

JEU CUISINE : des brochettes

un exemple de séquence commenté



Comment amener les enfants à découvrir et comprendre le monde ?

Préalables à tous les thèmes

Pour que les apprentissages soient effectifs, ils est recommandé de les inscrire dans un contexte porteur de sens. L'étude et la manipulation d'un casse-noix ne prennent réellement ce sens que si elles apparaissent en réponse à un besoin. Ce besoin prend naissance dans la réalisation d'un projet simple - *une recette de cuisine* - ou dans le désir de réussir un jeu - *trouver le plus de petits vers possible dans les noix trouées, comparer avec l'autre équipe* -.

Cependant, le vivant, les objets ou la matière ne sauraient réellement devenir objets d'études sans le passage par deux étapes préalables :

- La rencontre au cours de laquelle ils sont découverts dans leur contexte d'existence ou d'utilisation.
- Les jeux spontanés ou les jeux d'exploration, au cours desquels les enfants établissent avec vivant, objet et matière, une relation plus « intime », par une reconnaissance sensorielle libre qui établit une première maîtrise. C'est une phase indispensable d'apprentissages adaptatifs.

Ces deux étapes peuvent parfois se fondre en une seule. Elles procèdent d'un besoin et d'une nécessité incontournables. Ainsi, si elles sont occultées, elles se déroulent au cours des séances consacrées à l'étude formelle, et viennent en perturber le déroulement avec un fort préjudice pour les apprentissages. Le respect de ces étapes traduit le respect de l'adulte pour les besoins de l'enfant, en le prenant pleinement en compte comme individu pensant et agissant.



Ce respect affiché dans les faits est perçu inconsciemment par l'enfant. Il accepte alors volontiers les contraintes et les règles introduites par l'adulte pour des jeux pédagogiques et qui vont le conduire à s'interroger sur ses modes d'actions... voire de pensée pour les plus avancés.

Le respect de ces étapes permet à tous les enfants de s'enrichir de représentations initiales à partir desquelles les apprentissages deviendront possibles. Les handicaps liés aux origines socioculturelles sont ainsi fortement atténués. De surcroît, le vécu partagé favorise la cohésion, les échanges et la coopération au service de la réussite de tous.

Ces éléments justifient une séquence en quatre étapes :

1. rencontre avec vivant, objet, matière, dans un contexte de sens et des interactions sociales
2. jeux spontanés ou d'exploration, pour le plaisir, mais aussi pour établir une expérience
3. introduction de contraintes ou de règles pour maîtriser, utiliser ou connaître plus formellement
4. définition et réalisation d'un projet simple ; il est fréquent que ce projet soit à l'origine de la mise en place des étapes précédentes.

L'étape de rencontre présente l'intérêt de pouvoir se dérouler au cours de moments informels : au cours d'une récréation, d'activités libres en intérieur comme en extérieur. L'adulte ou un pair plus

âgé dans le cas de classes multi-âges, ne sont présents que pour accompagner, donner du langage, porter intérêt sans volonté de guider.

Les étapes 1 et 2 peuvent parfois fusionner au cours d'une même séance, lorsque la familiarisation est établie rapidement. Le projet pour sa part bien que programmé en dernière étape, justifie souvent l'introduction subtile d'éléments impliqués, dans des espaces de la classe ou de l'école. Il est alors à l'origine de la séquence et en assure la conclusion.

Présentation

La réalisation de brochettes de fruits est un projet simple et accessible à tous les enfants de l'école maternelle. La vivant est abordé au travers des fruits de saison. Les ustensiles de cuisine offrent un choix d'objets intéressants, tant par leurs matières que par leurs fonctions.

Une progression logique et respectueuse des besoins de l'enfant, consiste à commencer la découverte de vivant, objets et matières, dans le contexte habituel de vie de celui-ci : fruits et légumes à maturité sur l'étal du marché, parties apparentes des plantes (hors de terre), animaux communs de l'environnement proche, objets du quotidien, etc.

L'existence d'un contexte pour chaque chose permet la naissance d'une réflexion sur le « pourquoi ? » et le « comment » ? Ces questions se poseront alors tout aussi naturellement lorsque viendra l'idée de déterrer une plante pour comprendre d'où elle provient, ou de démonter un objet pour le réparer...

La place du langage



Au cours des deux premières étapes, l'adulte accompagne l'action par du langage approprié et listé dans les premières lignes du tableau. La mobilisation de ce langage devient plus formelle au cours du jeu pédagogique et du projet. Ces derniers sont définis dans le diaporama proposé sur le [site maternelle72](http://site.maternelle72.fr) ; les modalités de déroulement de séances sont présentées à la diapositive n°15.

Le langage de communication est présent à toutes les étapes. Le langage hors contexte est effectué dans le cadre du temps de maîtrise de la langue, pour que la découverte du monde conserve toute sa dynamique d'ans l'action. Le travail sur le rappel de vécu risquerait de détourner l'objectif réel de la séance.

En pratique

L'enseignante identifie ce qu'elle projette de faire étudier aux enfants dans les domaines du vivant, des objets et de la matière. Elle définit un projet qui les met en scène - ici une recette de cuisine -, ou un jeu pédagogique qui en favorise la connaissance.

Lorsque le jeu ou le projet sont définis, elle organise une ou plusieurs rencontres : collations de débuts de matinées, introduction et accès libre à des éléments dans un espace de la classe, sortie active au marché (avec la complicité du marchand de fruits et légumes)...

Elle laisse ensuite aux enfants des temps d'accès libres à ce qui sera mis en œuvre...

Puis elle introduit des règles aux jeux spontanés, ou donne l'envie de réaliser...

Sécurité, hygiène

La sécurité est éduquée à chaque étape, l'enfant agissant à partir du modèle de l'adulte, avec accompagnement langagier.

L'utilisation des outils numériques mobilise appareil photo numérique, tablettes tactiles, TNI, ordinateur... Pour la production de « traces » visuelles et audiovisuelles. Celles-ci serviront de supports pour les travaux hors contexte (rappel de vécu, évocation), et en contexte (pensée réflexive par observation, analyse, réflexion et ajustements...).

Privilège d'école maternelle

Dans la plupart des cas, l'enfant qui fréquente l'école est accueilli dans une classe. Il y fait connaissance de ses pairs avec qui il devra partager l'espace, les ressources matérielles... ainsi que l'attention de la maîtresse et de l'ATSEM. L'école détient le privilège d'offrir à l'enfant, un lieu où il peut trouver mille trésors, sources de plaisirs, de curiosité ou encore d'investigations. L'école détient le privilège de faire de ses classes, des lieux où les élèves se sentent dans un univers ami, où s'ouvrent les vastes espaces des possibles. Chaque jour, durant 3 à 5 heures, parfois plus, les enfants doivent sentir qu'ils habitent leur classe, voire l'école pour les plus matures.

C'est à l'enseignant qu'incombe la délicate responsabilité de créer ce sentiment. L'aménagement des espaces y tient un rôle majeur, dans les latitudes d'interactions sécurisées, autonomes et sociales qu'il permet. L'enfant doit connaître chaque espace de la classe, ainsi que les règles qui en gouvernent l'usage. Un esprit de bienveillance et de coopération ouvre aux initiatives un champ où l'incertitude et l'erreur trouvent toujours un dénouement positif.

Rencontre mise en scène par l'adulte

C'est dans ce contexte que l'enseignante peut introduire dans un espace existant ou dédié, des objets ou des « choses » qui viendront dessiner sur les sourcils, de joyeux points d'interrogations. Des casse-noix au « coin » cuisine, des véhicules au « coin » circuit, une porte ouverte sur la jardinière, une haute tour de kaplas... de nouveaux engins roulants sur la cour.

A plusieurs reprises au cours de la journée, il est nécessaire que les enfants disposent de moments au cours desquels ils peuvent investir librement un espace et l'explorer. Ce sont ces moments qui sont mis à profit pour organiser des rencontres qui sont perçues comme fortuites par les enfants. Ils effectuent alors des **apprentissages par adaptation**. Ils s'essaient à une manipulation de ces nouveaux éléments introduits dans leur environnement. C'est une étape décisive. Il n'est pas question d'utiliser ou de faire selon une méthode précise. C'est une phase d'exploration sensorielle d'abord, pour tenter ensuite de répondre à des intentions personnelles.

En favorisant la coopération, l'enseignante autorise la perception de modes d'action et de comportements différents. S'ils s'avèrent convaincants, ils sont alors pris comme modèles. Intervient alors un processus d'**apprentissage par imitation**, extrêmement puissant et efficace chez l'enfant mais aussi chez l'adulte. Les neurones miroirs y jouent un rôle fondamental.

Les interactions sociales soutenues par le langage verbal ou non verbal, apportent du sens et de la réflexion. Elles permettent l'expression de l'**apprentissage socio-constructiviste** qui apparaît au cours des jeux à règles ou dans la réalisation de projets.

Fiche de séquence « JEU CUISINE » Les brochettes de fruits



École :	Commune :	
Niveau :	Enseignant(e) :	ATSEM :

La séquence

Faire des brochettes de fruits	De la PMS : les enfants découvrent vivant, objets et matière tels qu'ils les rencontrent dans la vie courante à la MGS : les enfants découvrent les stades de croissance, puis, à leur tour, élèvent ou font pousser les enfants démontent des objets simples, en découvrent les mécanismes et fabriquent à leur tour...	
Le vivant	Bananes, oranges, pommes, raisin...	
Les objets	Couteaux, brochettes, saladier, plat à four, mixer...	Adapter matériel et manipulations à l'âge des enfants
La matière	Plastique, bois, métal, verre pyrex...	

1. La rencontre	La maîtresse a fait des brochettes de fruits pour ses enfants. Elle a pensé à ses élèves et leur en a apporté deux. Chacun goûte... mais 2 brochettes, c'est bien peu ! Et si...
2. Jeux spontanés	Le matériel apparaît progressivement au coin cuisine. Les enfants peuvent faire leurs scénarios librement. Avec encadrement de l'adulte : les enfants peuvent écraser, sculpter, presser pour faire naître et disparaître des créations (galette de banane... avec des yeux de raisin, pomme avec nez et yeux, jus de raisin...)
3. jeu pédagogique	Créer des colliers ou des brochettes selon des algorithmes donnés. Avec modèle visible à proximité, puis à distance. Avec mémorisation du modèle, puis anticipation des fruits nécessaires, etc.
4. projet	<p>Les enfants trouvent un moyen pour faire comprendre à des pairs , la composition de la brochette qu'ils souhaitent manger. Une liste de courses est établie en utilisant les représentations produites. La classe ou le groupe va au marché ou au supermarché pour faire les achats. Réalisation des brochettes de fruits avec des contraintes de même nature que dans le jeu pédagogique, en fonction des commandes qui ont été établies. Les représentations prennent la forme d'éléments matériels pour les PS, jusqu'à des dessins ou croquis pour les plus grands. La validation est effectuée entre pairs par comparaison avec la commande. Un temps de dégustation est fixé, avec service et nettoyage...</p> <p>La maîtresse a élaboré un projet pédagogique interdisciplinaire : - Découverte du monde (vivant) : connaissance des fruits, approche sensorielle - Découverte du monde (formes et grandeurs) : tris, classifications des quantités perçues, des tailles et des formes, vocabulaire associé ; comparaisons terme à terme, algorithmes. - Maîtrise de la langue : connaissance du nom des fruits et qualification des saveurs - Activités artistiques : composer des « tableaux de fruits en brochettes » (connaissance et associations de couleurs et de formes)</p> <p>Le projet pédagogique de la maîtresse a été transmis aux enfants par le biais d'une mise en scène : la rencontre. Elle a ainsi déclenché chez ceux-ci, le désir d'en réaliser par eux-mêmes. Elle a opéré la dévolution du projet vers les élèves. Ils sont ainsi en mesure d'énoncer leur propre projet, individuel ou coopératif : faire des brochettes de fruits.</p> <p>L'évaluation du projet consiste à s'assurer que la réalisation est conforme à ce qui avait été décidé. Si tel n'est pas le cas, deux modes de remédiation sont possibles selon la nature des erreurs constatées : - correction simple si la solution est immédiatement accessible - résolution du problème si la solution nécessite le passage par une ou plusieurs étapes de recherches intermédiaires...</p>

*rappels : jeu pédagogique et projet sont définis dans le diaporama proposé sur le [site maternelle72](http://site.maternelle72.fr) ; les modalités de déroulement de séances sont présentées à la diapositive n°15.