

L'AVIS DU RESEAU D'EXPERTISE D'OUTILS PEDAGOGIQUES EN EDUCATION ET PROMOTION DE LA SANTE DES PAYS DE LOIRE

EXPERTISE du 26 mars 2015

NUTRISSIMO JUNIOR

Thématique : alimentation

Support : jeu de plateau éducatif

Public : Enfants (7 à 11 ans)

Nombre de participants : 8 personnes en individuel, plus en équipe

Année de création : 2013

Acquisition : Achat

Prix : 50 € port compris (France)



LES INFORMATIONS DU PROMOTEUR SUR L'OUTIL

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 450 cartes-questions portant sur les catégories d'aliments et sur l'activité physique et 1 distributeur sabot
- 1 dé, 1 sablier de 30 secondes, 1 carnet + 1 crayon (pour les dessins)
- 8 mini plateaux repas
- 8 pions, 128 jetons aliments,
- 1 lexique
- 1 guide d'accompagnement
- 1 règle du jeu

Objectifs

- Stimuler la curiosité des enfants vis-à-vis de l'alimentation
- Approfondir leurs connaissances sur l'alimentation et l'activité physique.
- Savoir composer un repas équilibré
- Mieux connaître le patrimoine alimentaire et culinaire français et ...du monde!

Utilisation

Séance en petit groupe de 15 personnes au maximum
Durée moyenne du jeu : 1h30

Conseils

Enfants scolarisés dans le primaire jusqu'à la sixième
8 joueurs et plus si jeu en équipe

Disponibilité

consulter le promoteur

Commentaires

L'alimentation de l'enfant est au cœur des préoccupations de chaque famille et fait partie intégrante de l'éducation, c'est pourquoi l'équipe du service de Nutrition de l'Institut Pasteur de Lille a imaginé Nutrissimo Junior®, jeu de plateau destiné aux enfants scolarisés dans le primaire jusqu'à la sixième.

Avec un graphisme contemporain et des informations nutritionnelles en accord avec le PNNS, ce nouveau jeu propose de s'amuser tout en revisitant les bonnes habitudes et attitudes en matière d'alimentation et d'activité physique.

Nutrissimo Junior® est aussi un outil utile pour les éducateurs : parents, soignants, enseignants, animateurs.

Editeur - Promoteur de l'outil

INSTITUT PASTEUR DE LILLE

Service de nutrition

Contact : Madame Brissieux Elisabeth

1 rue du Pr Calmette

BP 245 – 59019 Lille Cedex

☎ 03 20 87 73 46 ou 03 20 87 78 15

Objet social

Fondation privée de recherche médicale, reconnue d'utilité publique

L'AVIS DES EXPERTS

Appréciation globale :

Nutrissimo est un jeu de plateau sur le thème de l'alimentation. Chaque joueur lance le dé et avance sur un parcours en répondant à des questions ou en réalisant diverses activités (dessins, mouvements). Il gagne ainsi, au fur et à mesure, des jetons « groupes d'aliments » lui permettant de constituer un plateau repas individuel équilibré ; d'autres jetons, « activité physique », lui rappellent l'importance de bouger.

Tous les éléments du jeu (plateau, cartes question, jetons) reprennent le code couleur de la classification des aliments, facilitant ainsi la mémorisation des informations. Mais, alors que les auteurs se sont attachés à détailler les groupes d'aliments de manière variée (rébus, devinettes, vrai/faux,...), on s'étonne que le mode de préparation, (par exemple : pommes de terre cuisson vapeur ou frites...), ne soit pas pris en considération.

L'outil favorise l'implication de tous les enfants, quels que soient leurs intérêts ou milieux d'origine. Il fait judicieusement appel à leurs compétences intellectuelles, graphiques, physiques, et tient compte, dans certaines questions posées, de la diversité culturelle des modes d'alimentation.

Le jeu aurait néanmoins gagné à ce qu'il soit prévu la possibilité de jouer en équipe ou d'avoir recours à la coopération. Enfin, les questions de connaissance sont particulièrement nombreuses et cette abondance peut faire oublier le but de l'outil, à savoir manger équilibré au quotidien.

Le guide pédagogique apporte des informations intéressantes qui semblent plus destinées aux parents qu'à l'animateur, et qui, pour certaines, ne sont pas reprises au cours de la partie, comme par exemple, la dimension psycho-sociale du repas. Des règles du jeu simples, un graphisme coloré et attractif font de Nutrissimo une entrée en matière ou une conclusion ludique à une action plus large menée sur le thème de l'alimentation.

Objectifs de l'outil

- Renforcer de façon ludique ses connaissances sur les aliments : groupes d'aliments, diversité, origines, composition...
- Prendre conscience de l'importance de l'activité physique

Public cible

Enfants du primaire et jusqu'à 12 ans

Utilisation conseillée

Le jeu doit être complété par une action plus développée sur l'alimentation.

Il peut être utilisé en milieu scolaire, en centre de loisirs, en accueil périscolaire, en ludothèque et en famille

Temps d'appropriation de l'outil

D'une à deux heures