



FOOD AND NUTRITION

“Die Ampel für gesunde Ernährung”

Ref. 20553



DIE AMPEL FÜR GESUNDE ERNÄHRUNG

Ref. 20553



INHALT:

- Karten: 6 Ampeln + 54 Nahrungsmittel + runde Spielsteine (grün, gelb und rot)
- Lebensmittelpyramide mit farblicher Markierung
- Lebensmittelpyramide in schwarz-weiß zum Kopieren und Ausmalen
- Pädagogischer Leitfaden und Anleitung

EMPFOHLENES ALTER:

Von 4 bis 8 Jahren.

DIDAKTISCHE ZIELE:

Assoziationspiel, bei dem 54 Grundnahrungsmittel den Farben der Ampel zugeordnet werden müssen, je nach der Häufigkeit, mit der die einzelnen Nahrungsmittel gegessen werden sollten (grün: oft / gelb: manchmal / rot: selten).

SPIELSYSTEM UND VERWENDUNGSTIPPS:

- 1) Jeder Schüler bekommt eine Ampel-Karte und 3 runde Spielsteine (grün, gelb und rot). In der Mitte des Tisches liegen auf einem Stapel mit der Vorderseite nach oben die viereckigen Karten der verschiedenen Nahrungsmittel.
- 2) Der Reihenfolge nach nimmt der erste Mitspieler die oberste Nahrungsmittelkarte und muss entscheiden, wie häufig dieses Nahrungsmittel gegessen werden sollte und einen der 3 runden Spielsteine entsprechend auf die Ampel legen:
 - GRÜN: oft
 - GELB: manchmal
 - ROT: selten
- 3) Überprüfen, ob der runde Spielstein auf der Ampel mit der Farbe auf der Rückseite der Nahrungsmittelkarte übereinstimmt:
 - a. Wenn die Farbe übereinstimmt, ist die Lösung richtig: Der Mitspieler darf die Nahrungsmittelkarte behalten.
 - b. Wenn die Farbe nicht übereinstimmt, ist die Lösung falsch: Der Mitspieler legt die Karte mit der Vorderseite nach oben unter den Kartenstapel auf dem Tisch.



- 4) Wenn keine Nahrungsmittelkarten mehr auf dem Tisch liegen, hat der Mitspieler gewonnen, der am meisten Karten gesammelt hat, weil er am besten weiß, wie oft welche Nahrungsmittel für eine gesunde und ausgewogene Ernährung gegessen werden sollten.

Verwendungstipps:

- Es können **bis zu 6 KINDER** mitspielen.
- Mit SELBSTKORREKTURSYSTEM auf der Rückseite der Karten.
- Vor Beginn des Spiels sollte die Lehrkraft sicherstellen, dass die Schüler das System von Spiel und Selbstkorrektur verstanden haben.



