

# MAXI GOÛTER, MINI DÉCHETS !

## Modalités d'intervention

- Public enfant à partir de 3 ans ;
- On peut jouer soit en groupe soit individuellement
- Durée de l'animation : variable en fonction de l'âge, de 15 à 30 minutes.

## Objectifs pédagogiques

- Apprendre ce qu'est un emballage
- Apprendre aux enfants à consommer différemment et à produire moins de déchets.
- C'est aussi l'occasion de parler de gaspillage alimentaire.

## Déroulé de l'animation

- Toutes les cartes présentant un aliment pour confectionner un goûter sont étalées sur la table.
- La consigne donnée par l'animateur est que le goûter doit comporter le moins de déchets possible.
- Les enfants soit par groupe soit seul doivent en choisir 3 ou 4 cartes pour confectionner leur goûter.
- Possibilité de faire ce jeu en faisant faire un dessin à chaque enfant

Variantes pour les plus grands :

Expliquer son choix de goûter, et préciser ce qu'il fait des ultimes déchets restants (peau de banane ou trognon de pomme)

## Matériel spécifique à l'animation

- L'animateur dispose de cartes d'aliments (boissons comprises) sous différentes formes, certains avec des emballages d'autres sans. Ces cartes peuvent être découpées dans des catalogues de commerce ou dessinées.

