

Défi cycle 1 : Guide pédagogique

Objectifs du défi : Susciter la curiosité, l'envie des élèves, à découvrir le monde qui les entoure, en s'engageant autour d'un projet commun.

Favoriser la pratique de l'oral par des échanges, des confrontations au sein de la classe.

Favoriser la pratique de l'écrit par la production de traces écrites relatant les différentes étapes de la démarche et de la réflexion.

Permettre aux élèves d'observer le réel, de s'y confronter et d'acquérir des connaissances scientifiques.

Compétences :

- Découvrir des objets techniques usuels en respectant les règles de sécurité. Comprendre leur usage et leur fonctionnement: à quoi ils servent, comment on les utilise.
- Ecouter, aider, coopérer.
- Comparer, justifier et argumenter ses choix.
- Coder et décoder des actions. Réaliser un écrit particulier, la recette.
- Acquérir un langage oral riche et compréhensible : nommer avec exactitude, les actions, les gestes effectués, les parties des objets techniques manipulés.

Pense-bête :

- Ne pas hésiter à favoriser les situations de tâtonnement. Les élèves doivent essayer, comparer et sélectionner les objets en fonction de leur facilité d'utilisation, de l'action qu'ils génèrent (presser, écraser)
- Favoriser l'observation en demandant aux élèves de dessiner l'objet de leur choix : il s'agit de dessiner ce que l'on voit exactement (forme, couleur...)
- Exemples de matières pouvant être transformées par ces objets :
 - Pâte à modeler
 - Noisettes
 - Pâte d'amande *il est possible d'effectuer des tris : se mange/ne se mange pas*
 - Pâte à sel *cru/cuit*
 - Pain de mie *dur/mou*
 - Carotte *légumes/fruits*
 - Biscuit sec (petit beurre par exemple)
 - Pomme de terre....
- Quel nom donner à cet objet ? Quel est son nom réel ? Nos parents connaissent-ils cet objet ? (Apporter une photo de l'objet à la maison et demander des renseignements aux parents. Est-il présent à la maison ? A quel endroit est-il rangé ? A quoi sert-il ?)

- Reproduction de l'objet en pâte à modeler (mortier pilon, par exemple).
Reproduction de l'objet en légos (presse purée, par exemple)
- Recenser d'autres objets dans la vie quotidienne nécessitant les mêmes actions (écraser, presser, broyer) : les mains, un casse-noix, le moulin à café, la presse à raisin, la meule à grains, le presse-citron, une pierre. Il est possible de différencier certaines actions comme celles de « taper » (marteau) et « râper » (râpe à fromage)

Lors de cette première phase, un imagier peut être constitué : les objets (description, nom), l'action associée et l'efficacité de l'objet selon la matière utilisée.

Phase2 : Quelle recette ?

Exemple : soupe, purée, gâteau...

En fonction du produit choisi, il s'agit de déterminer les ingrédients à utiliser.

Cette phase, permet de travailler sur le champ lexical (fruits, légumes, fromages,... ; dur, mou, cuit, cru....)

La sélection des ingrédients peut se faire selon plusieurs critères :

- L'adaptabilité de l'objet technique avec la nature de l'ingrédient
- La couleur
- Le goût
- La spécificité du produit culinaire envisagé (soupe, gâteau, purée...)

Lors de cette phase, les élèves peuvent imaginer l'aspect visuel du produit (dessiner le gâteau en utilisant les couleurs liées aux ingrédients utilisés, avec par exemple, trois couches superposées)

Phase3 : Expliquer ce que l'on a réalisé.

La fiche de réalisation du produit : la recette.

Comment expliquer ? Réponse attendue des élèves: « Avec des mots, des images. »

Quels objets et ingrédients avons-nous utilisé ? Par quoi avons-nous commencé ? Quel titre allons-nous donner à notre recette ?

Question finale : Notre recette est-elle compréhensible pour les élèves des autres classes ?

Il est aussi possible de travailler sur la notion de temps. En effet, on peut attribuer un temps de réalisation pour chaque étape de la recette.

En maternelle, travailler sur les minutes n'aurait pas de sens, mais l'utilisation d'une mesure étalon serait bien appropriée. En l'occurrence, le sablier permet cela. C'est l'occasion de découvrir un instrument de mesure du temps. La durée d'une étape pourrait être définie par la représentation d'un, deux ou trois sabliers.

Quelques liens pour la documentation :

- ✚ La soupe aux cailloux
- ✚ Bon appétit Monsieur Lapin
- ✚ La pomme de terre, mango jeunesse
- ✚ Le gros navet, bayard jeunesse
- ✚ Zigomar n'aime pas les légumes, P Coentin école des loisirs
- ✚ La soupe ça fait grandir, marie wabbes ecole des loisirs
- ✚ Le potager de Benjamin le lutin, antoon krings kididoc
- ✚ Salade de fruits, samuel ribeyron hongfei cultures
- ✚ Le gâteau, dorothée de montfreid, ecole des loisirs
- ✚ Le gâteau de Trotro, benedictte guettier

- ✚ Pénélope fait un gâteau, georg hallens leben Gallimard jeunesse
- ✚ Les légumes, francois hanozet et pascal lemaître Pastel
- ✚ Tchoupi fait un gâteau, thierry courtin Nathan
- ✚ Grosse légume..., jean gourounas Rouergue
- ✚ La soupe au potiron, helen cooper
- ✚ Chamalo découvre les fruits, marion billet Père Castor

Documents PDF à télécharger : [Langage et technologie](#)
[Main, geste, cycle1](#)

***En espérant que ces pistes vous serons utiles.
Bon courage !***

Je suis disponible pour toute aide en classe les jeudis et vendredis, à condition de me prévenir à l'avance.

Scientifiquement vôtre.

Stéphane Correas