



LA FÊTE DANS L'ASSIETTE

Jeu à retrouver dans les pages suivantes de la gazette Erg'OT Pédiatrie.

Préparation :

- Vous pouvez imprimer les trois pages de jeu et les plastifier ou les mettre dans des pochettes plastiques.
- Chaque couleur correspond à un aliment, qui peut être posé sur les petites assiettes colorées.
- Vous allez avoir besoin d'un dé (collez des gommettes bleues, jaunes et rouges sur ses faces) ou prendre des cartes de couleur (cartes Uno, par exemple).
- L'enfant peut choisir un petit personnage qui servira de pion sur le plateau de jeu.
- Ensemble vous pouvez choisir les noms des trois monstres.

Règles du jeu :

- L'enfant lance le dé ou tire une carte, selon la couleur nous lui proposons de découvrir l'aliment correspondant.
- L'enfant et l'adulte relèvent le défi de cette couleur, pour pouvoir relancer le dé.
- Le pion avance sur la case suivante qui a la couleur correspondante.
- Ensemble, vous gagnez lorsque le pion arrive au château.

Les principes du jeu :

- En lui proposant de lancer un dé ou de tirer une carte, la responsabilité du choix de l'aliment à découvrir est délégué "au hasard" et à l'enfant qui a lancé/tiré.
- En s'assurant que des aliments copains sont toujours présents, on augmente l'engagement de l'enfant et le renforcement positif.

Astuces :

- Toujours proposer **au moins un aliment copain**. Deux pour les premières fois. Trois si l'enfant refuse de participer ou s'il a besoin d'être rassuré et de comprendre la mécanique du jeu.
- Si c'est difficile pour l'enfant, nous pouvons **mettre moins de cartes de(s) aliment(s) à découvrir et plus de cartes des aliments copains**, ou qu'une seule face du dé avec l'aliment à découvrir. Cela fait que l'aliment copain va apparaître plus souvent, l'engagement de l'enfant est plus facile.
- Nous pouvons choisir **deux types d'exercices** :
 - a. Présenter des **micro-morceaux** de l'aliment à découvrir (plus petit qu'une graine de quinoa), et proposer à l'enfant de le faire disparaître dans sa bouche. Augmenter (très) progressivement la taille de l'aliment à découvrir.
 - b. Lui proposer une **habituations sensorielle progressive**. Toucher l'aliment avec sa cuillère, toucher avec sa main, mettre sur sa tête, mettre sur son nez et son menton, faire des bisous, mettre en bouche et recracher, avaler des petits morceaux.
- Si l'enfant ne réussit pas un exercice, c'est que celui-ci était trop difficile. **Adaptez votre niveau d'exigence** pour vous assurer que l'enfant est en réussite et qu'il reste engagé.
- N'hésitez pas à **créer de nouveaux défis**, à intégrer les idées de l'enfant.
- L'adulte doit rester dans une **dynamique de jeu** et **montrer à l'enfant** ce qu'il attend (mettre en bouche, faire un bisou, croquer).
- Les **encouragements de l'adulte** vont motiver l'enfant à poursuivre ses efforts.

LA FÊTE DANS L'ASSIETTE



Les trois petits monstres ont été invités pour une fête dans le  château. Mais avant d'y arriver ils vont te proposer plusieurs défis !



Pour découvrir si c'est le défi bleu, jaune ou rouge, tu vas devoir lancer le dé  ou tirer une carte .

Pour pouvoir aller à la fête ils ont besoin de ton aide.



Peux-tu réussir tous les défis pour avancer dans les cases  jusqu'au château ?



Les monstres sont prêts pour l'aventure !



LA FÊTE DANS L'ASSIETTE

