



POUR EN SAVOIR + :



Kit pédagogique du CIV
«Bien dans mon assiette, bien dans mes baskets»

Les classes du goût : séances 1, 2, 3, 4, 5 et 6

GOÛTE AVEC TES 5 SENS



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Se mettre à l'écoute de ses perceptions sensorielles, les identifier, les isoler et les utiliser
- Découvrir et utiliser le vocabulaire sensoriel approprié
- Découvrir les différences de perceptions entre les individus
- Mettre en œuvre des procédures expérimentales
- Evoquer les facteurs d'influence sur la dégustation (culturels, pairs...)

COMPÉTENCES

- Utiliser des aliments référents en vue d'établir des comparaisons
- Mettre en œuvre un vocabulaire de plus en plus spécifique
- Trouver des solutions appropriées pour organiser des résultats
- Ecouter des points de vue, échanger et organiser des arguments



DU CÔTÉ DU CYCLE 2

DÉCOUVERTE « Sens, dessus dessous ! »

 **Durée de la séance : entre 20 et 30 min**

 **Avec les fiches de manipulation RECETTES.**

Préparation de la séance : les fiches de manipulation peuvent être complétées avec d'autres photos de recettes.

Déroulement de la séance

Répartir les élèves en groupes. Donner à chaque groupe une ou plusieurs photos, avec pour consigne, de trouver une recette qu'ils auraient envie de faire ou de manger.

Laisser un vrai temps de discussion, l'objectif étant que, grâce à ces échanges, chacun ait l'occasion d'exprimer ce qui lui semble appétissant ou non dans une recette et explique les raisons de son choix.

Faire une première mise en commun avec pour consigne de venir présenter la recette choisie et les raisons de son choix : est-ce parce qu'on a déjà mangé ce plat et qu'on l'apprécie, est-ce pour d'autres raisons ?

Si les élèves utiliseront, dans un premier temps, beaucoup d'expressions relevant de la subjectivité, de l'hédonisme, il conviendra ensuite de les orienter vers de réelles descriptions sensorielles qui les conduiront à décrire différemment ce qu'ils ont sous les yeux. Conclure l'activité en faisant constater aux élèves que c'est leur vue qui leur donne des indices et des informations, sans qu'ils aient eu besoin de goûter.

PROLONGEMENT 1

Prolonger l'activité de découverte en proposant aux élèves, à partir d'un dessin d'aliment au trait, de le décliner en six images différentes en utilisant des couleurs très improbables, façon Warhol.



Afficher toutes leurs productions et leur demander dans chaque planche ce qu'ils ont envie de manger, ce qu'ils n'ont pas envie de manger et pourquoi. Ce travail permettra de souligner que certaines couleurs ne sont pas associées culturellement à du comestible, à l'exception peut-être des boissons ou des sucreries. Ce travail permettra de rappeler l'importance de la vue dans la première impression que l'on se fait d'un plat ou d'un aliment avant même de l'avoir mis en bouche.

PROLONGEMENT 2

Avec la fiche de manipulation MOTS.

Répartir la classe en deux équipes. Extraire un joueur d'une équipe. Lui proposer de choisir une recette et de préparer dans sa tête des phrases qui la décrivent le plus parfaitement possible. Une fois prêt, le joueur donne le plus d'indices sensoriels possibles à propos de la recette qu'il a choisie sans, bien entendu, la nommer. Chaque équipe peut lui poser deux questions. La première équipe qui trouve la recette choisie marque un point. La première équipe qui totalise trois points gagne la partie. L'objectif de cette activité sera de mettre en pratique l'ensemble du vocabulaire sensoriel.

DÉGUSTATION « Des mots pour tout »

Durée de la séance : 30 min à répéter plusieurs fois

Préparation de la séance

Apporter des pains différents (pain de mie, baguette, pain de campagne, pain aux herbes, pain aux graines...). Présenter les pains entiers et coupés. Les pains peuvent être remplacés par un autre groupe d'aliments. Il est important de n'utiliser, à ce stade, qu'une seule « famille » afin que les élèves se concentrent sur les différences.

Déroulement de la séance

Premier temps

Observer les aliments. Chercher collectivement tout ce qui caractérise un pain comparé aux autres. Proposer ensuite de sentir, de toucher, d'écouter puis de goûter les pains afin de les caractériser de plus en plus finement. Ce sera le moment d'introduire, de répéter ou de souligner quelques mots caractéristiques de chacun des 5 sens : il est plus foncé, il a des graines, il a une grosse croûte, il n'a pas de croûte, il est difficile à croquer, il fond dans la bouche... Toutes les expressions, même les plus familières, doivent être acceptées. Le vocabulaire précis étant toujours long à acquérir.

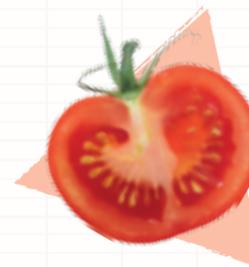
Second temps

Mettre en place un jeu sur le principe suivant : un élève choisit, sans le montrer, un des pains posé devant lui. Les autres élèves devront, par des questionnements successifs, deviner celui qu'il a choisi, à l'unique condition que les questions soient construites de telle sorte que les réponses soient uniquement « oui » ou « non » : est-ce qu'il croque ? Est-ce qu'il croustille ? Est-ce qu'il est doux quand on le touche ? Est-ce que la mie est bien blanche ?...

Ce jeu peut être mis en place de temps en temps afin de multiplier les occasions d'introduire ou d'utiliser un lexique sensoriel. Si des mots sont écrits au tableau, il sera particulièrement efficace de les organiser en 5 colonnes afin d'y associer un sens spécifique.

Troisième temps

Associer des aliments et des mots. Rechercher collectivement ou en petits groupes : des aliments qui font du bruit quand on les croque, qui sont lisses et tout doux quand on les touche, qui sont de telle ou telle couleur... L'objectif de cette activité sera de faire prendre conscience que l'interaction de tous les sens permet d'appréhender, reconnaître et éventuellement apprécier un aliment.

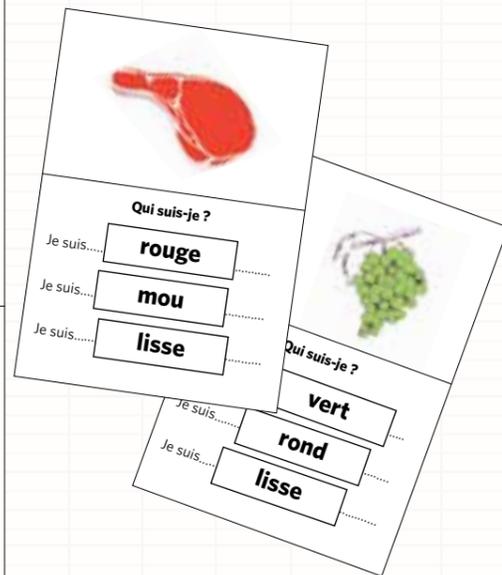


PROLONGEMENT

Avec la fiche de manipulation MOTS.

Utiliser les étiquettes de mots pour aider les élèves à inventer des devinettes à partir du modèle ci-dessous :

| |
|----------------------|
| |
| Qui suis-je ? |
| Je suis..... |
| Je suis..... |
| Je suis..... |



Ces devinettes permettront de nombreux échanges, elles pourront donner lieu à la production d'un grand jeu de classe.



AVEC LE CARNET DE PARCOURS DU GOÛT

Réaliser une sorte de nuancier allant du blanc au marron très sombre, ces couleurs représentant toutes les nuances du pain. Les élèves pourront indiquer la couleur de la croûte et celle de la mie qu'ils préfèrent ou toutes les couleurs qu'ils ont vues en faisant une enquête chez eux, au restaurant scolaire ou dans une boulangerie.



DU CÔTÉ DU CYCLE 3

DÉCOUVERTE « Addition de sens ! »

Durée de la séance : 45 min

Avec les fiches de manipulation RECETTES.

Déroulement de la séance

Première étape : état des lieux des connaissances

Mettre en place une discussion collective autour des questions successives suivantes : quels sont tous les sens (ou les organes sensoriels) que vous connaissez ? Quelles informations vous donnent chacun de ces sens ? Si vous deviez les ranger du plus important au moins important, que proposeriez-vous ?

L'objectif de ces échanges est d'une part de vérifier les connaissances initiales des élèves, de faire le point sur le vocabulaire et les compétences acquises, de lever les illogismes et les approximations, puis de créer une situation d'échanges afin que chacun exprime son point de vue. L'objectif n'est pas d'arriver à un rangement consensuel, mais de permettre à chacun d'argumenter et d'expliquer le plus précisément possible quelles sont ses perceptions. Cette étape est essentielle pour que chaque enfant se rende compte des différences de perception d'un individu à un autre.

Deuxième étape : individualisation et appropriation

- Imaginer les informations qui manqueraient si on était privé de tel ou tel sens. Ce travail permettra de regrouper et catégoriser les informations sensorielles.
 - Rechercher des souvenirs sensoriels à « décrire » le plus précisément possible. Stimuler l'imagination des élèves avec les photos de recettes.
- Demander aux élèves de décrire « sensoriellement » les images qu'ils ont devant eux pendant que le restant de la classe relève tous les mots qui leur semblent appartenir à un vocabulaire sensoriel. Mettre en commun puis comparer les réponses. Proposer de classer en cinq colonnes, chacune correspondant à un sens, les mots qu'ils ont relevés. Mettre en commun et passer du temps à échanger sur les mots qui se retrouvent dans plusieurs colonnes.

PROLONGEMENT

De multiples activités ludiques peuvent être mises en place à partir de ce travail de découverte :

- décrire un aliment en omettant d'utiliser des informations données par un sens
- décrire un aliment en ne donnant que les informations données par un seul sens

Toutes ces activités auront pour objectif d'aider les élèves à prendre conscience que c'est en additionnant l'ensemble des perceptions et informations sensorielles, qu'ils sont en mesure d'appréhender un aliment.

EXPÉRIMENTATION « Touche-à-tout, dis-moi tout »

 **Durée de la séance : environ 30 min**

Préparation de la séance : apporter plusieurs boîtes à chaussures avec leurs couvercles. Ménager un trou sur un côté, permettant de laisser passer une main d'enfant, mais suffisamment étroit pour que les enfants ne puissent rien voir dans la boîte une fois la main introduite.

Apporter différents aliments de textures très variées. En prévoir entre six et dix par boîte dont : viande crue et cuite, huître, moule fermée, noisette, biscotte, gâteau sec, banane, sucre en morceau, feuille de salade, pain de mie, morceau d'emmental, œuf dur, kiwi, beurre, gelée... Prévoir des lingettes.

Déroulement de la séance

Proposer aux élèves un jeu de devinettes, ne mettant en œuvre que le toucher. Répartir les élèves en groupes et donner à chaque groupe une boîte avec au début six aliments, puis de plus en plus parmi des aliments nommés ci-dessus. Les boîtes doivent être assemblées différemment les unes des autres afin de multiplier les occasions de manipulations.

Le jeu consiste à faire identifier l'ensemble des aliments qui se trouvent dans la boîte. Chaque enfant pourra toucher et vérifier les propositions des autres membres du groupe pour valider une proposition ou l'infirmer.

Une fois la consigne du jeu énoncée, laisser un temps pour que chacun s'exprime sur la difficulté de ce type de jeu ou sur les peurs éventuelles à introduire aveuglément sa main dans un contenant. Cette étape sera très importante pour bien mettre en évidence l'importance de la vue dans l'appréhension et la compréhension de ce qui nous environne.

 Si des élèves sont totalement bloqués à l'idée d'introduire leur main dans un contenant, leur montrer que ce sont uniquement des aliments qui sont à l'intérieur. Faire un premier jeu en montrant les aliments introduits, puis une fois le couvercle fermé, les élèves n'auront plus qu'à les ressortir en suivant la consigne orale : sors la noisette...

Faire une mise au point collective afin de mettre en commun le ou les aliments qui ont été les plus faciles à identifier et ceux qui ont été les plus complexes. Rechercher les raisons de cette difficulté.

Ce jeu peut être réalisé de multiples fois en faisant varier autant que nécessaire les aliments.



DÉGUSTATION « Les sens nous trompent-ils ? »

 **Durée de la séance : 45 min**

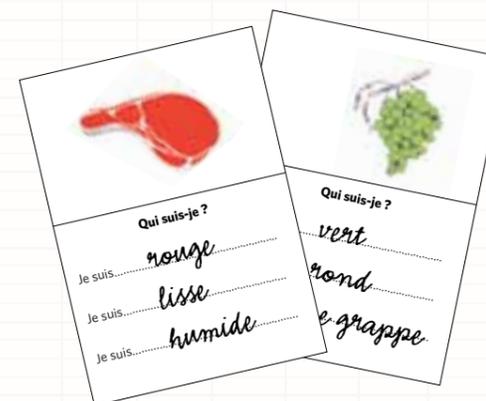
Préparation de la séance : dans des carafes ou des bouteilles transparentes, préparer quelques uns des mélanges suivants, en dosant de façon à obtenir des couleurs de même intensité : eau + jus de citron, eau + jus de betterave, eau + sirop de fraise ou de grenadine, eau + sirop de menthe, eau + colorant alimentaire vert, eau + sel, eau + sucre... Faire ensuite des mélanges volontairement confusants : eau + citron + jus de betterave, eau + sel + jus de betterave...

Déroulement de la séance

Proposer un petit jeu sensoriel en demandant aux élèves ce qui les a piégés. Pourquoi associe-t-on une couleur à un goût ou à une catégorie d'aliments ?

Souligner les diverses influences qui s'exercent devant certains aliments et la manière dont se construisent les goûts et les dégoûts.

PROLONGEMENT



Utiliser le modèle de fiche proposé pour le cycle 2 pour permettre aux élèves d'inventer des devinettes à s'échanger.



AVEC LE CARNET DE PARCOURS DU GOÛT

Réaliser une sorte de devinette sensorielle sur le principe suivant : Choisir un aliment puis le définir avec cinq indices sensoriels. Des onomatopées pourront être écrites pour qualifier l'ouïe.