

FICHE ATELIER



**ACADÉMIE
DE REIMS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

À TABLE ! LES PETITS GOURMANDS

FORMAT : ATELIER DU PATRIMOINE


INFORMATIONS PRATIQUES

 **Scolaire :** Cycles 2 et 3

 **Durée :** 2h30

 **Langue :** Français

 **Lieu de rendez-vous :** Devant le château

 **Circuit :** Rez-de-chaussée du château et Orangerie

 **Matériel de médiation :**

- Livret d'activités

 **Ingrédients :**

- | | |
|-------------------------------|--|
| - 1 yaourt | - 2 œufs |
| - 1/2 sachet de levure | - 100g de sucre |
| - 150g de farine | - 1 portion de beurre pour chemiser le moule |
| - 3 cuillères à soupe d'huile | - 1 pincée de sel |



À TABLE ! LES PETITS GOURMANDS

PARTICULARITÉ : PROGRAMMATION PÉRENNE

CONTENU / DESCRIPTIF

La gastronomie au XVIII^{ème} siècle est source d'innovation et inventivité. Il voit l'apogée du service à la française dont s'inspira l'Europe entière.

Les enfants, après la préparation d'une spécialité de l'époque, découvrent les lieux du château liés à la gastronomie, de la cuisine à la salle à manger avec évocation des lieux de production et de conservation des aliments : potager, verger, orangerie, glacière...

Pendant la cuisson, les élèves apprennent à composer un menu, un plan de table... toute l'organisation du repas.



OBJECTIFS

- Développer le goût et le travail en groupe.
- Réaliser une recette en respectant les étapes.
- Sensibiliser les participants à l'histoire de France.
- Développer le sens de l'observation et le regard.
- Associer un lieu à un usage et une temporalité.

À TABLE ! LES PETITS GOURMANDS

COMPÉTENCES PÉDAGOGIQUES SOLLICITÉES

Compétences en lien avec les programmes scolaires et le LSU
(socle commun de compétences) des cycles 2 et 3.

FRANÇAIS

- **Comprendre et s'exprimer à l'oral** : Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.
Domaines du socle : 1, 2, 3
- **Comprendre le fonctionnement de la langue** : Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit. Mémoriser l'orthographe de mots fréquents. Étendre ses connaissances lexicales, mémoriser et réutiliser des mots nouvellement appris.
Domaines du socle : 1, 2

QUESTIONNER LE MONDE

- **Pratiquer des démarches scientifiques** : Pratiquer, avec l'aide des professeurs, quelques moments d'une démarche d'investigation : questionnement, observation, expérience, description, raisonnement, conclusion.
Domaine du socle : 4
- **Imaginer, réaliser** : Observer des objets simples et des situations d'activités de la vie quotidienne. Imaginer et réaliser des objets simples et de petits montages.
Domaine du socle : 5
- **S'approprier des outils et des méthodes** : Choisir ou utiliser le matériel adapté proposé pour mener une observation, effectuer une mesure, réaliser une expérience. Manipuler avec soin.
Domaine du socle : 2
- **Adopter un comportement éthique et responsable** : Développer un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé grâce à une attitude raisonnée fondée sur la connaissance. Mettre en pratique les premières notions d'éco-gestion de l'environnement par des actions simples individuelles ou collectives.
Domaine du socle : 3, 5
- **Se situer dans l'espace et dans le temps** : Construire des repères spatiaux : se repérer, s'orienter et se situer dans un espace géographique ; utiliser et produire des représentations de l'espace.
Domaine du socle : 5

ARTS PLASTIQUES

- **Expérimenter, produire, créer** : S'approprier par les sens les éléments du langage plastique. Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés. Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire.
Domaines du socle : 1, 2, 4, 5
- **Mettre en œuvre un projet artistique** : Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés. Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur. Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres. **Domaines du socle : 2, 3, 5**
- **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité** : Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'art.
Domaines du socle : 1, 3
- **Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art** : Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique. S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
Domaines du socle : 1, 3, 5

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

- **Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble** : Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements.
Domaine du socle : 3
- **Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière** : Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien-être.
Domaine du socle : 4