

## Suggestion d'activité pédagogique reliée aux TIC [Scénario pédagogique]

**Noms :** Annie-Pier Chrétien et Judith Labelle

**Adresses électroniques :** annie.pier.c@gmail.com

**Titre de l'activité :** Pyjama Sam, le héros du goûter

1. Quel est le nom du logiciel, du didacticiel ou de la ressource Internet utilisés au cours de cette activité?

Pyjama Sam : Héros du goûter

+ FICHE TECHNIQUE	
<b>Descriptif :</b>	Pyjama Sam : Héros du Goûter est un jeu d'aventure sur PC. Alors qu'il se gave de cookies avant le dîner, notre héros se retrouve plongé dans une incroyable aventure le conduisant dans un pays merveilleux peuplé d'aliments. Un conflit menace pourtant la quiétude de ce garde-manger géant et il faudra tout faire pour parvenir à réunir des conciliateurs et empêcher une véritable guerre d'éclater. Et tout ça, avant que ne sonne l'heure du dîner !
<b>Editeur :</b>	Infogrames
<b>Développeur :</b>	Humongous Entertainment
<b>Type :</b>	Aventure
<b>Sortie France :</b>	22 novembre 2000
<b>Classification :</b>	Pour tous publics

2. Quelle est la durée totale de l'activité? (Nombre d'heures, de périodes ou de semaines)

Cette activité se déroule sur deux périodes d'une heure. Ces deux périodes se déroulent préférablement sur deux semaines consécutives. L'élève a toujours la possibilité de continuer cette activité à la maison.

3. Quelles sont les habiletés technologiques requises?

*Pour l'enseignant :*

Être en mesure de rentrer sur un cédérom (par le bureau, par l'ordinateur...).

*Pour les élèves :*

Être en mesure d'ouvrir l'ordinateur, d'utiliser une souris, d'insérer un logiciel sous forme de CD-ROM.

4. Quels sont le matériel et l'équipement requis? (Équipement informatique, locaux, logiciels, manuels, notes de cours, etc.)

*Pour l'enseignant :*

Un ordinateur, le logiciel de Pyjama Sam et un local d'informatique

*Pour les élèves :*

Un ordinateur et une copie du logiciel de Pyjama Sam

5. Avant l'activité, quelle est la préparation **pédagogique** nécessaire?

*Pour l'enseignant :*

Il doit connaître les cinq groupes alimentaires et connaître les parties du corps. Il doit aussi connaître tout le fonctionnement du cédérom pour pouvoir aider les élèves s'ils éprouvent certaines difficultés. Dans la rubrique aide sur le cédérom de Pyjama Sam, vous trouverez toutes les solutions de ce jeu. L'enseignant peut aussi préparer quelques questions à poser aux élèves au cours de cette activité. Vous trouverez les suggestions en annexe.

*Pour les élèves :*

Les élèves doivent avoir compris et appris les notions sur l'alimentation et le corps.

6. Avant l'activité, quelle est la préparation **technique** nécessaire?

*Pour l'enseignant :*

L'enseignant doit réserver un local informatique pour les activités. Il doit aussi s'assurer que chaque élève a son propre cédérom.

*Pour les élèves :*

L'élève devrait préalablement avoir appris à utiliser un ordinateur.

7. Quelles sont les étapes pas-à-pas de cette activité?
- a) Expliquer les bases du jeu : l'enseignant doit raconter l'histoire de ce jeu.
  - b) Montrer les étapes pour ouvrir le jeu et commencer une nouvelle partie.
  - c) Laisser les jeunes explorer le jeu seuls et répondre aux questions si nécessaire.
  - d) Expliquer aux jeunes qu'ils pourront finir leur partie à la maison ou encore durant la prochaine période d'informatique.
  - e) Revenir sur le sujet du jeu, en demandant aux enfants quel était le but du jeu de *Pyjama Sam* : faire découvrir les différents groupes alimentaires ainsi que les différentes parties du corps. Il doit démontrer l'importance d'une saine alimentation et les conséquences que celle-ci apporte dans la vie.
  - f) L'enseignant peut revenir sur les aliments en leur présentant le guide alimentaire canadien et leur montrer les aliments qui sont dans chaque catégorie. Le tout en faisant des liens avec les personnages de *Pyjama Sam* pour qu'ils comprennent bien le but de l'activité.

8. Quels sont les objectifs de cette l'activité?

*Objectifs d'enseignement :*

Représenter d'une manière amusante les différents aliments qui sont bons pour la santé. Faire un survol des parties du corps.

*Objectifs d'apprentissage :*

Reconnaitre chaque aliment et être en mesure de le placer dans la bonne catégorie des groupes alimentaires. Savoir que pour avoir un corps sain et en bonne santé, chaque aliment est important. Savoir reconnaître les différentes parties du corps.

9. Quels sont les avantages liés à l'utilisation des TIC dans cette activité (en comparaison avec un enseignement plus traditionnel) ?

*Pour l'enseignant :*

Motiver les enfants.

*Pour les élèves :*

Avoir du plaisir tout en apprenant, relever un défi, partager ses trucs et ses astuces découverts sur un site, poser ses questions et se faire répondre par ses pairs. Cela permet un apprentissage coopératif et de favoriser l'entraide entre les camarades de la classe.

10. Outre le logiciel et le matériel indispensables pour cette activité, avez-vous d'autres documents à suggérer ?

Il serait intéressant d'avoir une copie pour chaque étudiant du Guide alimentaire canadien.

## Annexe

### Suggestions d'activités à faire en lien avec la situation d'apprentissage

Ces exemples proviennent de la rubrique guide à l'intention des parents/éducateurs qui se trouve dans le cédérom de Pyjama Sam.

Les activités décrites ci-dessous sont quelques exemples de discussions que vous pouvez mener avec votre enfant en jouant à Pyjama Sam.

#### **C'est grand comment ?**

1. Pyjama Sam mange beaucoup ! Essaie d'évaluer la quantité de nourriture qu'il ingurgite par rapport à sa taille.
2. Quand Pyjama Sam arrive dans le premier décor, il est entouré par toutes sortes de nourritures qui ont organisé une réception. Il y a une pièce montée qui bloque l'issue du local.
  - Si tu avais la taille de Pyjama Sam, pourrais-tu manger un gâteau deux fois plus haut que toi ? Parcours la pièce et clique sur la nourriture de même taille que Pyjama Sam.
  - Il suffit de 5 secondes à Pyjama Sam pour venir à bout de la pièce montée bloquant l'issue. Si tu devais manger un morceau de gâteau deux fois plus haut que toi, combien de temps te faudrait-il pour le manger ?
3. Après avoir constaté la querelle alimentaire des Graisses et des Sucreries, Pyjama Sam rencontre Boubou, son nouvel ami. Boubou est un beignet qui aime se balancer aux arbres et flotter sur l'eau.
  - Si tu rencontrais un beignet, comme Boubou, quelle serait la grandeur réelle de Boubou ? Boubou aurait la grandeur d'un pneu !

#### **Qu'est-ce qui se passe quand tout est identique ?**

1. Sur l'île de Tête à balai, le groupe des Graisses et des Sucreries ne s'entend pas avec les autres. Pourquoi est-ce important que tous les groupes s'entendent ?
  - Si tu manges trop d'un type de nourriture, il va y avoir du remue-ménage dans les tripes !
2. Si tu manges des sucreries à longueur de journée, comment te sens-tu ?
  - Le sucre adoucit le goût des aliments. C'est un hydrate de carbone qu'on retrouve naturellement dans tous les fruits et les légumes de la terre. Quand une plante

transforme l'énergie solaire en nutriment, il y a production de sucre. La canne à sucre et la betterave sucrière sont utilisées pour produire la plus grande partie de la pulpe servant à fabriquer le sucre blanc commercial. Le sucre peut prendre différentes formes, telles que sirop d'érable, miel, mélasse et fructose.

3. Si tu manges des aliments gras toute la journée, comment te sens-tu ?

- La graisse est souvent utilisée pour rendre un aliment savoureux. C'est ce qui donne de l'onctuosité à la crème glacée et l'aspect lisse au beurre. Tu as besoin de matière grasse pour ta croissance et ta santé. C'est la graisse qui transporte les nutriments solubles dans la graisse vers tes intestins pour la phase d'absorption.
- En mangeant trop, que ce soient des graisses ou des sucreries, tu grossis trop et tu peux même ainsi fatiguer le cœur.

### **La sagesse des proverbes !**

Un idiomme est une phrase ou une expression dont le sens n'apparaît souvent que dans son contexte ou dans la culture à laquelle il est rattaché. Il y a quelques idiomes applicables au cas de Pyjama Sam. Sais-tu ce que ces idiomes signifient ?

1. On ne peut avoir le beurre et l'argent du beurre.
2. Ce qui est fait est fait.
3. Il ne faut pas en faire une montagne

Réponses :

1. On ne peut pas consommer quelque chose et le garder en même temps. Par exemple, "Gilles aime son nouveau jouet et voudrait jouer avec lui, mais il a peur de le casser. Son père lui rétorque alors : "On ne peut pas avoir le beurre et l'argent du beurre !"
2. Cela signifie qu'il ne faut pas toujours penser aux problèmes du passé qui n'ont pas pu être résolus. Par exemple, "Je sais que tu as peur de casser ton jouet mais, ce qui est fait est fait "
3. Cela signifie qu'on fait toute une histoire à propos de rien. Par exemple, "Tout ce que tu trouves à faire, c'est de te gratter la tête ! Pourquoi en fais-tu toute une histoire ?"

La première partie du titre du jeu, **VOUS ETES CE QUE VOUS MANGEZ**, est un exemple de proverbe. Un proverbe est une expression utilisée depuis longtemps déjà et qui se maintient jusqu'à nous parce qu'elle recèle une part de vérité. Si tu ne manges que des graisses et des sucreries toute la journée, tu peux devenir obèse et, dans ce cas, tu te sentiras pas bien pour de bon ! Voilà ce que signifie le proverbe : "Vous êtes ce que vous mangez". Que crois-tu que ces proverbes signifient ?

1. Une pomme par jour et le médecin ne rentre plus à la maison.
2. Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras.
3. Patience fait plus force que rage.

Réponses :

1. Si tu manges beaucoup de pommes et de fruits, tu resteras en bonne santé et le médecin ne devra pas venir.
2. Si tu souhaites quelque chose, il vaut mieux essayer directement de saisir l'opportunité plutôt que de la laisser s'échapper.
3. L'impatience donne l'impression qu'il faut beaucoup de temps pour obtenir certaines choses.

Tu crois que ces proverbes restent d'actualité ?

### **Index**

Il y a un tas de mots intéressants dans PYJAMA SAM. Certains mots sont utilisés pour nommer des personnages ou certains lieux. Tu connais la signification de ces mots ?

1. Condiment
2. Sage
3. Florette
4. Délégué
5. Méditer
6. Télescope
7. Claque fouet
8. Hollandaise

Réponses :

1. Quelque chose pour donner du goût aux aliments. Moutarde, ketchup, sel et épices sont des exemples de condiments.
2. Un sage est une personne qui possède énormément de sagesse et de connaissance. Syllabus le Sage, le cake géant sur la montagne est connu pour sa grande sagesse.
3. On peut "conter fleurette." Ce qui signifie qu'on raconte de belles histoires pour séduire quelqu'un. Dans le jeu, un des personnages s'appelle "Florette.", elle aimerait qu'on lui "conte fleurette" parfois.
4. Une personne désignée pour représenter un groupe de personnes ou une cause. Dans PYJAMA SAM, un délégué est choisi dans chaque groupe d'aliment. Par exemple, Chuck Cheddar se

rend à la conférence de paix pour parler au nom de tous les produits laitiers – les fromages, le lait et le beurre.

5. Méditer signifie réfléchir longuement et avec concentration à quelque chose. Syllabus le Sage passe de longues heures à “méditer” des problèmes.
6. Un télescope est un instrument qui te permet de voir des objets situés très loin. Pyjama Sam utilise un télescope pour voir à quoi ressemblent les choses dans l'espace.
7. C'est un très vieux mot qu'utilisaient certaines personnes âgées comme Granny Smythe pour désigner de jeunes gaillards. Ce mot désigne une sauce que l'on sert avec des mets très fins comme les soles, les asperges, etc.
8. C'est une sauce préparée avec des œufs, du beurre, du jus de citron et de l'assaisonnement. On l'utilise souvent aussi pour napper des œufs durs, c'est aussi le sobriquet de Mickey !

### **Autres activités**

#### **Un céleri aux couleurs folles !**

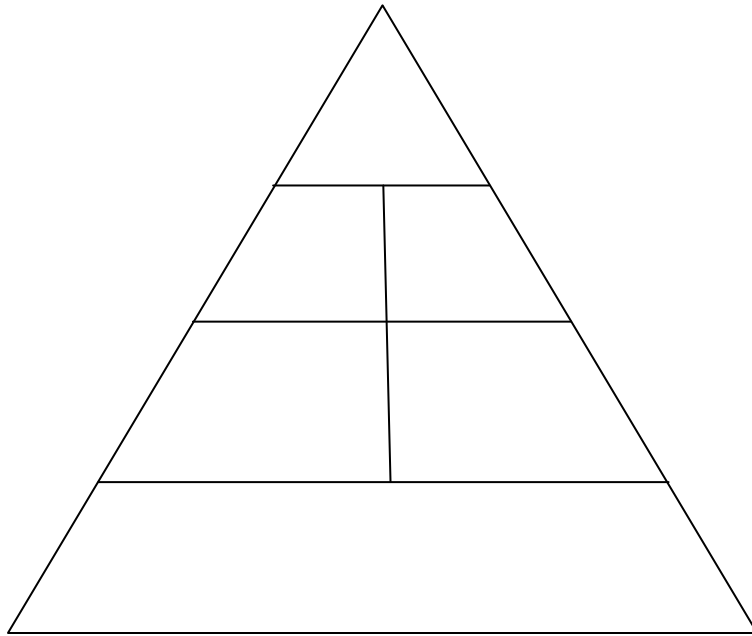
1. Verse quelques gouttes d'un colorant rouge alimentaire dans un verre d'eau.
2. Laisse tremper une branche de céleri (avec les feuilles) dans cette teinture pendant près de trois heures.

Remarque que ta branche de céleri est striée de rouge ! La coloration rouge montre le chemin parcouru par l'eau dans la branche et les feuilles. C'est un exemple de l'effet de capillarité. Elle montre comment, dans le céleri, les “veines” ont véhiculé le liquide.

#### **Ma propre Pyramide des Aliments**

Il y a plusieurs années déjà, l'administration américaine pour les aliments et pour les médicaments, en collaboration avec le département de la santé, a mis au point la pyramide des aliments. Elle a été conçue pour s'assurer que chacun mange la quantité correcte de céréales, de viandes, de légumes et de fruits. La pyramide est un triangle en 3 dimensions.

1. Prends un morceau de papier et dessine un grand triangle avec six sections comme indiqué plus haut.
2. Dans la section inférieure, indique les aliments fabriqués à partir de céréales. Par exemple, les céréales, le pain et les pâtes.
3. Dans la partie gauche de la section suivante, indique les légumes. Par exemple, le maïs, le brocoli, les carottes et les laitues et dans la partie droite, indique les fruits. Par exemple, les pommes, les oranges et les bananes.
4. Dans la partie gauche de la section suivante, inscris les produits laitiers. Par exemple, le lait, les fromages et le fromage frais et dans la partie droite de la section, indique les différentes sortes de viande. Par exemple, le poulet, le bœuf et le porc.
5. Dans la partie supérieure du triangle, inscris les aliments sucrés. Par exemple, les gâteaux, les biscuits et la confiserie.



Voilà, tu disposes maintenant de ta propre pyramide des aliments ! Affiche-la au réfrigérateur pour connaître la catégorie d'aliments que tu va manger.