



LIVRET D'ACTIVITES

PIZZA



INTRODUCTION

Parmi les aliments salés, l'un des plus attractif pour les enfants, c'est bien souvent la pizza.

Il était donc logique que l'on trouve une pizza dans la gamme des aliments factices LAP.

Car ce n'est pas n'importe quel aliment puisqu'à l'instar de la tarte, il se coupe pour se partager convivialement, mathématiquement et fait désormais partie d'une alimentation universelle.

Alors, profitons de sa nature généreuse pour exploiter toutes les qualités sensorielles, cognitives et imaginaires que cette tarte salée nous propose.

L'intérêt de ce matériel repose sur la composition du jeu dont les éléments permettent d'utiliser plusieurs dimensions puisqu'il permet de créer :

- De 1 à 4 parts de pizza,
- Identiques ou différentes,
- Avec une ou plusieurs couches identiques ou différentes de garniture à la différence de certaines pizzas figées dans leur composition.

Ce matériel permet trois types d'activité :

- Activités d'identification, de langage, d'observation, de comparaison, et de situations mathématiques que l'on organise en général en petits groupes.
- Activités de reproduction de modèles à l'aide des 12 fiches d'activités en photos, progressives en difficulté que l'on peut organiser individuellement pour 1 enfant et en coopération jusqu'à 4 enfants.
- Activités libres, dans le coin cuisine par exemple, pour favoriser l'imitation et l'imagination.

SOMMAIRE

INTRODUCTION			p 2
COMPOSITION DU JEU			
▪ Les pièces			p 4
▪ Les fiches activités enfants			p 5
LES ACTIVITES			
ACTIVITES DE DECOUVERTE			
▪ Découverte du matériel	FICHE n°1		p 6
ACTIVITES DE LANGAGE			
▪ Activité de tri	FICHE N° 2		p 7
▪ J'aime, je n'aime pas	FICHE N° 3		p 8
ACTIVITES SENSORI-MOTRICES			
▪ Images séquentielles	FICHE N° 4		p 9
▪ Reproduction de modèles	FICHE N °5		p 10
▪ L'intrus	FICHE N °6		p 11
▪ Les différences et les ressemblances	FICHE N° 7		p 12
▪ Jeu de Kim	FICHE N° 8		p 13
▪ Mémo Pizza	FICHE N° 9		p 14
▪ Je complète à l'identique	FICHE N°10		p 15
ACTIVITES MATHÉMATIQUES			
▪ La pizzeria	FICHE N°11		p 16
▪ Le pizzaiolo (Jeu de société)	FICHE N°12		P 17

COMPOSITION DU JEU

1. LES PIECES

	Plat	(x1)
	Part de fond de tarte	(x4)
	Sauce tomate	(X4)
	Fromage	(x4)
	Champignon	(x4)
	Rondelle de tomate	(x4)
	Feuille de salade	(x4)
	Oignon	(x4)
	Poivron rouge	(x2)
	Poivron vert	(x2)
	Salami	(x 2)
	Steack	(x 2)
	Steack haché	(x2)
	Roulette à découper	(x1)
	La spatule	(x1)
	Carnet de commandes	(x1)

2. LES FICHES D'ACTIVITES ENFANTS



FICHES IMAGES SEQUENTIELLES : De 1 à 6

Progressives en difficulté

Pizza entière

Pour 1 enfant

A partir de 3 ans

- Fiche N°1 en 4 étapes : 4 parts identiques : Fond de tarte + 2 couches de garniture.
- Fiche N°2 en 5 étapes : 4 parts identiques : Fond de tarte + 3 couches de garniture.
- Fiche N°3 en 6 étapes : 4 parts identiques : Fond de tarte + 4 couches de garniture
- Fiche N°4 en 6 étapes : 4 parts différentes (2 à 2 identiques) : Fond de tarte + 3 couches de garniture.
- Fiche N°5 en 6 étapes : 4 parts différentes (3 identiques, 1 différente) : Fond de tarte + 3 couches de garniture.
- Fiche N°6 en 6 étapes : 4 parts différentes : Fond de tarte + 3 couches de garniture.

FICHES REPRODUCTION DE MODELES: De 7 à 12

Progressives en difficulté

Pizza entière

Pour 1 enfant et en coopération jusqu'à 4 enfants

A partir de 3 ans

- Fiche N°7 : 4 parts identiques : Fond de tarte + 2 couches de garniture identiques.
- Fiche N°8 : 4 parts identiques : Fond de tarte + 3 couches de garniture identiques.
- Fiche N°9 : 4 parts identiques : Fond de tarte + 4 couches de garniture identiques.
- Fiche N°10 : 4 parts différentes (2 à 2 identiques) : Fond de tarte + 3 couches de garniture
- Fiche N°11 : 4 parts différentes (3 identiques, 1 différente) : Fond de tarte + 3 couches de garniture.
- Fiche N°12 : 4 parts différentes : Fond de tarte + 3 couches de garniture.

DECOUVERTE



- **AGE** A partir de 2 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Découvrir le jeu et identifier les différents éléments qui le composent, savoir les reconnaître et les nommer.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Sur une table, préparer les éléments du jeu en vrac.

Prévoir une boîte de rangement pour, une fois l'activité terminée, ranger la pizza, dans le coin cuisine par exemple car les pièces peuvent être égarées facilement.

- **DEROULEMENT**

1^{ère} étape :

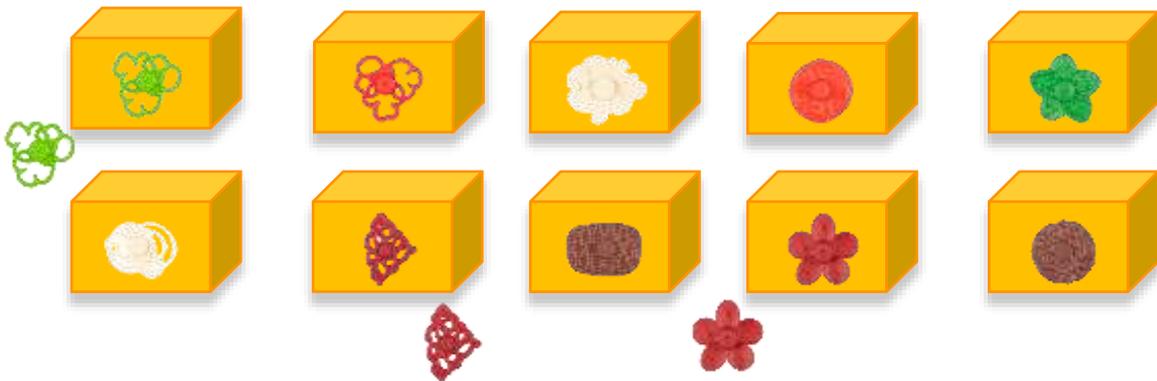
Par petits groupes de 6 enfants, par exemple, nous allons présenter la pizza, élément après élément, mais sans la nommer elle-même :

- D'abord le plat, puis les parts de fond de tarte que l'on placera dans le plat et enfin chaque élément qui compose les différentes couches de la pizza. Au fur et à mesure des actions, les enfants devront nommer ou imaginer ce qu'ils voient. Noter à quel moment ils reconnaissent la « pizza ».

2^{ème} étape :

Après avoir « démonté » les éléments de la pizza, les enfants vont pouvoir les manipuler librement et sans consigne, dans le coin cuisine par exemple. On les laisse découvrir le matériel et jouer à leur guise car c'est avant tout la vertu première du jeu.

ACTIVITE DE TRI



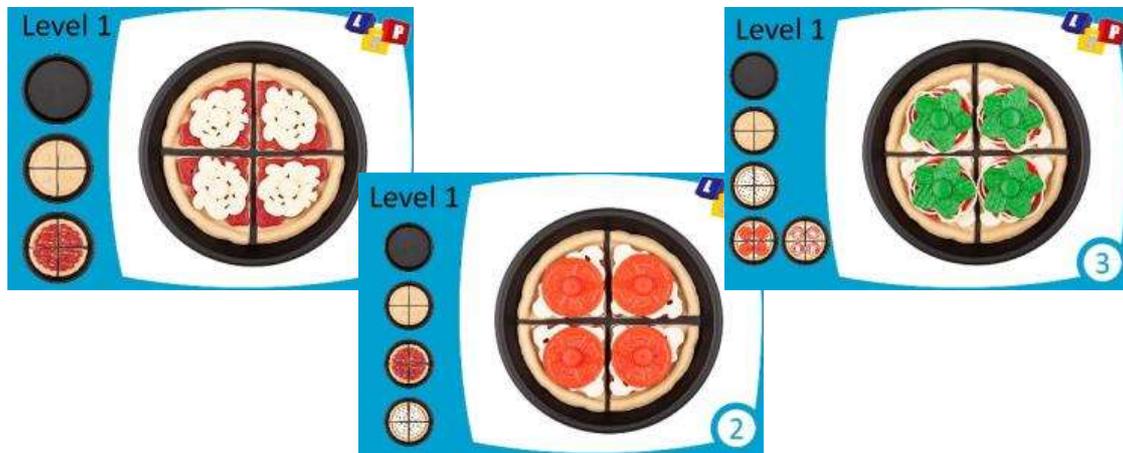
- **AGE** A partir de 2 ans
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Favoriser l'identification et la reconnaissance des différentes garnitures en les triant.
Exercer ses capacités d'observation.
Pratiquer la correspondance terme à terme.
Développer le langage.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Préparer une dizaine de petites boîtes à trier sur lesquelles on colle l'image de chaque garniture. Ces boîtes vont servir dans beaucoup d'autres activités.
Sur une table, disposer les éléments du jeu en vrac.
- **DEROULEMENT**
Par petits groupes de 4 enfants, demander de trier les différentes garnitures dans les boîtes correspondantes.
Une fois l'action réalisée et vérifiée, faire nommer et compter les différents éléments de garniture.

J'AIME, JE N'AIME PAS



- **AGE** A partir de 3 ans
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Faire exprimer et argumenter les enfants sur leurs préférences et leurs choix. Manipuler les garnitures, apprendre à les connaître, à les reconnaître et à les nommer.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Disposer les garnitures préalablement triées dans les boîtes de tri à portée des enfants.
Donner à chaque enfant une part de fond de tarte.
- **DEROULEMENT**
Par petits groupes de 4 enfants, leur demander de composer la part de pizza qu'il préfère.
Une fois l'action réalisée, demander aux enfants de présenter leur part de pizza et de décrire leur choix.
- **PROLONGEMENT**
Selon les possibilités, réaliser une pizza avec les enfants pour faire la relation avec la réalité et le lien avec les aliments réels.

IMAGES SEQUENTIELLES



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Savoir lire une image.

Reproduire un modèle.

Savoir suivre une séquence de réalisation étape par étape.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Utiliser les fiches d'activités « Pizza » : Fiches N° de 1 à 6. Elles sont progressives en difficulté. (Voir le détail des fiches p 5).

Préparer l'ensemble des pièces du jeu et non pas uniquement celles dont l'enfant a besoin.

- **DEROULEMENT**

Pour 1 à 4 enfants.

Donner 1 fiche à chaque enfant et l'ensemble des pièces.

Les laisser lire les images et réaliser chaque étape du modèle. Les accompagner si nécessaire jusqu'à la complète réalisation.

Vérifier avec eux si la réalisation est conforme au modèle. Solliciter leur expression.

REPRODUIRE UN MODELE



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Savoir lire une image et savoir la décomposer par l'observation.

Reproduire un modèle complexe.

Travailler en coopération et coordonner ses actions avec celles des autres.

Favoriser les échanges verbaux.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Utiliser les fiches d'activités « Pizza » : Fiches N° de 7 à 12. Elles sont progressives en difficulté. (Voir le détail des fiches p 5).

Préparer l'ensemble des pièces du jeu et non pas uniquement celles dont l'enfant a besoin.

- **DEROULEMENT**

Pour 1 à 3 enfants.

Donner 1 fiche à chaque enfant et l'ensemble des pièces.

Les laisser lire les images et reproduire chaque étape de composition. Les accompagner si nécessaire jusqu'à la complète réalisation.

Vérifier avec eux si la réalisation est conforme au modèle. Solliciter leur expression.

- **PROLONGEMENT**

Jeu de coopération pour un groupe de 4 enfants.

Donner 1 fiche au groupe.

Chacun doit choisir la part de pizza qu'il doit réaliser.

Composer ensemble le modèle et vérifier s'il est conforme à l'image de la fiche.

L'INTRUS



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer les capacités visuelles, le sens de l'observation, et les compétences langagières d'identification.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer trois parts de pizza avec trois couches de garniture identiques et une différente.

- **DEROULEMENT**

En petit groupe. Une fois le matériel préparé, demander aux enfants de trouver ce qui est différent entre les trois parts de pizza. Faire nommer le nom de la garniture différente.

- **PROLONGEMENT**

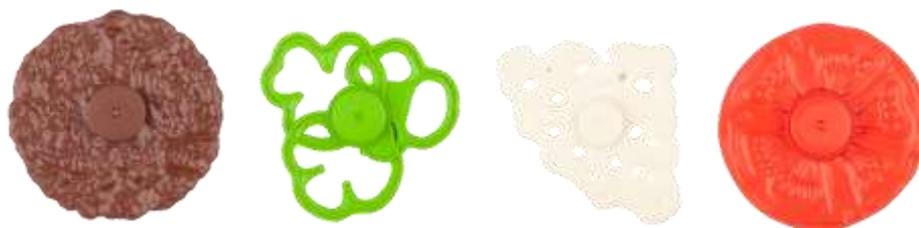
Petit à petit, on pourra compliquer le jeu en préparant quatre parts de pizza et quatre couches de garniture, avec une seule garniture différente.

LES DIFFERENCES ET LES RESSEMBLANCES



- **AGE** A partir de 3 ans
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Développer ses capacités d'observation, favoriser l'identification des éléments de garniture et l'expression.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Préparer deux parts de pizza avec 4 couches de garniture identiques et deux autres parts avec 4 couches de garniture différentes.
- **DEROULEMENT**
En petit groupe. Une fois le matériel préparé, demander aux enfants de trouver ce qui est pareil et ce qui est différent entre les quatre parts de pizza. Les faire commenter pour qu'ils s'expriment.

JEU DE KIM



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer la mémoire visuelle et favoriser l'identification des éléments de garniture et l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer 4 éléments de garniture très différenciés.

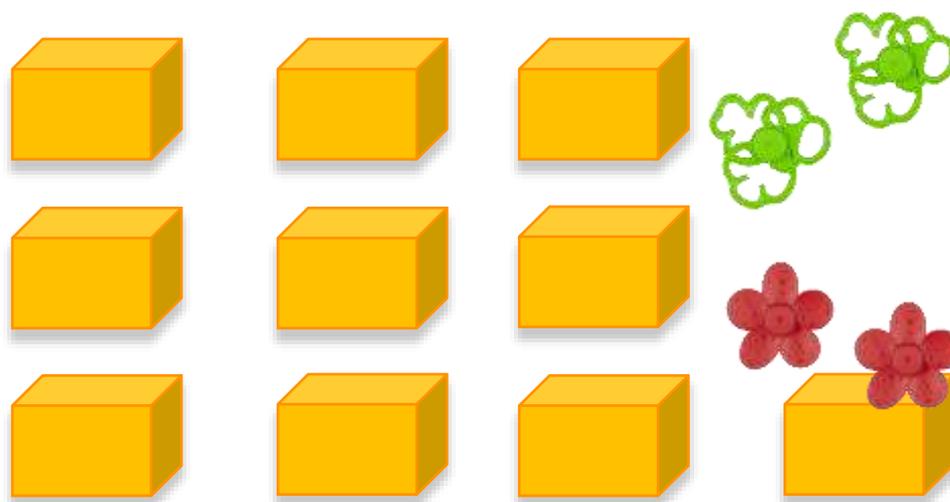
- **DEROULEMENT**

On dispose devant les enfants en petit groupe les quatre garnitures. On leur demande de bien les regarder et des les nommer, puis de se retourner. On cache alors une garniture et on leur demande le nom de celle qui manque. On pourra augmenter la difficulté en changeant les aliments de place pendant que les enfants sont retournés.

- **PROLONGEMENT**

On complexifiera l'activité en choisissant des aliments moins différenciés ou en plus grand nombre.

MEMO PIZZA



- **AGE** A partir de 3 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Développer la mémoire visuelle et favoriser l'identification des éléments de garniture et l'expression.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer dix petites boîtes et cinq garnitures différentes en deux exemplaires.
Placer de façon aléatoire les éléments de garniture sous les boîtes.

- **DEROULEMENT**

Pour deux ou trois enfants. Comme dans le jeu du mémo, il va s'agir pour les enfants, chacun leur tour, de soulever 2 boîtes pour essayer de constituer des paires identiques de garnitures. L'enfant replace les 2 boîtes soulevées s'il n'a pas réussi à constituer sa paire. Est déclaré gagnant celui qui aura constitué 2 paires ou plus.

JE COMPLETE



- **AGE** A partir de 3 ans
- **OBJECTIFS EDUCATIFS**
Développer la mémoire visuelle et favoriser l'identification des éléments de garniture et l'expression.
- **PREPARATION DU MATERIEL**
Préparer trois parts de pizza en mélangeant de façon aléatoire sur chaque part quatre couches de garnitures identiques.
- **DEROULEMENT**
En petit groupe, demander aux enfants de remettre dans l'ordre les couches de garniture afin que les quatre parts de pizza soient identiques. Faire exprimer les enfants.
- **PROLONGEMENT**
Pour complexifier l'activité, préparer quatre parts de pizza en mélangeant de façon aléatoire sur chaque part quatre couches de garnitures identiques.
Demander aux enfants de remettre dans l'ordre les couches de garniture afin que les quatre parts de pizza soient identiques. Faire exprimer les enfants.

LA PIZZERIA



- **AGE** A partir de 4 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Ecouter une commande orale et savoir la retranscrire en actions.

Savoir compter jusqu'à 3 et effectuer des choix en cochant les cases de garniture.

Savoir lire une image.

Echanger avec les autres.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer toutes les pièces composant la pizza et le carnet de commande.

- **DEROULEMENT**

Pour un atelier jusqu'à 5 enfants.

On nomme un marchand de pizza.

4 enfants remplissent leur feuille de commande en cochant 3 cases de garniture selon leur choix. Chacun leur tour ils verbalisent leur commande auprès du marchand.

Le marchand compose la part de pizza et le client vérifie.

- **PROLONGEMENT**

On pourra ajouter un prix (avec des gommettes) soit à la part de pizza, soit aux ingrédients de garniture. Les plus grands munis de jetons pourront payer et même aborder le principe de la monnaie.

LE PIZZAIOLO



- **AGE** A partir de 4 ans

- **OBJECTIFS EDUCATIFS**

Apprendre à jouer ensemble.

Comprendre et appliquer une règle de jeu de société.

Savoir lire les consignes.

Utiliser des stratégies.

- **PREPARATION DU MATERIEL**

Préparer 10 petites boîtes sur lesquelles on va coller les gommettes pour représenter les constellations du dé. Y placer les différentes garnitures triées dans chaque boîte.

Utiliser 4 feuilles du carnet de commande et cocher 3 cases de garniture différentes sur chaque feuille.

2 dés de 1 à 6

- **DEROULEMENT**

Pour 4 joueurs.

Donner à chaque joueur une part de fond de tarte et une feuille de commande préalablement cochée.

Chacun leur tour, les enfants lancent 1 ou 2 dés selon leur besoin et essaient de reconstituer la part de pizza demandée.

Le premier qui a terminé sa part de pizza a gagné.