouvant être fixées dans la forme de la pyramide, elles risquent d'être déplacées au fil du jeu. L'illustration du plateau de jeu est sympathique, mais trop chargée d'éléments sans lien avec le sujet, qui brouillent le message.

Point fort : attrayant et ludique

Point faible : petites pièces et graphisme trop chargé

Conclusion :

« Bien se nourrir » est un jeu bien conçu, ludique et stratégique. Pris isolément, il ne réunit pas les qualités d'un outil de promotion d'une alimentation saine, mais convient pour une utilisation ponctuelle dans le cadre d'une démarche d'éducation alimentaire.

> **Evaluation détaillée :**
Voir la grille de critères annexée



« Bien se nourrir »

Evaluation par critères

1 Brève description

1.1 Publication	1.3 Type de matériel scolaire / support pédagogique
<p>Titre : « Bien se nourrir (Besser-Esser) » Sous-titre : La pyramide des aliments (Die Ernährungspyramide)</p> <p>Auteur(s) : W. Dirscherl Experts : M. Hermani Editeur et lieu : Haba-Spiele, Bad Rodach Edition: 2009 ISBN / Prix* : CHF 29.- Fournisseur : Disponible dans le commerce Degré scolaire : de 5 à 99 ans</p> <p>*Prix indicatif</p>	<p>> Jeux de société pour 2 à 4 joueurs, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none">- Un plateau de jeu, 4 cartes « personnage », 52 plaquettes « aliments », 22 mains en bois- Une règle du jeu et un guide alimentaire destiné aux parents et éducateurs.
1.2 Thèmes / spécificité	1.4 Particularité
<p>> Les groupes d'aliments, la pyramide alimentaire</p>	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Fait partie d'un programme de promotion de la santé (mouvement, toxicomanie, consommation)<input type="checkbox"/> Fait partie d'une série visant différents âges<input type="checkbox"/> Utilisation interdisciplinaire et polyvalente possible<input type="checkbox"/> Renseignements au sujet de supports complémentaires<input type="checkbox"/> Bibliographie, références et sources<input type="checkbox"/> Adresses/services spécialisés <p>Autre :</p>
	1.5 Remarques
	<p>> La boîte de jeu est en allemand, mais la règle du jeu et le guide alimentaire sont rédigés en allemand, français, anglais, hollandais, espagnol et italien.</p>



« Bien se nourrir »

Evaluation par critères

2 Méthodologie – didactique

Indicateurs	Points	Remarques
2.1 Les objectifs sont formulés. Les compétences pouvant être acquises sont clairement définies (connaissances et aptitudes/capacités).	3 3	Oui.
2.2 Le contenu est adapté au vécu des enfants et des jeunes, leur expérience et leurs intérêts sont pris en compte.	3 2	Adapté au vécu des enfants, mais ne prend pas en compte leur expérience et leurs intérêts.
2.3 Des expériences concrètes sont proposées, les activités sont réalisables.	3 1	Activité (jeu) réalisable. Aucune expérience concrète proposée.
2.4 Les supports sont variés, permettent diverses approches et divers types d'enseignement.	3 0	Non.
2.5 Les supports sont adaptés aux degrés scolaires et structurés de manière claire et appropriée.	3 3	Oui, dès 5 ans.
2.6 Le matériel encourage le travail et l'apprentissage spontané et autonome.	3 1	Pour atteindre un but éducatif, le matériel nécessite un apport de l'enseignant.
2.7 Le matériel permet une extension des moyens d'enseignement et d'apprentissage (par ex. atelier, plan hebdomadaire) et diverses formes de travail (individuel, en groupe).	3 0	Non.
2.8 L'outil pédagogique est modulable. Une adaptation à des besoins particuliers est possible.	3 0	Non.
2.9 Le matériel fournit des informations aux enseignants, spécifiques au thème, en rapport étroit avec le matériel destiné aux enfants et compréhensibles également par des non spécialistes de la nutrition.	3 3	Informations simples et basiques, suffisantes à une première approche.
2.10 Les indications destinées aux enseignants facilitent la conception, la planification et le déroulement de l'enseignement, elles constituent une aide véritable.	3 1	L'outil donne des bases théoriques, mais toute la démarche est à créer.



« Bien se nourrir »

Evaluation par critères

3 Contenu scientifique (alimentation)

Indicateurs	Points	Remarques
3.1 Différents aspects abordés (globalité)		
> Aspect santé (relation entre alimentation, santé et mouvement)	3 1	Thème non abordé par le jeu. Abordé dans le guide.
> Aspects biologiques (par ex. aspect sensoriel, connaissance de la denrée)	1 0.5	Abordé dans le guide (groupes d'aliments).
> Aspects sociaux (par ex. partager un repas)	1 0.5	Non thématiqué mais évoqué dans le guide.
> Aspects socioculturels (par ex. les traditions)	1 0	Non thématiqué.
> Aspects psycho-émotionnels (par ex. les mets préférés)	1 0	Non thématiqué.
> Aspects hédonistes (par ex. le plaisir, la joie de manger)	1 0	Non thématiqué.
> Aspects écologiques (par ex. culture, saison, transport)	1 0	Non thématiqué.
> Aspect corporel (signaux corporels)	1 0	Non thématiqué.
3.2 Transmission du contenu scientifique		
> Définition actuelle de la santé et du bien-être (par ex. la genèse Saluto)	2 1	La santé est juste évoquée positivement dans le guide.
> L'alimentation saine et équilibrée est globalement mise au premier plan. Elle est présentée de façon pratique (par ex. en mettant l'accent sur les aliments plutôt que sur les nutriments).	3 2	L'équilibre alimentaire est au centre du jeu et du guide, mais abordé très intellectuellement.
> Prise en compte de tous les groupes d'aliments, sans exclusion.	3 3	Oui.
> Aucun groupe d'aliments en particulier n'est présenté comme globalement bon / sain, ou mauvais / malsain voire interdit.	3 2.5	Globalement oui. Seuls les produits sucrés sont associés à l'obésité et à la maladie.
> Les formulations/les données chiffrées ne simulent aucune fausse assurance/exactitude.	1 1	Oui.
> Les informations sont actuelles, scientifiquement correctes et ne sortent pas du contexte.	3 3	Oui.
> Les informations sont complètes.	3 3	Les informations sont succinctes, mais suffisantes pour l'utilisation et l'animation du jeu.
> Les références scientifiques sont mentionnées.	2 0	Aucune référence scientifique.



« Bien se nourrir »

Evaluation par critères

4 **Forme**

Indicateurs	Points	Remarques	
4.1 Fonctionnalité			
> Cohérence du contenu et du support pédagogique	4	2	Globalement le matériel est trop petit.
> Adéquation entre la présentation visuelle et la complexité du contenu	3	2	Trop d'éléments visuels viennent télescopier le message.
> Matériel techniquement adapté à l'utilisation	3	2	Manipulation délicate (petites pièces, non fixables sur le plateau).
4.2 Concept créatif			
> Le concept créatif est aménagé en tenant compte des degrés et des groupes cibles	3	2	Peut-être un peu compliqué pour les plus jeunes.
> Le concept de base est clair	2	2	Oui.
> Le design est fonctionnel et correspond aux conventions actuelles (par ex. les informations au sujet des marques).	2	1	Manipulation délicate. Correspond aux conventions.
> Unité graphique	2	1	La simplicité de certaines pièces contraste avec le plateau de jeu.
4.3 Réalisation visuelle			
> Adéquation du contenu et du style	3	3	Oui.
> Le style et la réalisation visuelle sont adaptés aux degrés et aux groupes-cibles	4	3	Dessins très enfantins pour des enfants plus grands.
> Utilisation des illustrations / graphiques / tableaux en adéquation avec le sujet («infotainment»)	2	1	Pourrait être simplifié.
> Le layout (typographie, intégration image / texte) facilite la lecture en général	2	2	Oui, particulièrement pour le guide.