

Comment ramener sa fraise pour donner la pêche

Guide pédagogique à l'usage des ambassadeurs du fruit





Comment ramener sa fraise pour donner la pêche

Guide pédagogique à l'usage des ambassadeurs du fruit

Conception, réalisation guide et fiches de jeux: Claire Pailharey

Illustrations guide : Dominique Maes

Maquette guide: Christine Lainé

Document élaboré par le Ministère de l'alimentation, de l'agriculture et de la
pêche - Direction générale de l'enseignement et de la recherche (DGER)
à l'initiative de la Direction générale de l'Alimentation (DGAL)

Sommaire

PRÉAMBULE **P. 4**

CONSEILS, IDÉES ET OUTILS POUR :

1. Préparer l'animation **P. 5**

Formuler des questions pour s'organiser
S'inscrire dans une démarche éducative
Quelques informations sur les publics
Astuces de terrain
Le matériel à prévoir
Comment commencer

2. Animer **P. 12**

De nombreuses pistes d'animation
Des choix d'activités et de supports
Les jeux de la cour de récré
Les jeux de mots
Activités sensorielles
Activités manuelles
Activités de contes et de lecture
Organiser une kermesse ou une fête des fruits

3. Se documenter **P. 23**

Des albums jeunesse à découvrir
Des mallettes pédagogiques pour les enseignants et les animateurs
Des ressources et supports à consulter
Des livres, vidéo, fichiers d'activités, documentaires et ouvrages thématiques
Des jeux pour jouer en famille sur le thème des fruits, des légumes et du jardin

ANNEXES **P. 35**

Tous les outils et ressources pédagogiques disponibles sur le site du ministère, sont accessibles à l'adresse :
http://agriculture.gouv.fr/sections/magazine/focus/fruit-pour-recre/ressources-pedagogiques_1

Comment ramener sa fraise pour donner la pêche

Guide pédagogique à l'usage des ambassadeurs du fruit

PRÉAMBULE

Dès 2008, une opération intitulée « un fruit pour la récré » a été lancée, qui vise à encourager la distribution gratuite d'au moins un fruit par semaine aux enfants des écoles primaires..

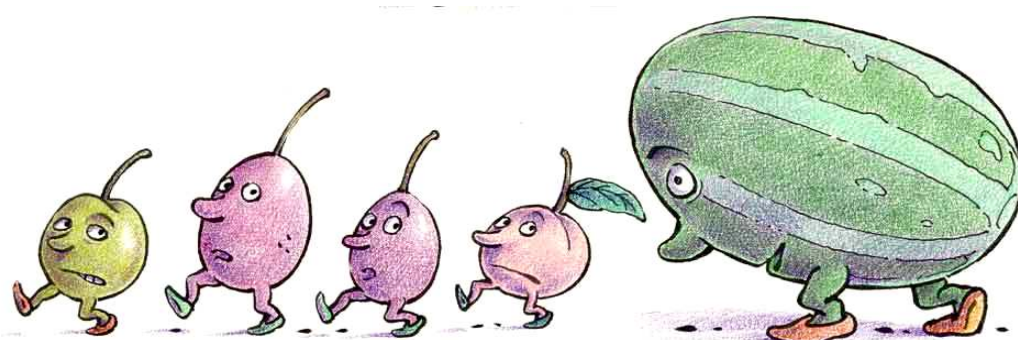
De nombreux parents, professeurs des écoles, assistants d'éducation, personnels de cuisine, animateurs, étudiants et élèves de lycées agricoles se sont portés volontaires pour participer à cette action nationale de sensibilisation au goût et à la découverte des fruits.

Ce support s'adresse à tous les « Ambassadeurs du fruit » impliqués dans ce projet afin de leur apporter des outils et des idées d'animations pour accompagner ces distributions.

Il est composé de trois rubriques comprenant des conseils, des idées et des outils :

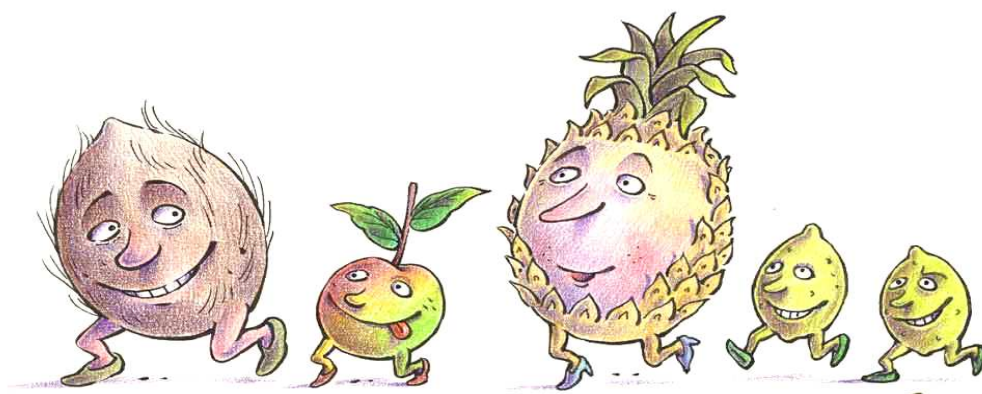
- **Préparer l'animation** : propose de s'interroger sur les besoins et les questions à se poser pour organiser une animation à l'intention des jeunes publics.
- **Animer** : présente des outils et des activités ludiques adaptables à différents publics avec ou sans matériel particulier.
- **Se documenter** : offre des ressources pédagogiques spécifiques sur les thèmes de l'alimentation, des fruits et des légumes.

Professionnels ou novices de l'animation pourront ainsi s'approprier et concevoir des supports originaux pour favoriser une découverte culturelle et sensorielle des fruits et des légumes et solliciter par le jeu, la curiosité et l'appétit des enfants.



CONSEILS, IDÉES ET OUTILS POUR :

1. Préparer l'animation



Formuler des questions pour s'organiser

Toute animation, aussi courte soit-elle, nécessite un temps de préparation.

N'hésitez pas à lister toutes les questions qui vous préoccupent. Ce travail de réflexion préalable vous permettra de repérer vos besoins et d'anticiper des solutions pour organiser votre animation dans les meilleures conditions.

Les questions suivantes permettent de jauger et de cadrer certains besoins :

Questions	Organisation à prévoir
Qui ? Quel est le public visé ? Quel est l'effectif, en nombre d'enfants ?	Quelles sont les spécificités de ce public ? Qu'apprend-il, qu'aime-t-il, que sait-il ? Sait-il lire ? Comprend-il des consignes facilement ? Le public est-il calme, agité ? Les enfants ont-ils déjà goûté ce fruit ? Que connaissent-ils du fruit ? Est-il possible d'organiser des groupes, des équipes facilement avec ce public ?
Quand aura lieu la distribution ? Quand aura lieu l'animation ?	La distribution aura-t-elle lieu avant ou après l'activité proposée ? A quel moment de la journée aura lieu la distribution : le matin, l'après-midi ? A quel moment de la semaine, de l'année ?
Où sont stockés les fruits ? Où seront-ils distribués ?	Faut-il transporter les fruits d'un endroit à un autre ? L'espace d'animation et de distribution est-il familier aux enfants ? Est-il assez grand, faut-il délimiter un périmètre de sécurité ? L'espace est-il adapté, sécurisé ? La distribution aura-t-elle lieu dans un espace couvert, en extérieur ?
Quoi ?	Quel fruit sera distribué ? Quelles sont les spécificités de ce fruit ? Quelle animation proposer ? Sur quel thème et quel support orienter l'animation ?
Comment ?	Comment adapter l'animation au public ? Comment choisir et adapter l'animation en fonction du temps imparti ? Comment « animer » sans ennuyer ? Comment se faire entendre ? Comment associer animation et dégustation ? Comment organiser l'espace de distribution ? Sous quelle forme distribuer les fruits ? Comment organiser la distribution s'il y a beaucoup d'enfants ? Comment canaliser le groupe et éviter la « cohue » ?

Voici quelques conseils d'organisation généraux permettant de répondre à certaines de ces questions :

- Se renseigner au préalable sur le public, le lieu, les moyens disponibles, le matériel, les outils et les modalités de distribution et d'animation
- Réfléchir aux liens entre l'animation et la dégustation
- Préparer un cadre d'animation structuré mais malléable, laissant de la place à l'improvisation (en fonction du temps et du public)
- Se préparer un sac à malice contenant différents outils (idées d'activités, sifflet, bandeau, images de fruits, quiz, fiches de jeux...)
- Organiser un planning d'animation avec une progression pédagogique en plusieurs étapes réparties dans le temps (par exemple : séance 1 : activité sensorielle, séance 2 : activité manuelle, séance 3 : quiz ...)
- S'interroger sur la durée de chaque animation, réfléchir à des activités réalisables dans un laps de temps variable
- Réfléchir à des propositions d'animations dynamiques ou calmes en fonction des activités de la journée qui précéderont ou suivront la distribution
- Adapter le vocabulaire, la durée et le support d'animation aux différents publics
- Prévoir un temps de préparation et d'aménagement du stand de distribution. L'aménagement de l'espace et du lieu sera un élément déterminant pour favoriser les bonnes conditions de distribution
- En fonction du temps et du public, choisir ou imaginer un thème et un décor et le renouveler en fonction des fruits (découverte d'un pays, saisons, univers fantastique : fées, extraterrestres, cow-boys et indiens, pirates...)
- Délimiter, flécher et décorer le stand, ou l'espace de distribution avec des affiches, des photos, des illustrations, des tables, de la musique...
- Réfléchir à la présentation du stand et aux éléments qui le composeront, outils d'animations, décor mais aussi éléments de buffet, paniers, cagettes, assiettes,...Veiller à

installer un stand stable, sécurisé, adapté à la distribution et à la hauteur des enfants

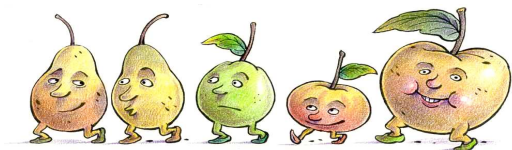
- S'interroger sur la présentation des fruits, sous quelles formes seront-ils proposés, sous une seule forme, natures ou transformés ? entiers, coupés en dés, en lamelles ? Pourquoi ne pas envisager différents échantillons d'un même fruit ?
- S'interroger sur la façon dont seront dégustés les fruits : en brochettes, avec des assiettes, des couverts, des gobelets, en fonction du public et du temps
- Toujours compter et préparer un nombre de fruits (ou des échantillons) un peu supérieur à l'effectif
- Pour canaliser le groupe : imaginer et proposer une consigne de distribution (en ronde, en file indienne, les yeux bandés, en relais, après une réponse à une question, avec un mot de passe secret, avec un accessoire particulier...)

S'inscrire dans une démarche éducative

Pour favoriser le bon déroulement d'une distribution animée, il conviendra de respecter et d'appliquer certaines règles.

- Règles d'hygiène : lavage des mains, veiller au mode de conservation et de distribution du fruit, propreté des couverts, plats et supports utilisés...
- Règles de sécurité : espace de jeu et de distribution sécurisés, nombre d'accompagnants suffisant, matériel utilisé adapté en fonction des publics, mise à l'écart des outils pointus, coupants... Attention à certaines activités qui favorisent l'agitation et sont difficiles à canaliser.
- Règles sociales : savoir-être, politesse, respect des autres, des lieux, du matériel et des consignes
- Règle déontologique : travail de documentation, connaissances sur le sujet validées...

Quelques informations sur les publics



► Cycles 1 :

Cycle des apprentissages premiers

Classes : Première et deuxième année de maternelle

Tranches d'âges : de 2 à 6 ans

Suggestions d'activités :

- parcours et relais simples
- activités d'imitation (reproduire un geste)
- rondes
- comptines, chants
- mini spectacle.
- stimulation des 5 sens (jeu de Kim toucher..)
- loto des odeurs,
- loto des fruits
- memory / jeux des paires
- puzzle
- jeu de construction
- modelage
- coloriages
- gommettes

Conseils :

- Solliciter la découverte, éveiller.
- Montrer, nommer, expliquer simplement, (éviter le vocabulaire technique et la surcharge d'informations).
- Accompagner vos paroles de gestes modèles...
- Capter l'attention et le discours par des marionnettes, un instrument de musique, un accessoire de déguisement (parapluie, chapeau, panier...).
- Offrir des éléments pour se repérer dans l'espace (tracer et délimiter l'espace, proposer un modèle ou une trame pour retrouver, repérer et nommer des éléments).
- Aider à la constitution des groupes et à l'installation des enfants.

► Cycles 2 :

Cycle des apprentissages fondamentaux

Classes : 3ème année de maternelle - CP - CE1

Tranches d'âges : de 6 à 8 ans

Suggestions d'activités :

- univers imaginaires fées, magiciens, pirates...
- conte, histoire, chanson
- découverte d'un album jeunesse
- relais, jeux d'équipes
- mimes, déguisements
- memory, jeux de Kim (vue, goût...)
- activités manuelles et créatives variées (dessin, découpages, collages)
- exploration de la nature

Conseils :

- Eveiller la curiosité.
- Encourager et stimuler la découverte du monde qui nous entoure.
- Solliciter l'imagination.
- Proposer un univers, un décor... (attention les 3ème année de maternelle ne lisent pas encore)
- Accompagner la lecture pour les classes de CP
- Formuler des consignes de jeu simple

► Cycle 3 :

Cycle des approfondissements

Classes : CE2 – CM1 - CM2

Tranches d'âges : de 8 à 11 ans

Suggestions d'activités :

- jeux d'équipes et collectifs
- relais
- construction de décors de maquettes
- observations scientifiques
- croquis
- énigmes, rébus, jeux de mots
- chasse au trésor
- jeux de société, quiz
- conception d'un projet collectif : spectacle, sculpture, totem, chanson

Conseils :

- Solliciter le raisonnement, les connaissances et la logique.

- Développer et attiser la curiosité pour les sciences et la connaissance du monde.
- Encourager le respect de la nature.
- Encourager la solidarité et les réflexions en équipe.
- Interroger les représentations et les connaissances.
- Solliciter la créativité, l'humour, jouer avec le vocabulaire
- Impliquer les enfants dans la conception d'activités collectives.

Astuces de terrain

Sur le terrain, en situation d'animation, il s'agit avant tout d'être attentif et à l'écoute des réactions des enfants, mais également de ceux qui les accompagnent (instituteurs, parents ou animateurs) afin de cadrer leurs attentes et d'adapter au mieux l'animation.

Voici quelques conseils pour une première expérience.

► Pour jauger le groupe :

Organiser la position d'écoute du groupe d'enfants pendant l'activité et en déplacement (au choix : debout, assis, en ronde, par deux, en file indienne, par petites équipes).

Favoriser de petits groupes pour une première expérience.

Inviter les enfants à s'asseoir en demi-cercle, devant vous, c'est une organisation de groupe agréable pour une activité explicative ou un spectacle.

Pour les jeunes publics faire s'asseoir les enfants à l'intérieur d'un trait tracé à la craie, de cerceaux, sur des tapis de sol ou sur des draps (qui pourront devenir des tapis magiques)...

Capter l'attention par la voix, par le regard, par l'activité proposée.

Les plus jeunes publics seront sensibles à une parole animée par de la musique ou des objets (marionnettes, éléments de décor, accessoires de déguisement..).

En connaissant les enfants par leurs prénoms, vous pourrez plus facilement les solliciter et faire interagir le groupe.

Vous pouvez prévoir de petites étiquettes pour inscrire les prénoms (vrais ou imaginaires des enfants), utiliser des couleurs, des formes, des fruits ou des silhouettes d'animaux ou d'insectes pour les équipes, si le temps vous le permet vous pouvez distribuer des prénoms imaginaires ou des illustrations aux enfants en lien avec l'activité proposée.

A l'occasion d'un béret nature,¹ il sera amusant de donner des noms en lien avec la thématique choisie à chaque enfant... Vous pourrez appeler, par exemple, « les sauterelles » en premier, les « abeilles » en second... Cela vous permettra, par la suite, d'organiser plus facilement la distribution de fruits.

► Proposer des consignes

Construire et énumérer avec les enfants des consignes à suivre et respecter pour le jeu et la distribution.

► S'adapter au public :

Il s'agira d'interroger les connaissances, les représentations, l'imaginaire du public sur le sujet. Adapter son vocabulaire (prévoir des synonymes, des éléments de comparaison, des exemples, des mots simples pour expliquer les mots plus techniques).

Poser sa voix de façon audible.

Prévoir et adapter la durée de l'animation.

Proposer des activités interactives motivantes incitant tous les enfants à participer.

Proposer des jeux et des activités adaptés, rapides à comprendre (avec un niveau de difficulté adapté à la tranche d'âge).

Alterner les situations d'interactivité en sollicitant l'enfant et le groupe par des activités et questions individuelles et collectives.

► Connaître son sujet :

Connaître quelques anecdotes sur le fruit distribué².

¹ Se référer aux activités proposées dans la partie Animation du guide, **jeux de capture**.

² Consulter les fiches produit proposées en lien sur le site du Ministère de l'agriculture et de la pêche qui apportent des informations générales sur le fruit.

Avoir anticipé le déroulement et les étapes du jeu proposé.

Avoir prévu le matériel nécessaire pour la conduite de l'activité (en fonction du nombre d'enfants et du type d'activité).

Le matériel à prévoir

Voici une liste de matériel dont vous pourrez avoir besoin pour préparer et conduire vos animations.

► Dans votre sac à dos :

- Un rouleau de scotch
- De la patafix
- Des ciseaux
- Une ardoise et une craie : toujours utiles pour présenter un schéma, écrire un mot
- Un feutre épais
- Des feuilles de papier
- De la ficelle
- Un sifflet, une clochette, un triangle, un instrument de percussion
- Un sablier, une minuterie ou un chronomètre, intéressants pour rythmer une activité
- Un foulard
- Une petite marionnette
- Une casquette, un chapeau, utiles pour tirer au sort, donner une consigne gestuelle (mettre ou ôter le chapeau) pendant l'animation
- Des photos de fruits
- Des étiquettes
- Un livre de contes, un album jeunesse
- Les fiches de jeux sur les fruits et les fiches produits
- Un couteau pour couper le fruit à présenter

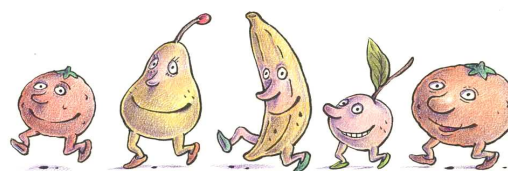
► **Dans la malle d'animation :** Pour le groupe, en fonction des activités choisies et de l'effectif :

- Un lecteur de DVD
- Un écran et un vidéo projecteur
- Une mappemonde, une ou plusieurs cartes de France, un globe
- Des foulards, des bandeaux
- Des dossards
- De la ficelle

- Des ardoises et des craies
- Des petits ciseaux à bouts ronds
- Des feutres et ou des crayons de couleurs
- Une ramette de feuilles de papier
- Des feuilles de Canson et du carton
- Des loupes
- Des instruments de musique
- Des draps ou des tapis de sol
- De la pâte à modeler
- De la peinture et des pinceaux
- Un plateau
- Un gros dé en mousse
- Des jeux et kits pédagogiques sur la thématique des fruits et de l'alimentation³

► Pour animer le stand de distribution :

- Des posters, des illustrations en lien avec les fruits, un décor
- Un lecteur de CD, de la musique
- Un pèle-pomme, des outils pour découper les fruits, des pics à brochettes en bois
- Des paniers, plats, saladiers, cagettes pour présenter les fruits
- Des tables, des chaises, des couverts, des serviettes...



Comment commencer

Chaque découverte d'un fruit sera l'occasion d'une observation et de questions spécifiques. Il s'agira de préparer et de proposer cette activité de reconnaissance du fruit permettant de renseigner les points suivants :

Aspect extérieur : forme, taille, couleur, texture, poids, peau ou coque...

³ Voir les rubriques **Jouer en famille** et **Mallettes pédagogiques pour les enseignants**

Aspect du fruit entier, coupé ou pelé : couleur, texture, présence d'un noyau ou de pépins ...

Goût : sucré, acide, acidulé, amer, doux, piquant...

Parfum / odeur du fruit entier et du fruit coupé ou pelé

Variétés : autres couleurs, autres formes, autres goûts, autre saison...?

Saisonnalité : à quelle époque de l'année trouve-t-on ce fruit ? Climat ? Culture ?

Origine : région, pays d'origine, arbre ou plante, lieu de culture, lieu de cueillette (jardin, verger, serre), lieu d'achat (marché, magasin...)

Histoire : contes et légendes, origine du nom...

Utilisation : bienfaits, recettes, produits...

Plusieurs supports peuvent permettre de solliciter l'interactivité des enfants dans cette activité d'identification. Voici quelques pistes et idées :

- Utiliser un jeu de Kim⁴ pour introduire cette activité.
- Constituer des équipes d'enfants et leur poser des questions permettant de découvrir des indices sur le fruit à découvrir à la façon d'un quiz ou d'un jeu télévisé.
- Imaginer des charades pour que les enfants découvrent le nom du fruit, par les lettres ou les syllabes qui le composent...
- Utiliser des ardoises ou le tableau pour canaliser les réponses des enfants, un sablier, un sifflet, un instrument de musique ou une clochette pour animer le quiz ou le jeu.
- Proposer une carte d'identité du fruit (individuelle et ou collective) offrant une trame descriptive de départ à compléter et illustrer par les enfants.
- Utiliser des outils descriptifs : un imagier, des planches botaniques, des schémas, une carte géographique, une clef de détermination... pour illustrer cette description.

⁴ Découvrir les jeux de Kim et les différentes possibilités d'activités sensorielles dans la partie **Animer**

- Proposer un extrait vidéo « les 4 saisons du jardin » ou « du jardin à la table »⁵ pour présenter les différentes parties du fruit, son cycle de croissance, et ses étapes de transformations...

- Utiliser un album jeunesse⁶ ou un conte, inventer une histoire ou raconter une anecdote sur le fruit pour introduire la séance.

- Imaginer et chanter une chanson sur le fruit et se faire accompagner par les enfants, sur un air connu, avec un refrain facile à retenir, avec des instruments de musique (calebasse, bâton de pluie, maracas...).

- Proposer une petite mise en scène, un spectacle de marionnettes ou un théâtre d'objets pour présenter le fruit.

- Utiliser une ou des marionnettes pour animer un conte, un quiz, une chanson...

- Utiliser les fiches de jeux fruits proposées (téléchargeables⁷) sur le site du Ministère de l'agriculture et accompagner la réalisation des activités de questions et de compléments d'informations.

- La visite d'un verger ou d'une exploitation permettra d'offrir un exemple pratique et se présentera comme un support d'analyse et de référence.



⁵ Se référer aux bibliographies dans la partie **Se documenter**

⁶ Choisir un album adapté à la tranche d'âge et au temps à disposition, avec la complicité de l'instituteur/trice.

⁷ www.agriculture.gouv.fr/unfruitpourelarecre

2. Animer



De nombreuses pistes d'animation

Les possibilités ludiques et les objectifs pédagogiques ne manquent pas. Le fruit touche de nombreux domaines. Il se présente comme un objet de découverte pluridisciplinaire, offrant la possibilité de développer des savoirs, savoir-être et savoir-faire.

La découverte du fruit peut s'inscrire comme un outil d'apprentissage transversal en lien avec les référentiels scolaires.

Avec des fruits, on peut :

- Compter, comparer, trier, classer, décrire, identifier, associer, regrouper, reconnaître, comprendre...
- Découvrir le monde, l'histoire, la géographie, les régions et les pays, les métiers et les activités de la vie courante...
- Utiliser ses 5 sens : goûter, toucher, sentir, observer et prendre conscience des parties et du fonctionnement de son corps, apprendre des notions d'hygiène et de nutrition, s'intéresser aux sciences naturelles et aux différentes manifestations de la vie.

- S'approprier le langage, apprendre du vocabulaire, nommer des objets, prendre la parole, s'interroger, écouter...
- Ressentir, imaginer, créer, s'exprimer sur des sensations, des observations, des souvenirs, avec des textures, des matériaux, des goûts et des couleurs, fabriquer, dessiner, modeler, lire, écrire, raconter, chanter...
- Jardiner, cuisiner, jouer, partager.

En classe, on pourra proposer les activités suivantes :

- Créer une clé de détermination.
- Situer l'origine des fruits sur une carte.
- Compléter un schéma en coupe d'un fruit.
- Observer l'évolution de plantations...

L'animateur ne devra pas se substituer au professeur mais bien travailler avec sa complicité et s'intéresser aux différentes dimensions du fruit pour construire une activité simple et ludique susceptible d'accompagner la distribution.

Le rôle de l'ambassadeur du fruit sera, avant tout, de proposer une situation agréable de découverte et de dégustation permettant à chacun de s'exprimer et de participer.

Des choix d'activités et de supports

Les activités qui suivent sont adaptables en fonction du temps, des envies et des besoins de chaque ambassadeur..
« L'ambassadeur du fruit » pourra puiser ses idées dans différentes propositions d'animations :

- Les jeux de la cour de récré,
 - Les jeux de mots,
 - Des activités sensorielles,
 - Des activités manuelles,
 - Des activités de contes et de lecture,
 - Des idées de stands pour animer une kermesse ou une fête des fruits.

Pour accompagner et guider la phase de documentation nécessaire, différentes ressources éducatives sont indiquées et classées par sujets ou catégories :

- Des albums jeunesse,
- Des jeux de société,
- Des malles pédagogiques,
- Des fichiers d'activités,
- Des livres, vidéos, documentaires et ouvrages thématiques.

L'ambassadeur peut également consulter sur le site dédié à l'opération « Un fruit pour la Récré » (www.agriculture.gouv.fr/unfruitpoumlarecre) qui comporte :

- Des liens vers différents sites Internet offrant des ressources spécifiques (alimentation, santé, pédagogie...).
- Des fiches « produits » proposant des connaissances générales sur chaque fruit (origines, floraison, cueillette, comment ça pousse, goûts et utilisations, contes et légendes...).
- Des fiches de jeux à distribuer aux enfants pour tester leurs connaissances et attirer leur attention sur les caractéristiques de chaque fruit.
- Un guide permettant d'accompagner des visites d'exploitations ou de centres de transformation.

S'appuyant sur ces ressources variées, la distribution et la dégustation proposée sera l'occasion de s'intéresser aux parcours des fruits, mais aussi à leur diversité et leurs bienfaits, tout en sollicitant la curiosité et le plaisir de goûter.

Les jeux de la cour de Récré

Les jeux d'adresse :

Les billes

Avec des noyaux de fruits ou des graines

La marelle

Sur la thématique du fruit. Avec un noyau de pêche ou de brugnol comme palet

La corde

L'élastique

*En chantant une comptine sur les fruits
Avec des figures en forme de fruits*

Le jonglage

Avec des balles en forme et de la taille de mandarines, prunes, pommes... (en fonction des figures et du niveau !)

Le yoyo

La toupie

A fabriquer avec des noix

Les puces

Les poggs

*A fabriquer avec une noix, un élastique et une allumette
Avec des noyaux de cerise*

Les quilles

« Le pot »

*Balle en forme de fruit
Boîtes de compotes en guise de quilles...*

Les jeux de construction

La tour la plus haute

Avec des pots de compote, des boîtes de conserve, des noyaux

Les osselets

Avec des noyaux de pruneaux ou de dattes

Les conkers

Avec des marrons et de la ficelle

Viser une cible

Avec les feuilles hélicoptères de l'érable

Les cocottes en papier

Illustrées avec des couleurs et des questions sur les fruits

Les avions
Les mikados

Faire des bulles

« Dans ma cabane sous terre »

Jeu de rapidité et d'attention.

Les jeux créatifs :

Mandalas et Land-art

Créer des motifs avec des graines et des noyaux.

Dessiner des fruits.

Les jeux de hasard :

La ploum

Une chanson sert à désigner ou éliminer les membres d'une équipe.

Utiliser des comptines avec des fruits.

Le loto

Loto des odeurs.

Grilles de lotos avec des images de fruits à identifier et retrouver lorsque le nom est annoncé.

Les dés

Peindre ou colorier une des faces de plusieurs noyaux de prunes (6 ou 8). Les jeter chacun son tour, lorsque la face colorée est dessus c'est gagné !

Comptabiliser les points.

Les jeux de stratégie :

Les dames

Le morpion

Awalé

Puissance 4/ Solitaire

Avec des pions noyaux, sur un plateau improvisé tracé sur une feuille de papier, à la craie ou dans la terre.

Les jeux de cartes et de pioche :

Les dominos

Avec des illustrations de fruits.

L'arbre et le fruit, le fruit et la saison qui lui correspond.

La bataille

Bataille de graines.

Bataille avec cartes illustrées.

Quel serait le fruit le plus fort ?

Les 7 familles

Sur le thème des familles de fruits, des couleurs...

Le memory

Retrouver des paires identiques en retournant deux cartes.

Variantes : l'arbre et le fruit, le fruit et la recette, le fruit et la saison...

Les échanges de cartes et d'images

Les stickers autocollants

Les courses :

Les relais de course en sac

- avec une assiette remplie de fruits en plastiques

- en tenant une pomme dans une cuillère

- relais déguisés

Les chaises musicales

Les jeux de capture :

Trappe/ trappe

Les gendarmes et les voleurs

Poule, renard, vipère

Colin-Maillard

Roméo et Juliette

Le furet

Chat perché

Chat assis

Chat accroupi

« Les 4 coins »

Poissons pêcheurs

Un groupe d'enfants (les pêcheurs) forme une ronde bras en l'air et choisit un chiffre ou un mot qui sera celui de la capture. Les autres enfants (les poissons) entrent et sortent de la ronde. Au mot prononcé, on se baisse et on baisse les bras. Les poissons capturés intègrent la ronde des pêcheurs.

Le bérét

2 équipe se font face, au centre on pose des images de fruits. Les membres de chacune des équipes portent respectivement les noms d'un fruit qui est présenté. Lorsqu'on appelle la pomme, par exemple, les enfants concernés doivent récupérer leur image sans être attrapés par leur adversaire.

*Se joue avec une main dans le dos.
Variantes possibles.*

Les jeux avec des balles :

L'épervier

Le ballon / la balle au prisonnier
« La tomate » ...

La balle au mot

Réviser du vocabulaire en attrapant la balle (par exemple le joueur qui lance la balle dit abricot / celui qui la rattrape dit abricotier, ou fruit à noyau).

Les jeux d'expression :

1, 2, 3 soleil, fruit, fleur...

Mimer des fruits, des légumes, des sports, des métiers...

Le téléphone

Mot murmuré dans une oreille et passé d'oreille en oreille...

Intéressant pour introduire des indices sur le fruit qui sera distribué, ses origines, sa couleur...

Rondes et chansons

- en file indienne
- en chenille

Des enfants font un pont avec les bras et les autres passent dessous.

Le parcours d'obstacles

Avec bancs, cerceaux, ficelles...

Figures spécifiques à réaliser.

Les mimes

Mimer des fruits, des métiers, des recettes

- la croissance de la plante
- la découverte du fruit
- le parcours du fruit de la cueillette à la distribution

Épeler des noms de fruits en reproduisant les lettres avec le corps.

« Jacques a dit »

Le chef d'orchestre

L'assassin (cligne de l'œil)

Ni oui-ni non avec des questions sur les fruits.

Les jeux de mots



Les jeux d'attention, de vocabulaire et de création :

Le Marché de PadiPado

Il ne faudra pas prononcer de I ni de O dans les « achats » imaginaires à effectuer dans ce marché.

Le Roi des végétaux

Se présenter avec un nom de fruit ou de légume qui commence par la même lettre que son prénom.

Phrases à répéter

Construire une phrase au fur et à mesure, chacun son tour, en répétant à chaque fois le début de la phrase avant de la poursuivre :

« Il était une fois »

« Il était une fois une fraise des bois... »

« Il était une fois une fraise des bois qui se prélassait ...au soleil... »

Fruits commençant par la lettre....

C'est une variante du petit Bac.

On choisit une lettre au hasard et on doit trouver le maximum de fruits et de légumes commençant par cette lettre (peut se jouer en équipe !).

Comptines et chansons

Fredonner différents airs de chansons et comptines sur les fruits et demander aux enfants de retrouver : le titre, le refrain, le mot suivant.

Expressions express

Trouver différentes expressions avec les fruits et essayer de les définir avec les enfants.

Qui suis-je ?

Faire deviner un fruit en intégrant une liste de mots qu'il faudra ou non prononcer pour décrire l'objet (s'inspirer des jeux de société Carabistouille et Taboo).

Les devinettes

A deviner ou à faire créer ! (par ex. : mon premier est une boisson. Je dois faire le second lorsque je finis une activité. Mon tout est un fruit. Qui suis je ?).

Les associations d'idées et de mots

*Par ex. : la pomme, pépins, ennui, problème, mathématiques...
On pourra utiliser ces mots pour fabriquer une histoire.*

La recette collective

Poser la question : *Qui connaît une recette que l'on peut faire avec ce fruit ? Proposer une liste d'idées gourmandes. Puis, imaginer les étapes d'une recette choisie. Chacun son tour propose des ustensiles, une étape, une astuce...*

Créer un conte

Pour expliquer la couleur d'un fruit, sa forme, son nom, son goût, les expressions qui lui sont liées.

Mi figue - mi raisin

Créer un fruit imaginaire qui associerait le goût, la forme ou les vertus de différents éléments. Fabriquer ainsi des objets-fruits, des animaux-fruits, des insectes fruits, etc... Expliquer les qualités et les défauts de ces associations.

L'histoire collective

Un personnage commence à raconter puis passe la parole à son voisin. Chacun à son tour rajoute un élément de l'histoire dont il imagine la suite.

Les métaphores

Utiliser des images pour décrire et faire deviner un fruit :

« rond comme un ballon »

« orange comme un soleil... »

Utiliser la forme, la taille, l'aspect, le goût...

Composer un poème

En faisant rimer les noms des fruits avec des prénoms, des objets, des qualités, des animaux des insectes.

Déclamer en slam.

Former des haïku (petit poème de 3 vers, composé respectivement de 5, 7 et 5 syllabes, et qui comporte toujours une référence à la nature).

Illustrer sous la forme d'un calligramme.

Créer et chanter une comptine ou une chanson

Adapter les paroles à l'air d'une chanson connue.

Ou créer une musique avec des instruments ou des outils de cuisine (casserolles, cuillères en bois, minuterie...).

Activités sensorielles

Kim goût

Il faut prévoir un temps de préparation pour cette activité. (Attention aux allergies à certains fruits).

Bander les yeux des enfants et faire goûter des échantillons de fruits, identifier les sensations et les saveurs.

Associer un goût, une texture et un état à un fruit (acide, amer, sucré, croquant, fondant, pâteux). Ce jeu sera l'occasion de présenter les spécificités des variétés de fruits.

On pourra faire goûter le fruit à différents stades de maturation et également sous différentes formes : frais ou préparé, en compote en confiture, en sorbet, en pâte de fruit...

Kim vue

Faire observer différents fruits sur un plateau, puis en retirer un ou plusieurs sans que les enfants ne les voient.

Il s'agira de repérer celui qui a disparu et de le décrire.

Cette action pourra être renouvelée plusieurs fois.

Après plusieurs passages, compliquer le jeu en découpant les fruits et en les faisant reconnaître.

Possibilité de faire intervenir les enfants qui ont trouvé les premiers sur les « disparitions » suivantes.

Kim son

De nombreux instruments de musiques sont conçus avec du bois, des graines, des coques (la calebasse par exemple). Il s'agira de les faire découvrir et d'en écouter les sonorités.

Kim toucher

Toucher les fruits pour appréhender les différentes textures et consistances des parties qui les composent, la peau, la chair, le noyau ou les pépins.

Disposer les fruits dans un sac ou une boîte qui empêche de les voir. Les enfants, chacun à leur tour, mettent la main dans le sac et identifient les différentes textures et formes. Il s'agira de deviner et d'associer à quels fruits ces formes et ces textures correspondent.

Kim sentir

Cette activité sollicite particulièrement l'odorat. On peut bander les yeux des enfants si l'on veut insister sur la reconnaissance ou disposer des fruits et morceaux de fruits sous un mouchoir.

Que le fruit soit caché ou non, il s'agira de s'exprimer sur les odeurs et parfums de chaque fruit à différents stades et sous différents états (entier, en morceau, broyé...). On pourra faire sentir le fruit sous forme d'huile essentielle ou de parfum. On peut également présenter des produits tels que la confiture, la compote...

Activités Manuelles

Des activités manuelles variées pour observer et s'exprimer :

Arts plastiques, peinture, dessin, collage...

Découvrir et s'inspirer d'œuvres pour créer sur le thème du fruit à la façon d'un artiste (Arcimboldo, Braque, Miro, Matisse, Cézanne, Adami...).

Peindre et dessiner une nature morte

Mettre en scène les fruits dans un compotier ou sur un drap, et installer un atelier de dessin autour pour reproduire ce modèle avec différents matériaux.

Modelage et sculpture

Reproduire des fruits avec :

- de la pâte à modeler
- de la pâte à sel
- du papier mâché.

L'imagier des fruits

Construire un imagier ou un ABCédaire des fruits mettant en avant différents éléments : forme, couleur, goût, saison, sonorité...

Fabriquer des pochoirs pour les fruits

Fabriquer puis poser un pochoir en papier sur des pommes et des pêches encore sur l'arbre avant qu'elles ne soient mûres, le soleil colorera les parties du fruit laissées libres. Les fruits seront ainsi personnalisés.

Fabriquer des bijoux

Fabriquer des perles avec des graines, des noyaux, de la pâte fimo, du papier mâché.

Fabriquer des bijoux en forme de fruits ou avec des fruits (boucles d'oreilles cerise, collier de fruits secs, barrettes fruitées...).

Gommettes

Utiliser de vraies gommettes ou décalcomanies en forme de fruits, ou en fabriquer à découper et coller pour composer des illustrations.

Design d'étiquettes

Imaginer des illustrations et des designs d'étiquettes de confiture ou de jus de fruits. En faire une exposition.

Construire un décor de théâtre

Fabriquer :

- un grand décor qui permettrait de mettre en scène différents fruits et légumes et leurs milieux (le verger, le potager...)
- une carte géante permettant de situer leurs origines.

Fabriquer des costumes

Utiliser le thème des fruits, des saisons, de la nature, de l'équilibre alimentaire pour créer des déguisements : masques, vêtements, chapeaux, originaux avec des matériaux naturels, du carton ou des tissus...

Puis organiser un défilé de mode et un concours du plus beau déguisement.

Fabriquer des marionnettes

Avec de vrais fruits, des fruits en plastique, du papier mâché, du carton, des matériaux de récupération.

Fabriquer des personnages et des objets et les mettre en scène dans un spectacle.

Créer des images et des objets pour jouer

Fabriquer collectivement :

- un memory
- des dominos
- un puzzle géant sur le thème du fruit
- un jeu de l'oie
- un jeu de 7 familles
- une marelle
- un jeu d'avalé
- des instruments de musique (un sifflet avec un noyau d'abricot, bâton de pluie avec graines...).

Imaginer un thème pour décorer un buffet de fruits

Choisir un pays ou un thème : les pirates, les fées, les princes, les lutins, les sorcières, les animaux, les insectes... pour animer un buffet gourmand composé avec des fruits. Créer des décorations avec les enfants.

Se déguiser et faire déguiser les enfants dans le même esprit.

Composer des sculptures et des brochettes de fruits

Pour décorer un buffet utiliser des pics à brochettes et laisser jouer son inspiration.

On peut s'inspirer des œuvres de Saxton Freymann et Joost Elffers (play food, dog food) ou des auteurs de « croque-sel et les animaux des quatre-saisons ».

Activités de contes et de lectures

Utiliser un conte, ou un livre pour introduire et animer une séance sur le thème des fruits et des légumes

Le choix de l'album

Le choix de l'album se fera en fonction :

- de l'âge des enfants,
- du temps disponible,
- du ou des fruits choisis.

Il s'agira de préparer votre lecture et d'orienter vos activités en lien avec le goût et le fruit. Cette activité pourra introduire la conception d'un décor pour un buffet à thème...

A partir du titre

Avant de le lire, demander : de quoi peut parler ce livre ?

Après la lecture : Pourquoi ce titre ? Le nom d'un fruit apparaît-il dans le titre ?

- Quel autre titre pourrait-on donner à cet ouvrage ?
 - Reproduire la graphie du titre,
 - Retrouver le bon titre,
 - Replacer les mots du titre dans le bon ordre.
-

Pendant la lecture

Lors de l'utilisation d'un album, solliciter l'attention en montrant les images du livre.

Demander si les enfants comprennent bien tous les mots.

Prendre soin d'expliquer le vocabulaire compliqué si nécessaire.

Après la lecture

Laisser les enfants s'exprimer.

Leur demander de formuler des appréciations, des remarques ou des questions.

Poser une série de questions sur l'ouvrage :

- Sur la compréhension de l'histoire,
- La connaissance des personnages,
- Les lieux du récit,
- L'action,
- La place du fruit dans l'ouvrage, son rôle, sa représentation.

Utiliser des outils de lecture et d'écriture

- Mots croisés, mêlés et fléchés pour le vocabulaire.
- Créer des devinettes, charades, rébus, autour du vocabulaire, du titre et des personnages.
- Retrouver un mot à partir de ses lettres mélangées.
- Utiliser des tableaux pour comparer, classer, noter...

Mémorisation/ chronologie

Images

Replacer les images de l'album dans l'ordre chronologique.

A livre fermé poser des questions sollicitant la mémoire et l'attention sur les images :

- nombre de personnages présents sur l'image,
- agencement,
- couleurs de vêtement,
- détails du décor (objets posés, couleurs)...

Associations

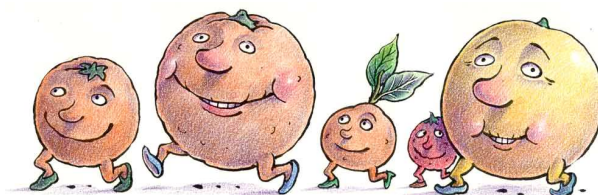
Associer des extraits de texte à des images.

Associer un objet à un album.

Associer des personnages à des actions.

Associer des personnages à des caractères, des prénoms, des vêtements, des accessoires, des objets...

Repérer et chasser une image ou un mot intrus glissé dans une série d'éléments à classer.



Activités d'expression

Imaginer le texte raconté par un autre personnage.
Ajouter un personnage qui pourrait intervenir dans l'histoire.

Imaginer une suite à cette histoire.

Imaginer une autre fin (triste, joyeuse...).

Ecrire un poème ou une chanson à partir de l'histoire.

A partir des images

Proposer différentes techniques pour reproduire une image, un détail, de l'album.

Décalquer sur une vitre à l'aide de la lumière.

Proposer un quadrillage...

Imaginer et dessiner les éléments hors champ de l'image.

Découper un personnage et lui proposer un autre décor.

Faire reconnaître les illustrations du livre parmi d'autres illustrations du même auteur ou d'un autre auteur.

Proposer des activités autour de la couverture du livre

La photocopier en noir et blanc :

- la faire colorier,
- lui dessiner un cadre,
- la découper en plusieurs morceaux comme un puzzle,
- souligner en rouge le titre, entourer l'auteur, souligner en bleu l'éditeur.

Organiser un rallye lecture

Confronter plusieurs équipes d'écoles différentes autour de ces activités sur des albums qui auront été étudiés en classe au préalable.

Proposer d'autres jeux :

- répondre à un quiz,
- associer un auteur à ses illustrations,
- chasser l'intrus,
- décrire le décor de l'histoire et les personnages en un temps limité...,
- mettre en scène l'histoire sous forme de théâtre de papier...



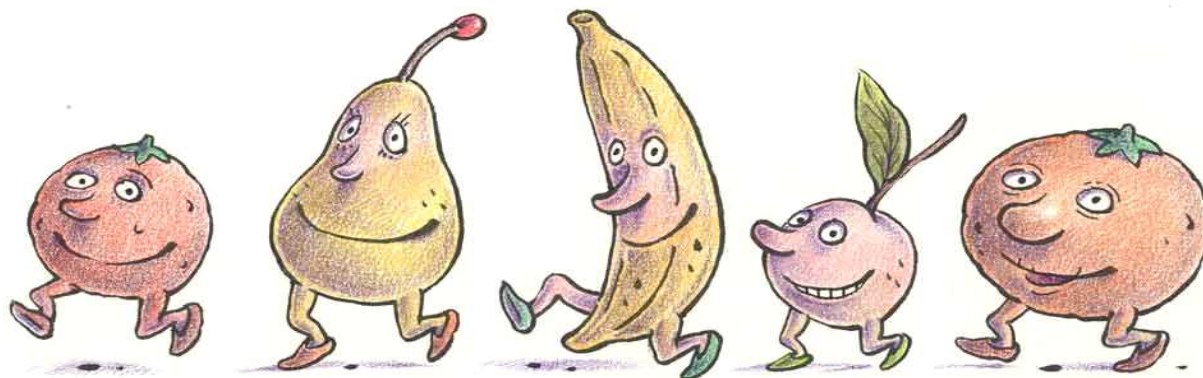
Organiser une kermesse ou une fête du fruit

Des questions pour s'organiser	Différentes étapes d'organisation à prendre en compte	La promotion de l'événement
<i>Pour qui ? Avec qui ? Sur quel sujet ? Pourquoi ? Quand ? Où ? Comment ? Avec quels moyens ? En combien de temps ?</i> <i>Il conviendra de s'interroger sur tous les points suivants : Quels sont les objectifs de cette fête ? Combien de temps va-t-elle durer ? Quel est le budget nécessaire ? Quels moyens sont mis à disposition ? Quels publics sont visés (quelles tranches d'âge, quel effectif) ? Quels partenaires et intervenants ? Combien de temps pour organiser ? Combien de temps et de personnes pour construire, installer, animer ? Combien de temps et de personnes pour ranger ? Quelles activités proposer ? Combien d'activités proposer ? Quelle trame pour le déroulement général de la journée ? Quel matériel nécessaire ?</i>	- La conception - La préparation - L'installation - L'animation - Le rangement <i>Dans une première phase de réflexion il s'agira de s'interroger sur le déroulement général de la kermesse,</i> - de choisir et de dessiner le plan du site, - de proposer une trame d'organisation des stands pour fixer : durée, objectifs, animateurs, outils nécessaires. <i>Il s'agira par la suite de se procurer le matériel nécessaire, de réserver le site, de contacter les différents intervenants (musiciens, jongleurs, par exemple) et de trouver des lots.</i> <i>S'informer également sur la sécurité et les dispositifs permettant d'assurer ce type d'activités.</i> <i>Cette phase sera aussi nécessaire pour lancer les appels à participation et à concours (concours de chars de fruits par exemple).</i> <i>Dans une troisième phase, on pourra commencer la création des supports de jeux et des décors utiles pour chaque stand. En fonction de la thématique retenue, on choisira des titres et des décors spécifiques.</i> <i>L'installation des stands, leur délimitation, la mise en place des décors et le fléchage seront également à prévoir dans le temps de préparation précédant l'animation.</i> <i>Enfin, ne pas oublier de prévoir un temps pour la phase de rangement.</i>	<i>En fonction du public visé et de l'ampleur de l'événement, il s'agira de concevoir et de diffuser une communication adaptée.</i> <i>La conception d'affiches et de flyers pourra faire l'objet d'une animation spécifique (concours de dessin avec les enfants de l'école pour construire le visuel de la fête par exemple).</i> <i>Prévoir aussi :</i> - article - communiqué de presse - annonce radio.

Des idées de stands pour animer une kermesse sur le thème des fruits

Le chamboule tout <i>Ce jeu consiste à faire effondrer des boîtes de conserve empilées. On peut habiller ici les boîtes et la balle sur le thème du fruit et du fruit transformé...</i>	La pesée <i>Un animateur se déplace dans la kermesse en proposant aux participants de soupeser et d'estimer le poids d'un fruit ou d'un panier de fruits. Il remet une souche numérotée au participant, en prenant soin de noter son nom et le poids proposé. L'objet sera pesé à la fin de la kermesse. Le vainqueur sera celui qui aura proposé le poids le plus proche du poids réel.</i>	Concours de sculptures de fruits <i>Pour cette activité, on peut se procurer différents petits outils de sculpture et de découpage.</i>
Concours de la plus grande épluchure <i>Pour cette activité, on peut utiliser des oranges, des pommes, des patates. On peut utiliser : les mains, un couteau, un économe ou un pèle pomme.</i>	Les poêles <i>Plusieurs poêles et casseroles de tailles différentes sont suspendues à une ficelle. Plus elles sont étroites et difficiles à atteindre, plus elles pourront apporter de points au joueurs. Il s'agira d'atteindre un chiffre proposé au départ, ou de faire le plus gros score pour gagner un lot.</i>	La pêche <i>Une pêche sur le thème du fruit pourra ressembler davantage à une cueillette. Il s'agira d'attraper les fruit avec des baguettes ou des cannes sur des supports en hauteur ou au sol...</i>
Le concours de déguisement <i>Ce concours sera proposé avant le jour de la kermesse. Les enfants (et les parents) pourront ainsi arriver déguisés. Un défilé sera proposé et un jury désigné pour choisir les plus beaux costumes. On pourra animer le défilé avec des comptines et des questions sur les fruits.</i>	La roue des questions <i>Une grande roue, en bois ou en carton, sera décorée avec des fruits repartis en fonction des saisons. Chaque joueur choisit un fruit. Lorsque la roue s'arrête sur le fruit, on doit répondre à une question sur le fruit. On peut aussi imaginer cette activité sous la forme d'un jeu de l'oie avec un dé géant à lancer.</i>	Bar à jus de fruits et bar à soupe <i>Organiser un concours du meilleur jus, ou smoothie, ou de la meilleure soupe. Essayer de retrouver les ingrédients de la soupe.</i>
Jeux de Kim <i>Proposer ici différents jeux de Kim (sollicitant le goût, l'odorat, la vue, le toucher). Proposer ces jeux avec des fruits frais, des confitures et des compotes. Ce sera l'occasion de découvrir différents parfums et saveurs.</i>	Course en sac/ Rallyes <i>On pourra imaginer différents rallyes en fonction des publics : rallyes déguisés, rallyes avec dégustations, rallyes avec une pomme à transporter dans une cuillère...</i>	Char de fruits <i>A l'occasion d'une fête à grande échelle, on pourra envisager la conception de chars décorés de fruits qui pourront faire aussi l'objet d'un défilé festif et d'un concours.</i>

3. Se documenter



Des albums jeunesse à découvrir

Sur la croissance des végétaux

Toujours rien - Christian Voltz
Une si petite graine - Eric Carle
10 petites graines - Ruth Brown
La pomme et le papillon - Lela et Enzo Mari
Le vieux verger - Vanessa Luff
Trognon et Pépin - Bénédicte Guettier

Pour apprendre du vocabulaire

La chenille qui fait des trous - Eric Carle
Un petit trou dans la pomme - Giorgio Vanetti
Dans la pomme - Claude Ponti
Grosse légume - Jean Gourounas
Rouge comme une tomate et autres émotions naturelles - Saxton Freymann, Joost Elffers, Nimkin, Parrinello
J'ai la pêche ! Tu as la frite - Sylvie Chausse, Dominique Maes

Pour donner envie de manger de la soupe de légumes

La soupe ça fait grandir - Marie Wabbes
La soupe aux potirons - Helen Cooper
La soupe à la citrouille - Peter Elliott
La soupe ça chatouille - Didier Nordon
Une soupe de carottes - John Segal

Sur les bienfaits des fruits et légumes sur la croissance

La colle de petit pois - Susan Chandler et Elena Odriozola
Une soupe 100% sorcière - Quitterie Simon et Magali Le Huche
Je mangerai bien un enfant - Sylviane Donnio et Dorothee de Monfried

Des histoires pour apprendre à aimer les légumes

Zigomar n'aime pas les légumes - Philippe Corentin
Nous, on aime pas les légumes - Godeleine et Chantal de Rosamel
Bon appétit Max - Alain Chiche
Beurk encore des légumes - Sylvie de Mathuisieulx et Laurent Richard
J'aime pas les épinards - Katharina Grossman Hensel
Les épinards ça rouille - Dider Nordon
Légumes dites moi tout - Celine Dubus et Oreli
Les épinards - Claude Ponti
Le plus gentil loup du monde - Agnès de Lestrade, Constanza Braco

Des contes et des fables

La soupe de cailloux - Robert Giraud, P. Wirth
Une soupe aux cailloux - Anaïs Vaugelade
La soupe au caillou - Tony Bonning, Sally Hobson
Le gros navet - Robert Giraud, Gérard Franquin

Contes de la bonne graine - Lionel Hignard, Isabelle Clergue
Petits contes gourmands - Gudule
Histoires de fruits et légumes - Anna Stroevea, Manuela Magni
Jack et le haricot magique
La princesse au petit pois

Sur la gourmandise

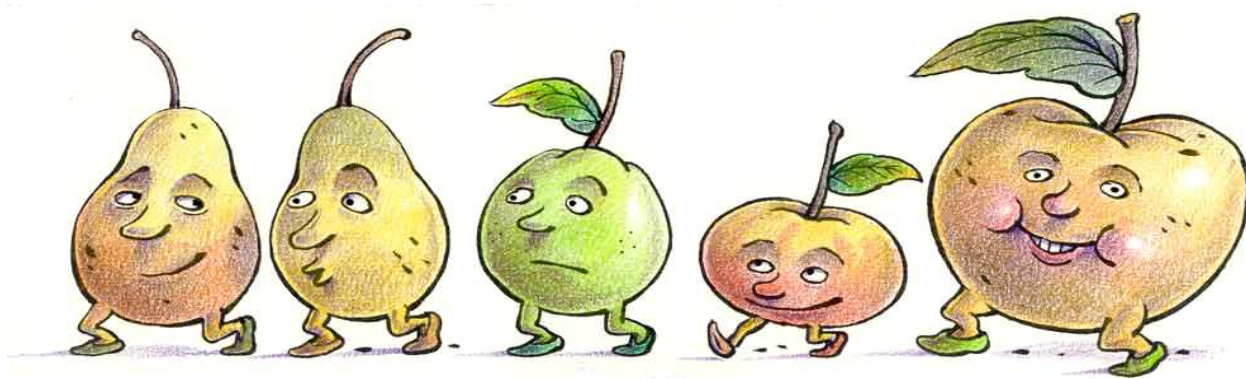
La petite souris, la fraise bien mûre et l'ours affamé - Audrey et Don Wood
La poire et la salade de fruits - Gwenola Fraboulet
Le petit monde de Pierre Lapin et Jeannot Lapin - Beatrix Potter

Des histoires de jardins, de potagers, de fruits et de légumes

Les enquêtes de l'inspecteur Lapou au potager (*plusieurs titres*) - Bénédicte Guettier
Panique au potager - Françoise Bobe et Yann Lovato
Qui a volé la carotte de Benjamin Lapin - Benoît Debecker
Quel Radis dis donc - Pralin Gay-Para
Le navet - Rascal
Petit Pois - Yael Delalandre
La carotte géante - Alan Metz
Le potiron du jardin potager de madame Potier - Yvan Pommaux
T'Choupi jardine - Thierry Courtin
Secrets de jardin - Pauline Sauveur, Laurence Bernard
Le jardin des Minimiams - Akiko Ida, Pierre Javelle, Alain Serres.
Tilapin et la carotte magique - Gunter Segers, Heidi d'Hamer
La fête des carottes - Liane Payne, Eglantine Thorne
Un loup dans le potager - Quentin Greban
Comptines du potager Christian Havard
Une carotte peu ordinaire Claude Boujon
Félicien le jardinier - Bénédicte Quinet, Gaëtan Evrard
Les drôles de petites bêtes - Antoon Krings
L'orange folle de foot - Yves Pinguilly, Florence Koenig
L'ananas grand jusqu'au ciel - Yves Pinguilly
Les pommes de Monsieur Peabody - Madonna Ritchie, Loren Long, Jean François Menard



Des malles pédagogiques pour les enseignants et les animateurs



Les cinq sens et l'alimentation

Réalisation : Laurence Schmitter

Editions Sed 2006

Public : Cycle 1 et 2

Objectif : un kit pédagogique très complet pour conduire l'élève à la découverte des 5 sens et de l'alimentation en expérimentant à partir de situations simples les goûts, les saveurs, l'hygiène alimentaire et les capacités sensorielles de l'enfant.

Contenu :

- Un album : Drôles de goûts !
- Un documentaire
- Un abécédaire des aliments
- 4 cartes des « 4 saveurs »
- Un jeu de société « Mémoire olfactif »
- Un jeu de 32 cartes « Les aliments mystérieux »
- 4 plaques à toucher
- Un CD : « Ouvre grand tes oreilles »
- 6 posters

Des malles d'activités ludiques et sensorielles sur les fruits

Réalisation : Centre de pomologie d'Alès

Public : Cycle 1, 2 et 3 (adaptables pour d'autres publics)

Objectif, utilisation : différents outils d'animation sont proposés pour découvrir les fruits dans toutes leurs dimensions : historique, symbolique, botanique, culturelle, économique... Les notions de saisonnalité et de biodiversité sont également abordées à travers différents supports.

Contenu :

- Un livret d'informations
- Un Mémoriser poster
- Des fiches d'activités pour la classe et le terrain
- Des livrets d'activités spécifiques pour la fraise, la cerise, l'abricot, la châtaigne, la noix, l'olive et la pomme
- Des carnets de dégustation accompagnés de recettes

En rang d'oignons

Réalisation : [Christine](#) Deliens

CORDES asbl (coordination, éducation et santé)

Public : Cycle 1, 2 et 3 (à partir de 5 ans)

Objectif, utilisation : ce kit pédagogique permet à l'enseignant, à l'animateur, de mener tout au long de l'année des activités ludiques et de découverte sur le thème des fruits et des légumes. Les enfants sont amenés à s'intéresser davantage à ces aliments qu'ils consomment souvent trop peu par rapport à leurs besoins.

Contenu :

- Une affiche calendrier
- Un carnet pédagogique
- Un jeu de 81 cartes illustrées

Léo et la terre

Réalisation : CFES, les chemins de la santé

Actualisation : INPES

Publics : Cycles 3 (CE2, CM1, CM2)

Objectif, utilisation : ce coffret permet d'aborder plusieurs thèmes liés à l'alimentation et à l'origine des aliments. Différentes activités sont construites autour d'une histoire en cinq chapitres : "De la terre à cultiver", "De la terre pour vivre", "De la terre pour se nourrir", "De la terre pour grandir", "De la terre à partager".

Contenu :

- Un livret pédagogique à l'usage de l'enseignant
- 28 livrets et 28 carnets personnels pour les enfants
- Un jeu collectif
- Une frise de 5 panneaux
- Des fiches d'évaluation

L'alimentation : tout goûter, c'est jouer !

Réalisation : Dr Isabelle Durack, nutritionniste, Brigitte Jobbé-Duval, ludologue

Scérén/ CRDP

Publics : Enfants de 6 à 12 ans

Objectif, utilisation : cette mallette de jeux éducatifs propose des approches pédagogiques variées qui permettent de découvrir les plaisirs et les bienfaits de l'alimentation et de l'activité physique.

Contenu :

- 6 jeux différents (jeux de cartes, dessins, menus...)
- Un guide de nutrition
- Un livret d'expériences
- Un livret d'histoires
- Des planches de dessins en noir et blanc
- Une affiche et des affichettes
- Des livrets de menus

Le jeu de la Banane

Réalisation : RED (Réseau d'éducation au développement)

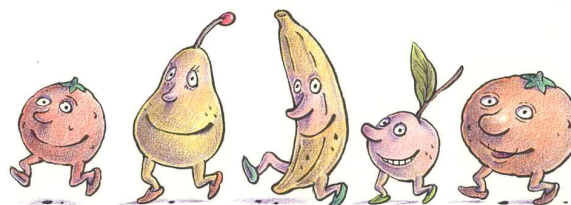
RONGEAD (Réseau d'ONG)

Public : Adultes/adolescents (dès la quatrième)

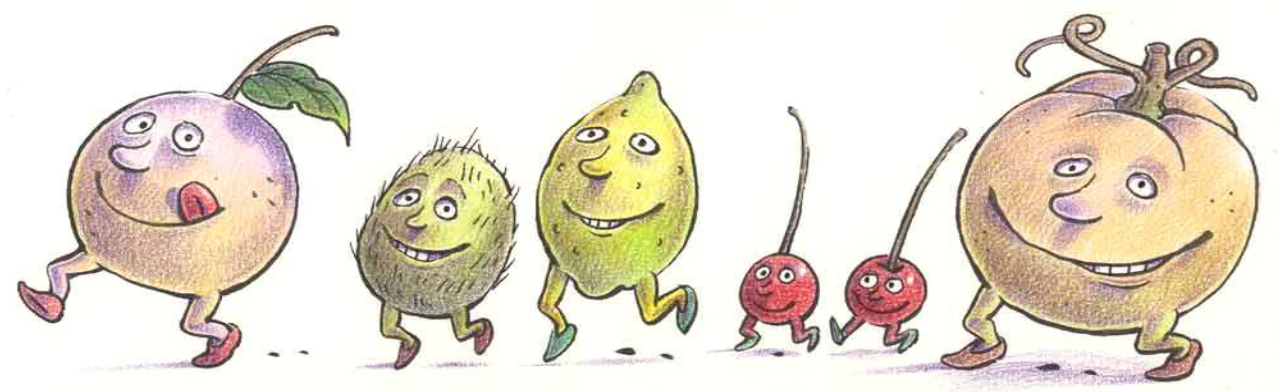
Objectif, utilisation : ce kit d'animation a pour objectif de comprendre l'importance des labels qualité et labels sociaux, à travers les différents types de production de banane dans le monde et leurs impacts sur les conditions de vie des travailleurs, l'environnement, le prix à l'achat.

Contenu :

- Un livret animateur
- Des fiches thématiques
- Une planisphère des pays producteurs et exportateurs de bananes.



Des ressources et supports à consulter



Des ressources pédagogiques pour les enseignants et les animateurs

Des activités d'animation adaptées à différents publics

Basset-Clidière Martine, « **le guide Marabout des jeux d'intérieur** », Marabout Service, 1994
Basset-Clidière Martine, « **le guide Marabout des jeux de plein air** », Marabout Service, 1998

A consulter également, le journal de l'animation et les fichiers réalisés par les Francas : jeux et activités nature, de lecture, de kermesse, de chants...

http://www.francas40.fr/ressources/fichiers_jeux_activites.php

Mallettes et supports d'activités éducatives

a) Pour une approche santé

Barthélemy Lucette, Cambon Linda, Christophe Emilie, « **Boire, manger, bouger** » - mallette nutrition pour le 1^{er} et le 2^{ème} degré, [CRES LORRAINE](http://www.creslorraine.fr), 2007

« **Fourchettes & Baskets** », INPES, 2007
Outil d'intervention en éducation pour la santé sur les thèmes de l'alimentation et de l'activité physique avec des adolescents de 11 à 16 ans. (Classes 6^e, 5^e, 4^e et 3^e).

A consulter également les collections de guides nutrition de l'INPES (<http://www.mangerbouger.fr/>) :
Le guide alimentaire pour tous
La santé vient en mangeant et en bougeant

Le guide ados « **j'aime manger, j'aime bouger** »
Les guides des parents...

Schmitter Laurence, Chantal Beaumont, « **Lapinette la reine des cachettes** », aux éditions Sudel, 2007

Un album destiné aux cycles 1 et 2 permettant d'aborder le sujet délicat de l'éducation alimentaire, de l'hygiène de vie et de l'obésité des enfants. Le guide pédagogique de l'album illustré propose d'aborder, au travers d'un parcours ludique et éducatif, l'éducation du goût, le plaisir des activités physiques et la sensibilisation à un équilibre nutritionnel. Il contient 12 pages de textes, 7 fiches élèves à reproduire et 2 posters.

Azorin Jean-Christophe, Colin Nathalie, Le Cain Anne, Ribard Charlotte, « **A table tout le monde, Alimentation, culture et santé (de la maternelle au CE1)** », CRDP-Académie de Montpellier, Scérén, 2005

Azorin Jean-Christophe, Colin Nathalie, Le Cain Anne, Ribard Charlotte, « **A table tout le monde, Alimentation, culture et santé (du CE2 à la 5ème)** », CRDP-Académie de Montpellier, Scérén, 2005

Cottin Sophie, De Mathuisieulx Sylvie, Klauss Anja, Rose Annabelle, Perrin Frédéric, « **Les fruits** », Editions SAEP, « La classe de Madame Aimée Manger », 2006

« *La classe de Madame Aimée Manger* » est une collection de 8 ouvrages dédiés à l'équilibre alimentaire pour les enfants de 8 à 12 ans. Un numéro est également consacré aux légumes.

b) Pour une approche sensorielle

Burgy Anne, Gentilhomme Sophie, « **Organiser un parcours des 5 sens, fruits et légumes** », un projet pour apprendre, éditions Retz, 2008
Des propositions d'activités sensorielles sur le thème des fruits et légumes pour les maternelles (PS, MS, GS).

Sicre Laurent, « **50 activités pour apprendre le goût à l'école** », CRDP de Midi Pyrénées, 1997

c) Pour une approche « Nature »

Siess Jan, Dubois Jean-Louis, Cholley Maurice, « **Le verger enchanteur** », CRDP Franche-Comté, Besançon/ UNCPPIE, Besançon, Scéren, Décembre 2003
Des fiches d'activités sur le thème des vergers et des fruits pour les cycles 1, 2 et 3.

Brosse Jacques, « **Les fruits** », Edition Martin Media, Bibliothèque des arts, des sciences et des techniques, 2004
La nouvelle édition de cet ouvrage est accompagnée d'un supplément d'exploitations pédagogiques parues dans la revue La Classe maternelle (n° 131 à 140).

Bornancin Bernadette, Bornancin Michel, Moulary Danielle, « **A la découverte du monde vivant, apprendre à l'école maternelle** », Z'éducation, Delagrave, CDDP des Alpes Maritimes, 2000

La classe maternelle, « **Semer des graines** », n°139, mai 2005

La classe maternelle, Tic Tac « **Le potager, un carré de paradis** », Hors série

La classe maternelle, « **Le monde végétal, découvrons le monde du vivant à l'école maternelle** », Hors série, 2007

A consulter également :

le DVD « **Les quatre saisons du jardin** », collection en quête du monde, DVD vidéo,

Scéren, en collaboration avec le GNIS, pour les cycle 2 et 3.

Dans ce DVD, le jardin est exploré en quatre volets : « *Le potager au fil des saisons* », « *Le verger au fil des saisons* », « *Petits animaux du jardin* », « *Autour du jardin* ». Ce dernier volet de 16 films ou extraits de 4 à 7 minutes, décline la perception de ce « petit monde » à travers la vision de jardiniers, d'artistes, de cuisiniers et de conteurs.

<http://www.jardinons-alecole.org/>

Un site de références et de pistes pédagogiques sur les activités de jardinage pour les enfants.

<http://www.lesite.tv/>

Sur ce site pédagogique un accès est possible à différents documents dont la collection « **Du jardin à la table** », émission Galilée, CNDP/La Cinquième, 1999, qui offre des documentaires sur différents fruits et légumes, leur cycle de croissance et leur parcours de la terre à leur transformation (voir la fraise, la courgette, le petit pois, le maïs, la tomate, la pomme de terre, le pissenlit...).

d) Pour une approche artistique

Paye-Moissinac Lucie, « **Dessine-moi un jardin** », CRDP du Centre, Orléans/Chaumont sur Loire, CIPJ, Scéren, 2004
Des fiches d'activités artistiques pour imaginer et concevoir des jardins d'écoles avec les cycle 2 et cycle 3.

Desnoëttes Caroline, « **Le musée des potagers** », Paris, Réunion des Musées Nationaux, 1998

<http://www.galeriefraichattitude.fr/>

e) Revues

Dada, « **Jardins d'artistes** », Mango, N°73, Avril 2001

Dada, « **Arcimboldo** », Mango, 2007

Champs culturels, « **Jardins & création** », n°17, juin 2004

Champs culturels, « **Alimentation et culture** », n° 20, 2006

Des ressources culturelles pour les enseignants, animateurs, parents, sur l'histoire et les origines des fruits et légumes

Jeanguyot Michelle et Séguier-Guis Martine, « **L'herbier voyageur : Histoires des fruits, légumes et épices du monde** », Plume de Carotte, 2004

Schall Serge, « **De mémoire de potager** », Plume de Carotte, 2008

Bloch-Dano Evelyne, « **La fabuleuse histoire des légumes** », Grasset, 2008

Stroeva Anna, « **Histoire des fruits et légumes** », Collection Caravane des contes, Flies France, 2007

Bellanger Marylene, Monfrere, « **100 questions sur les fruits** », Liber, 1997

Platt, Monfrere, « **100 questions sur les légumes** », Liber, 1997

Des supports pour les petits et les grands pour découvrir et connaître les fruits les légumes

« **Le petit livre des fruits** », Paris, Rybal, 1997
« **Le petit livre des légumes** », Paris, Rybal, 1997

Baumann Anne-Sophie, Dutertre Charles, « **Comment ça pousse, les fruits, les légumes, les céréales** », Exploradoc, Tourbillon, 2007

Collectif, « **Vergers et potagers** », Mila Boutan Editions, Livres jeux, 1999

Royer Anne, « **Fruits et légumes** », Mes premiers docs, Milan EDS, 2003 (à partir de 4 ans)

Laupêtre Anne, « **Les fruits et légumes** », Milan jeunesse, 2004

Morel Gaud, « **Dans le jardin des fruits et légumes** », Découverte Benjamin, Gallimard jeunesse, 2005

Morgaine Manuela, Baxter Katherine, « **Le potager du roi** », Gallimard jeunesse, 2001

Mwankumi Dominique, « **Les fruits du soleil** », Ecole des loisirs (L/Pastel), Lutin Poche, 2005

Bourgoing Pascale, Valat Pierre-Marie, « **La pomme et d'autres fruits** », Gallimard-Jeunesse, Mes premières découvertes, n° 2, Avril 2008

Marchenay Philippe, Bérard Laurence, « **Des pommes** », Gulfstream, Sauvegarde, 2004

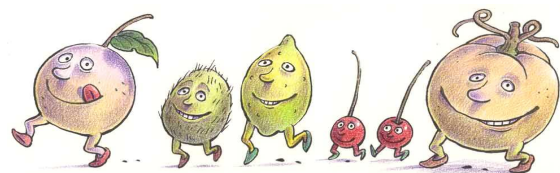
Bessard Sylvie, Bazart Laurent, « **Les jeux de télé potager** », Milan jeunesse, 2005

Guidoux Valerie, Clavelet Magali et Eydoux Anne, « **Le jardin potager** », Kididoc, Nathan, 2007

Schulthess Danièle, Lisak Frédéric, « **Au jardin potager** », Plume de Carotte, 2007

Krawczyk Sabine, « **J'explore le coin potager de tout près** », Mes premières découvertes, Gallimard jeunesse, 2004

Fournier Mathilde, Lisak Frédéric, « **Ma boîte à graines** », Plumes de Carotte, 2007



Des séries d'ouvrages pour découvrir différents fruits

Hennig Agathe, « **Ban'Anna** », Gallimard jeunesse, Le petit maraîcher, 1998

Du même auteur, dans la même collection :

« **Mé'Léon** »

« **Caro'Thérèse** »

« **Pa'Tatiana** »

« **To'Mathilde** »

Guettier Bénédicte, « **Les enquêtes du potager** », Gallimard jeunesse, Giboulées, 2007

Du même auteur, dans la même série :

« **Les enquêtes de l'inspecteur Lapou** » (pour les enfants entre 3 et 6 ans)

« **L'enfance de l'inspecteur Lapou** »

« **Le concombre démasqué** »

« **Le poivron fou** »

« **La fraise amnésique** »

« **La fin du haricot** »

« **Le mystère de la patate** »

« **Le voleur de courgettes** »

« **Les malheurs du pauvre chou** »

Wabbes Marie, « **Miam la fraise** », L'école des loisirs, Archimède, 1995

Du même auteur dans la même collection :

« **J'aime les pommes** »

« **Rouge tomate** »

Pour compléter ces références (voir page 8 des albums jeunesse à découvrir), consulter :

<http://www.ricochet-jeunes.org/>

Ce site propose une bibliographie thématique d'ouvrages jeunesse très complète sur différents thèmes, dont celui du jardin.

<http://www.lemangeur-ocha.com>

Ce site de ressource sur l'alimentation, la culture alimentaire et le comportement alimentaire, offre une sélection de livres jeunesse sur le thème de la nourriture.

Des films à découvrir

Patate et le jardin potager de Damien Louche-Pélissier et Benoît Chieux - 28' - 2000, Coproduction Folimage / France3 / TPS Jeunesse / Teletoon / SWR WDR.

Quatre légumes sont oubliés dans un jardin potager. Patate, le plus curieux d'entre eux, part à la recherche du

jardinier mais se perd en chemin. Il retrouve ses amis et découvre une étrange serre où vit un légume monstrueux.

« **Wallace et Gromit -Le mystère du lapin-garou** », de Nick Park, DVD Zone, 2006

A quelques jours du grand concours annuel de légumes, Wallace et Gromit enquêtent sur d'étranges disparitions de légumes....

« **James et la pêche géante** », de Henry Selick, Disney DVD, 2002

Une adaptation réussie et animée du roman de Roald Dahl.



Des ouvrages pour bricoler

Bochot Isabelle, « **Les fruits et légumes en pâte à sel** », Fleurus, Je fais tout seul, 2004

Markovic Céline et Chauvet Dominique, « **Pour créer des animaux avec des fruits et des légumes** », Créations gourmandes, Milan, coll. À pas de géant, 1998

Saxton Freymann, Joost Elffers, « **J'ai faim d'apprendre** », Mila, 2006

« **Dog food, chien à croquer** »

« **Baby food, bébé à croquer** »

« **Fast food** »

« **Play food** »

« **J'ai faim d'apprendre** »

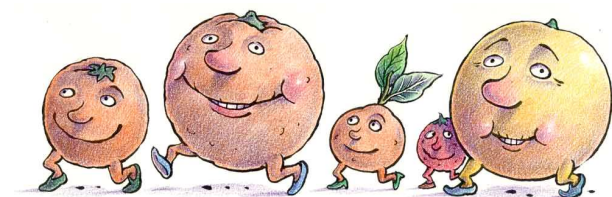
A consulter également la très belle série animée avec des personnages composés de fruits :

« **Croquesel et les animaux des quatre saisons** » (émission Debout les Zouzous)

Camillieri Martine, Chazel Valérie, « **Petite cuisine au fond du jardin** », Tana Edition, Fou de food, 2006 (à partir de 6 ans)

Frédéric Jaunault, « **Cocktails et sculptures de fruits et légumes** », Chiron Editeur, 2007

Frédéric Jaunault, « **Bouquets de fruits et légumes sculptés** », Chiron Editeur
Ces activités sont assez difficiles mais elles peuvent donner des idées.



Serres Alain, Jarrie Martin, « **Une cuisine grande comme un jardin** », Vaste monde, Rue du monde, 2004

De nombreuses recettes pour découvrir les fruits et les légumes du monde.

Hignard Lionel, Gérontophile Alain, Guillery Aurélie, « **La cuisine des Robins des bois** », Actes sud junior, 2002

Ce livre propose différentes recettes pour cuisiner des plats à partir de plantes et de baies de la forêt.

Hignard Lionel, Pontoppidan Alain, « **La cuisine de la Reine des prés** », Actes sud junior, 2004

Quelques chansons, poésies et contes gourmands

Anne Sylvestre, « **Fabulettes à manger** »

Schmitter Laurence, « **Les apprentis du goût** », Mila, 2007

Le CD qui accompagne cet ouvrage propose trois chansons en version chantée, puis instrumentale, sur le thème du goût et de la nourriture. Elles sont écrites et interprétées par les élèves de l'école lauréate du prix Matty Chiva et composées par Henri Dès.

Dobzynski Charles, Laboudique Maité, « **Fablier des fruits et légumes** », Editions du Rocher, Lo pais d'enfance, 2007

Morgenstern Susie, « **Potins du potager** », École des Loisirs, collection Mouche, 1999

Jobert Claire, Koenig Viviane, « **Le voleur de bananes et autres contes gourmands** », de la Martinière Jeunesse, 2000

Des livres pour cuisiner

Martin Guy, Gougoud Henri, Tullet Hervé, « **Contes et recettes du monde** », Seuil, oct.2003

Loubier Virginie, « **Je cuisine avec les fruits et les légumes du marché** », Editions Lito, 2006

Serres Alain, Zau, « **Une cuisine grande comme le monde** », Vaste monde, Rue du monde, 2000

Figueras Emmanuelle, Goumy Lionel, « **Léo cuistot Ecolo** », recettes pour la planète, Terre vivante, l'écologie pratique, octobre 2005

Antoon Krings, Alain Passard, « **Les recettes des drôles de petites bêtes** », Gallimard jeunesse Giboulées, 2005

Thin Benoît, Montoriol Cassandre, « **La fraise c'est pas de la tarte** », Le goût des mots, Les recettes des bout'choux, 2005

Dans la même collection, du même auteur, Thin Benoît, accompagné d'illustrateurs différents pour chaque ouvrage :

« **La pomme de terre ça roule** »

« **La carotte ça me botte** »

« **La tomate c'est le bon plan** »

« **La pomme c'est trognon** »

Black Keda, « **La boîte à légumes** », Marabout, 2007

30 livres de 10 recettes présentés dans un coffret. Chaque livre correspond à un légume.

Quevremont Catherine, Le Joly Sénoville, « **La boîte à fruits** », Marabout, 2008

14 livres de recettes, 2 fruits par livres, une vingtaine de recettes par livres.

Camillieri Martine, Chazel Valérie, « **A l'heure du goûter** », Tana Editions, Fou de food, 2005

A partir de 6 ans

144 pages de cuisine simples et de petits jeux autour des aliments et des fruits.

De nombreuses recettes sur chaque fruit et légume sur ce site : <http://www.10parjour.net/>

Des ressources pour jardiner

Vogel Nathaële, « **Copain des jardins, le guide du petit jardinier** », Milan, 1998

Bondassou Bénédicte, « **Le jardin et les légumes** », Familidoc, Fleurus, 2008

Des petites mallettes pédagogiques à découvrir chez les éditions Plumes de Carotte :

Mon jardin de poche

Mon jardin de sorcière

Mon jardin miniature

Mon jardin d'artiste

Mon jardin du monde

Prédine Eric, « **Jardine bio c'est rigolo** », Terre vivante, l'écologie pratique, Avril 2006

Luchesi Michel, Pillot Frédéric, Fugetta Héléne, « **Mon carnet du jardinier** », Milan jeunesse, 2005

Clerc-Causse Odile, Curtet Françoise, « **Je fais pousser des légumes** », Hatier, Les ateliers de la main verte, 2007

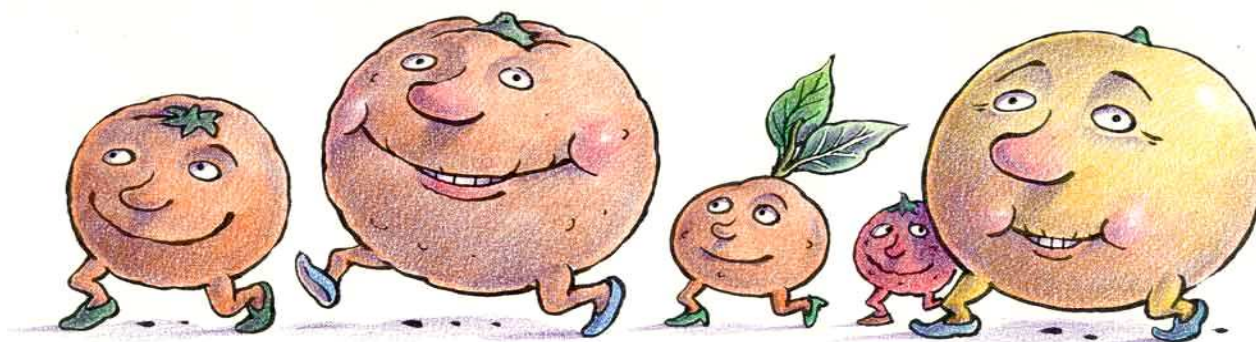
Weiss Anne, Goldie Sonia, « **Quatre saisons au jardin mon almanach** », Mila Editions, 2003

Pour trouver d'autres ouvrages, consulter également : <http://www.plumedecarotte.com/>

Les éditions Plume de Carotte se passionnent pour tout ce qui gravite autour de la rencontre des plantes et des hommes aussi bien dans ses publications adultes qu'enfants.



Des jeux pour jouer en famille sur le thème des fruits, des légumes et du jardin*



Tour de fruits <i>Gouba</i> A partir de 3 ans 2 à 4 joueurs Jeu d'association, d'observation, de coordination et d'habilité <i>Plusieurs objets en bois sont à assembler pour construire la tour la plus haute et solide possible. Le tirage du dé détermine la pièce de fruit à poser sur la plaque.</i>	Le jeu du verger <i>Haba</i> De 4 à 7 ans 2 à 8 joueurs pour le grand verger 2 à 4 joueurs pour le petit verger Existe en version de poche Jeu de coopération <i>Il faut récolter différents fruits : pommes, poires, prunes dans des paniers en osier avant que le corbeau ne les mange. Un jeu où les enfants sont amenés à s'entraider pour gagner tous ensemble contre le grand corbeau.</i>	Le jeu des fruits <i>Piatnik</i> David Bar, Lisa Plangger A partir de 6 ans De 2 à 6 joueurs Jeu éducatif, de rapidité pour apprendre à compter et à comparer les collections <i>Il s'agit d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes, en posant chacun son tour une carte qui comporte plus de fruits que la carte précédente.</i>
Quelle Salade ! <u>Drei magier spiele</u> Jacques Zeimet, <u>Lena Kappler, Johann Rüttinger, Rolf Vogt</u> A partir de 6 ans 2 à 6 joueurs Jeu de cartes, stratégie, inter-activité, mémoire, prononciation, vocabulaire <i>Salades, tomates, poivrons, choux-fleurs : il faut annoncer les bons ingrédients de la salade sans cafouiller, et sans se faire piéger par les cafards.</i>	Halli gali <i>Amigo</i> Haim Shafir De 6 à 15 ans 2 à 6 joueurs Jeu de carte, de capture, de rapidité et d'observation <i>Le but du jeu est de gagner toutes les cartes sur lesquelles sont dessinés de 1 à 5 fruits (bananes, prunes, fraises, etc). Une clochette est posée au centre de la table. Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui sonne le premier gagne toutes les cartes.</i>	Le jardin fou <i>Paille Edition</i> Yves Renou , Pi Oui A partir de 7 ans 2 à 4 joueurs Jeu de plateau, tactique, placement, connexion, blocage <i>Il faut être le premier à placer toutes ses plantations dans les onze parterres du jardin fou, en respectant les règles de placement et de répartition des fruits, légumes et fleurs.</i>

* Jeux disponibles dans le commerce.

A la campagne <i>Haba</i> 4 à 10 ans 2 à 4 joueurs Jeu de plateau éducatif <i>Il s'agit de récupérer les ingrédients nécessaires pour composer une recette. Ce jeu est destiné à faire découvrir aux enfants plusieurs notions d'agriculture : de la terre à l'assiette et du grain au pain.</i>	L'agriculteur en herbe <i>FRCIVAM basse normandie</i> A partir de 7 ans Jeu de plateau éducatif <i>Ce jeu permet de découvrir la vie quotidienne sur une ferme en agriculture durable au rythme des saisons.</i>	Chaud devant <i>University Games</i> Reiner Knizias A partir de 10 ans 2 à 5 joueur Jeu de carte, whist <i>Tous les joueurs sont des chefs de cuisine qui essayent de récupérer de bons ingrédients pour préparer une soupe.</i>
Loto des Odeurs <i>Sentosphère</i> A partir de 3 ans Jeu éducatif, découvertes sensorielles <i>Permet de développer l'odorat tout en s'amusant.</i> D'autres jeux existent sur le thème des fruits : imagier, ABCédaire, puzzle, loto des fruits, memory, domino des fruits... ainsi que des jouets mascottes célèbres : Charlotte aux Fraise, Monsieur Patate, Les drôles de petites bêtes, de Antoon Krings	Banane, cacao et compagnie <i>Orcades</i> 4 à 8 ans Jeux éducatifs de mémoire, de découverte, de déductions. <i>Ce jeu permet une découverte des produits agricoles tropicaux. Il contient un jeu de loto et différentes activités de memory dont l'une consiste à associer les produits primaires à leurs produits transformés.</i>	Bonhanza <i>Amigo</i> Uwe Rosenberg A partir de 12 ans 3 à 7 joueurs Jeu de carte, négociation, commerce <i>Chaque joueur dispose de 2 champs de haricots à exploiter. Il faut semer, cultiver, puis vendre ses récoltes pour s'enrichir. Mais pour planter, il faut respecter l'ordre dans lequel on a reçu ses cartes et savoir sacrifier des plantations invendables en les échangeant, parfois à perte, avec les adversaires. Le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus de « thunes » en fin de partie.</i>
Le voleur de carottes <i>Haba</i> Dès 4 ans 1 à 6 joueurs Un jeu de dé coopératif <i>Le lapin gourmand a décidé de venir manger les délicieuses carottes plantées dans le jardin. Si les joueurs réussissent à récolter quatre carottes avant que le lapin ne les ait mangées, ils gagnent la partie tous ensemble.</i>	Croque carotte <i>RavensBurger</i> 4 à 8 ans De 2 à 4 joueurs Jeu de parcours <i>Le but du jeu est de parvenir le premier, avec ses lapins, sur la carotte géante au sommet de la colline.</i>	La marchande, La dinette <i>C'est un grand classique pour tous les enfants. Les fruits et les légumes en plastiques et en bois peuvent devenir les supports de nombreuses activités éducatives :</i> -reconnaissance -vocabulaire -activités de classement et de rangement -activités de calcul et de pesée -jeu d'imitation.

ANNEXES :

Tous les outils et ressources pédagogiques accessibles sur le site du ministère, sont disponibles à l'adresse :

<http://agriculture.gouv.fr/unfruitpourelarecre>

Ces ressources sont classées en cinq thématiques : animer, découvrir, apprendre, jouer et goûter. Elles permettent d'accéder ainsi, à partir d'une même adresse :

- aux fiches pédagogiques élaborées spécifiquement pour l'opération nationale « Un fruit pour la récré » ;
- à des outils pédagogiques proposés ou repérés des collectivités territoriales, des écoles ou des centres de loisirs ... ;
- à des outils pédagogiques, de communication ou de sensibilisation proposés par les professionnels des filières, les partenaires de la santé, de l'éducation, de l'enfance et des familles.



Animer

Des fiches pédagogiques

- Accès aux fiches de jeux, conçues par Claire Pailharey et illustrées par Marie Desbons
- Accès au guide d'animation pour les ambassadeurs, illustré par Dominique Maes



Découvrir

Des vidéos, documentaires, clips, reportages et propositions de visites

- Liens sur des sites internet proposant des supports documentaires vidéo
- Accès direct à des reportages conçus pour l'opération
- Accès au guide pédagogique de visite, conçu par Bioviva
- Accès à des sites de découverte de vergers et d'ateliers de transformation



Apprendre

Des ressources éducatives et des kits pédagogiques

- Liens vers des sites internet présentant des documents à télécharger
- Accès aux fiches d'identité des fruits, conçues par le Centre de pomologie d'Alès



Jouer

Des activités ludiques et des propositions d'animation

- Liens vers des sites internet proposant des jeux en ligne pour les enfants
- Accès aux supports et animations proposés par les élèves de l'enseignement agricole



Goûter

Des ressources de sensibilisation à la santé, à l'alimentation et à la nutrition

- Liens vers des sites internet proposant des outils pédagogiques sur l'alimentation et la santé



Direction générale de l'Enseignement et de la Recherche
Direction générale de l'Alimentation
www.alimentation.gouv.fr - www.agriculture.gouv.fr