

Défi scolaire primaire

Jeu de mémoire Mangez-moi ! (1/4)

SQRD
Défi « Réduisons le
gaspillage
alimentaire »



Niveau de difficulté : simple
Nombre de participants : toute la classe
Durée de préparation : 1 h
Durée de l'action : 1 cours



Afin d'encourager les élèves à réduire leur gaspillage alimentaire à l'école, à la maison ou à l'épicerie, ce jeu de mémoire aborde la problématique liée aux légumes encore comestibles qui sont jetés simplement parce qu'ils présentent une certaine imperfection.



Objectifs pédagogiques

- Prendre conscience des problématiques engendrées par le gaspillage alimentaire.
- S'initier au concept de réduction dans l'approche 3R et aux gestes associés.
- Développer les habiletés de mémoire et d'association des élèves.



Matériel nécessaire

- Deux copies du jeu de mémoire par équipe de deux à trois élèves imprimées sur du papier déjà utilisé au recto (voir la page suivante).
- Suffisamment de carton récupéré pour créer les cartes.
- Des ciseaux, de la colle blanche ou en bâton écologique, un marqueur et une règle.



Préparation

- S'informer sur la problématique du gaspillage alimentaire.
- Initier les élèves à la problématique du gaspillage alimentaire dans le cadre d'une activité pédagogique.
- Expliquer aux élèves le principe de l'activité « Mangez-moi » dans le cadre du Défi « Réduisons le gaspillage alimentaire ».
- Imprimer deux copies du jeu de mémoire sur du papier récupéré par équipe de deux à trois élèves.
- Récupérer suffisamment de carton pour créer les cartes.



Déroulement

- Distribuer le matériel aux élèves et leur expliquer comment créer les cartes de jeu de mémoire. Les étapes sont illustrées sur la page suivante.
- Expliquer les règles du jeu aux élèves.
- Superviser le déroulement du jeu



Règle du jeu

Pour commencer une partie, poser toutes les cartes face cachée sur une table. Le but est de retrouver les paires en ne retournant que deux cartes à la fois. Chaque joueur tour à tour retourne deux cartes de son choix. S'il obtient les mêmes motifs il remporte les deux cartes puis rejoue. S'il se trompe il retourne les cartes faces cachées exactement au même endroit, et c'est au tour du joueur suivant. Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le plus de cartes.

Le savez-vous ?

Au Canada, c'est 40 % de la nourriture produite qui est jetée.

Value Chain Management,
2010



Vous pouvez garder le jeu une fois confectionné et reproduire l'activité tout au long de l'année.

Défi scolaire primaire

Jeu de mémo Mangez-moi ! (2/4)

Matériel

Images du jeu



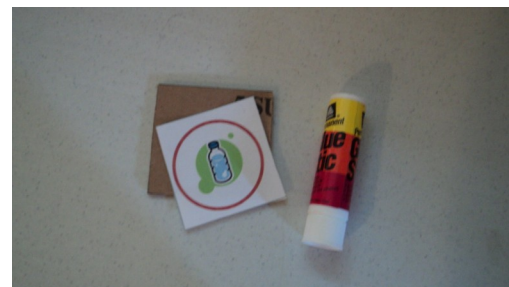
Carton



1- Découpage des images (fiches pratiques) et du carton



2 - Collage des cartes sur le carton















3 - Votre jeu de mémoire Mangez-moi est prêt.



Défi scolaire primaire

Jeu de mémo Mangez-moi ! (3/4)




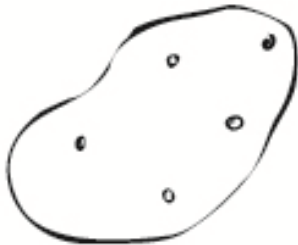










 <p>POMME</p>	 <p>FRAMBOISE</p>	 <p>PÊCHE</p>
 <p>CERISE</p>	 <p>FRAISE</p>	 <p>CITRON</p>
 <p>CITRON</p>	 <p>CERISE</p>	 <p>FRAMBOISE</p>
 <p>FRAISE</p>	 <p>PÊCHE</p>	 <p>POMME</p>

Défi scolaire primaire

Jeu de mémo Mangez-moi ! (4/4)



		
TOMATE	POIVRON	POIREAU
		
POMME DE TERRE	CONCOMBRE	CAROTTE
		
CONCOMBRE	POIVRON	TOMATE
		
POMME DE TERRE	POIREAU	CAROTTE