

Bon appétit

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- Découvrir les fruits et les légumes, source de vitamines
- Inciter les enfants à varier et équilibrer leur alimentation
- Apprendre à coopérer

But du jeu : faire grandir un enfant de 2 à 10 ans (croissance d'une fillette ou d'un garçon symbolisée par 4 images séquentielles que l'équipe doit récupérer) par un apport quotidien de vitamines provenant de légumes et fruits différents et d'eau en évitant les sucres et les graisses.

Matériel pour 2 équipes de 4 joueurs

- Un plateau de jeu où figurent :
12 cases légumes, 12 cases fruits, 6 cases eau, 3 cases avec une gommette triangulaire jaune : les graisses, 3 cases avec une gommette triangulaire rouge : les sucres.
- 1 dé
- 18 groupes de bâtonnets de couleurs : 3 violets, 3 rouges, 3 jaunes, 3 verts, 3 orange, 3 bleus;
- 2 fois 4 pions de la même couleur marqués des lettres A,B,C,D;
- 2 fois 4 images séquentielles d'un enfant qui grandit (4 images filles, 4 images garçons)

Déroulement

Chaque joueur de chaque équipe se voit attribuer une lettre (A, B, C, ou D) et le pion correspondant.

Les pions A, B, C, D de chaque équipe sont alignés sur les cases A, B, C, D d'une même couleur. Le joueur A de l'équipe 1 prend la main puis le joueur A de l'équipe 2 et ainsi de suite. Chaque joueur lance le dé et avance son pion sur une case fruit ou légume ou eau. Il se déplace en avançant sur la verticale et/ ou l'horizontale et reçoit des vitamines de la couleur du végétal mangé (case où le pion est posé). Ces vitamines sont matérialisées par le paquet de bâtonnets de couleur :

- bâtonnets violets pour la prune, le raisin, l'aubergine ;
- bâtonnets rouges pour la tomate, le radis, le poivron, la fraise ou la cerise ;

- bâtonnets orange pour le potiron, la carotte, le melon ou l'orange ;
- bâtonnets jaunes pour le maïs, la banane, le citron, la poire, l'ananas ou la pomme ;
- bâtonnets verts pour la salade, l'artichaut.
- Les bâtonnets bleus symbolisent l'eau.

Quand l'équipe a collecté 6 groupes de bâtonnets des 6 couleurs, elle les échange contre l'image de l'enfant de 2 ans, les 6 suivants contre l'image du même enfant à 4 ans et ainsi de suite. Les partenaires s'aident pour trouver le déplacement qui permet d'obtenir les 6 groupes de bâtonnets le plus rapidement possible. L'équipe gagnante est celle qui la première a récupéré les 4 images séquentielles de l'enfant.

Contraintes :

- Un joueur ne peut pas s'arrêter sur une case déjà occupée.
- Si un joueur pose son pion sur une case dont l'équipe a déjà collecté le groupe de bâtonnet, il peut en prendre un deuxième, que l'équipe gardera pour réaliser l'échange suivant.

Exploitation du jeu

L'idéal serait de s'inspirer du tableau de jeu et d'en constituer plusieurs sur lesquels une large gamme de fruits et légumes apparaîtrait. Ce serait l'occasion de faire une recherche sur catalogues avec les élèves, de les classer par catégories, de savoir les nommer.

