

CREATION D'UN LABORATOIRE DES SENS AUTOUR DES FRUITS ET DES LEGUMES

Durée : environ 6 semaines

Découvrir, expérimenter, verbaliser et catégoriser	Répéter dans des situations différentes pour mémoriser	Créer et/ou utiliser des outils pour faciliter le rappel (restituer)	Autres domaines d'activités
<p>* Découverte de fruits et de légumes</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ hypothèses par la vue, le toucher ◆ identification (appel au vécu des enfants) <p>* Jeu de devinettes (réinvestissement lexical) : un fruit ou un légume est dissimulé : le meneur de jeu le décrit (toucher, vue) pour le faire identifier par les joueurs.</p> <p>* Composition personnelle d'un dessert (prise d'informations par la vue) : les fruits sont disposés sur une table (entiers, coupés en dés, en rondelles, en tranches...)</p>	<p>* Classement des fruits et des légumes en utilisant un critère autre que la couleur et la forme ; justification.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconnaissance des fruits et des légumes dans des publicités et des magazines - Elaboration d'un panneau collectif mettant en évidence les deux familles (découpage et collage). <p>* Portrait d'Arcimboldo : lecture d'image et réalisation d'un panneau individuel (images découpées dans les magazines)</p>	<p>* Cahier de vie élaboré pendant tout le projet (Cf doc 4)</p>	<p>* Agir dans le monde : préparation d'une danse pour le spectacle (tous les légumes).</p> <p>* Apprendre à parler et à construire son langage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecoute et mémorisation de comptines - Poésies sur les fruits et les légumes - Lectures magistrales de récits où ces aliments sont présents. <p>* S'initier au monde de l'écrit : - Production écrite : les différentes étapes de la création du laboratoire sensoriel pour le cahier de vie.</p>

<p>Chaque enfant compose son dessert en prenant un fruit de chaque sorte et en disposant l'ensemble sur une assiette.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prise de photos pour élire les « coups de cœur » - Dégustation et remplissage d'une fiche de dégustation qui sera utilisée pour s'exprimer sur ses goûts personnels et les argumenter (Cf doc. 4) - Un panneau collectif est réalisé avec toutes les photos des desserts. <p>* Jeu sur le toucher :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Différencier des fruits et des légumes de différentes textures. Prise de conscience que la vue ne suffit pas seule à identifier (toucher). - Jeux d'identification de fruits et de légumes, yeux bandés (lexique relatif au toucher) <p>* Jeu sur l'odorat :</p> <p>Boîtes de pellicules photos contenant des morceaux ou essences de fruits et de légumes et les référents. (fruits et légumes réels).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identifier l'odeur des différentes boîtes - Vérification à l'aide des référents. - Prise de conscience du rôle de l'odorat. 	<p>* Fabrication du jeu de la « boîte mystérieuse » : deux gants de vaisselle sont fixés à l'intérieur d'une boîte de chaussure vide ; des objets de texture différente sont collés sur les parois de la boîte. Le jeu consiste à identifier les objets collés. (Cf doc. 5)</p> <p>* Fabrication du jeu des « odeurs » : le jeu est un loto sur lequel on place des jetons après avoir identifié les odeurs dans les boîtes de pellicules photos.</p> <p>Les réponses sont indiquées en-dessous des boîtes (Cf doc. 6)</p>	<p>* Jeu de Kim, memory avec les jeux fabriqués. Progression dans les identifications (nombre d'objets, ordre...)</p> <p>* Jeux du commerce mettant en jeu les cinq sens : lotos des odeurs, tactiles, sonores, logiciels.. ;</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconnaissance de noms de fruits et de légumes de typographie différents (sur de vrais supports). - Recherche de dessins de fruits et de légumes pour faire son marché (magazines, publicités). - Reconstitution des étapes de la fabrication du jeu des odeurs pour collage dans le cahier de vie. <p>* Des instruments pour apprendre (classification, sériation, dénombrement, mesurage) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tri fruits et légumes. - Tri des éléments ayant servi à la fabrication du jeu des odeurs - Repérage de l'intrus dans une collection - Tableau à double entrée à compléter (fruits, légumes). - Comparaison de collections. - Repérage de collections à n éléments (dénombrement). - Dénombrement et formation d'une collection à « autant d'éléments que ». - Algorithmes - Reconnaissance de formes : association fruits/légumes et leurs silhouettes. <ul style="list-style-type: none"> - Identification de propriétés d'éléments en vue de les ordonner (ex : croissance d'un légume)
---	--	---	---

<p>* Jeu pour identifier les quatre saveurs de base - sucré, salé, acide, amer. 2 pots transparents (sucre et sel).</p> <ul style="list-style-type: none">- Essais d'identification et verbalisation (comment on a reconnu, quel sens a été mobilisé).- Proposition de quatre récipients (de quatre couleurs) : chocolat amer, citron vert, sucre, sel. <p>→ dégustation à l'aide d'une paille : hypothèses, verbalisation des différents goûts, identification, vérification en enlevant les caches.</p> <p>→ trace écrite des différentes saveurs (associées aux aliments de référence).</p>		<p>* Activités culinaires : jus de fruits, soupe de légumes, purée ...</p> <p>* Projet sur le goût :</p> <ul style="list-style-type: none">- Autres aliments- Un aliment sous toutes ses formes (ex. le pain)- Une saveur définie (ex : l'acide, le sucré).- Une couleur (ex. le blanc)	<p>* Des instruments pour apprendre (activité graphique) :</p> <ul style="list-style-type: none">- Observations, repérages de graphismes sur les fruits, les légumes, des reproductions plastiques → enrichissement des référents.
--	--	--	---