

## **introduction**

A table est un matériel de langage qui offre de multiples possibilités d'exploitations, quel que soit l'âge des enfants.

La qualité des photographies et le choix des aliments qu'elles représentent sont source d'expression, si motivantes pour les raisons affectives qui entourent la nutrition chez l'enfant. La reconnaissance des produits permet un enrichissement du vocabulaire et suscite des commentaires spontanés et des échanges fructueux entre les enfants qui les découvrent. Si la forme ronde des photographies facilite la manipulation, elle oblige à rétablir le sens dans lequel elles doivent être regardées, affine la perception des objets en exerçant sans cesse le sens de l'observation.

La simplicité des aliments choisis permet une exploitation directe avec les produits réels. Chaque éducateur ou chaque groupe d'enfants peut utiliser ce matériel dans des projets plus particuliers et élaborer des structures complexes, mathématiques ou logiques, pour aboutir, s'il le désire, à une création de jeux nombreux et séduisants.

# **matériel**

La boîte est composée de :

72 photographies de forme ronde,

4 horloges (heures du petit déjeuner, du déjeuner, du goûter, du dîner)

8 paniers de couleurs différentes.

## **présentation du jeu**

Les photographies ainsi présentées constituent un matériel d'éveil de base pour toutes les activités de langage, de la simple expression spontanée à l'élaboration de structures complexes.

Elles sont avant tout un matériel attrayant dans sa conception.

### **1. Le thème**

Chacun sait combien les repas et la nutrition sont motivants et indissociables d'un contexte affectif et personnel.

L'alimentation est sans cesse présente dans la vie quotidienne de l'enfant et en particulier à l'Ecole Maternelle : le déjeuner pris dans le restaurant scolaire, le goûter préparé dans la classe, l'anniversaire d'un enfant que l'on fête, Noël, la Chandeleur, ou la petite collation que certains enseignants donnent le matin.

L'objectif est de raviver le plaisir des enfants et de leur donner la possibilité d'avoir un rôle actif dans leur alimentation et de ne pas toujours la subir ou la méconnaître.

### **2. Forme ronde des photographies**

La forme ronde des photographies constitue pour l'enfant un attrait supplémentaire, qui exclue l'aspect formel du rectangulaire, et permet une meilleure préhension, surtout pour les très jeunes enfants, ainsi qu'une plus grande possession d'un objet déjà abstrait.

La forme n'élimine pas toutes les difficultés, puisque l'enfant doit sans cesse trouver le sens dans lequel doit être regardée la photographie et exercer son sens de l'observation.

Les photographies peuvent, dans un jeu qui consiste à prendre son repas, remplir aisément le fond des assiettes, grâce à leurs formes rondes.

### **3. Qualité des photographies**

Contrairement aux fiches de recettes de cuisine qui représentent avec le plat les différents éléments qui le composent, un seul produit a été isolé par photographie : l'enfant peut porter ainsi son attention sur l'aliment, préciser son observation et manipuler plus aisément dans des exercices plus complexes.

La prise de vue en gros plan, claire, et les couleurs proches de la réalité sont l'attrait visuel principal des photographies, que n'ont pas l'image ou la représentation graphique.

Nous avons insisté pour que le plaisir visuel que tire l'enfant de ces photographies soit une motivation pour éveiller son envie de toucher, de goûter, de sentir. C'est l'occasion ici de solliciter le goût et l'odorat qui sont des sens moins exploités que d'autres.

#### **4. Choix des aliments**

Les aliments choisis sont simples, variés et couvrent à peu près tous les produits que l'enfant rencontre dans la vie quotidienne.

Des aliments moins courants n'ont pas été retenus car ils pourront faire l'objet d'une recherche dans un projet de classe et parce que les enseignants ont bien souvent la surprise de constater que même les enfants de grande section ne connaissent pas toujours ni l'aspect, ni le nom des produits qu'ils consomment.

Les produits simples peuvent être manipulés plus aisément parce qu'ils sont plus familiers aux enfants, qu'ils peuvent être conjugués les uns avec les autres et offrent beaucoup plus de possibilités d'exploitations.

Les différents aspects des produits avec lesquels les enfants sont confrontés ont été envisagés : le frais, le cuit, le cru, le surgelé, la conserve...

Certains aliments courants, tels que la pomme de terre, ont été photographiés sous les différentes formes que les enfants rencontrent.

# exploitation

## 1. Activités d'expression

### a. Expression spontanée

Si elle est une première approche pour les enfants de petite section, elle constitue certainement une première étape pour les moyens et les grands.

Les photos peuvent être découvertes globalement, ponctuellement, en groupe, individuellement ou collectivement selon le projet de l'éducateur.

Cette première découverte donnera libre cours à la spontanéité et laissera aux enfants, surtout à ceux qui ont des difficultés à parler, la possibilité d'exprimer leur plaisir et d'affirmer leur savoir par la reconnaissance de certains produits.

### b. Nommer, décrire

Les enfants apprendront à donner le nom exact de l'aliment, à le décrire, à le situer par rapport aux repas pris tous les jours et à ceux de la cantine en particulier.

### c. Apprendre à reconnaître

Les photographies aideront à visualiser les différentes formes que peut prendre un aliment. Exemple : les pommes de terre avec lesquelles on réalise de la purée ou des frites.

### d. Enrichissement du vocabulaire

Toutes les activités réalisées à partir de ce matériel ne se font que sur la base du langage, offrent de multiples ouvertures dont nous noterons ici quelques exemples, et permettent un enrichissement du vocabulaire, un cheminement vers une structuration logique.

## 2. Activités de manipulation

Toutes les activités proposées à partir des photographies peuvent avoir une application directe de comparaison avec la réalité grâce à la simplicité des aliments choisis. L'enfant ne se situera donc pas uniquement dans une manipulation abstraite.

a. Comparaison avec les aliments que les enfants peuvent apporter en classe, à l'occasion d'un projet.

On manipule, on décrit, on classe (notions mathématiques).

b. Composition d'un plat

Les enfants découvriront la multiplicité des produits qui entrent dans la composition d'un plat ou d'un dessert.

Exemple : plusieurs photos de fruits donneront la photo de la salade de fruits.

Ils pourront la réaliser effectivement dans leur classe en apportant des fruits ou bien la reconnaître à la cantine (de même pour une soupe ou une purée).

L'éducateur pourra à cette occasion introduire le vocabulaire de cuisine : éplucher, désosser, épluchures, pépins...

c. Recettes de cuisine

Les photos pourront servir à composer une recette de cuisine pour réaliser un plat.

### 3. Exercice de tri

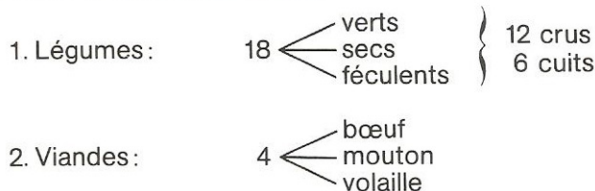
Le nombre de photos et leur variété permettent de réaliser un très grand nombre de tris, dont on peut multiplier les critères.

Les exercices de tri sont en effet une première étape de structuration d'un grand nombre d'éléments, surtout pour les petits pour qui ils sont une manipulation privilégiée.





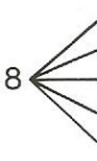



La première étape que nous préconisons sera le tri spontané, motivé par l'aspect subjectif et affectif du plaisir de ce jeu.

Les critères dont nous donnons quelques exemples ici pourront être proposés aux enfants par l'éducateur, ou laissés à la recherche des enfants.

a. Premier critère de tri : les catégories d'aliments





3. Charcuterie : 2  saucisse  
saucisson
4. Œufs : 3
5. Poissons : 3  crustacés  
poissons d'eau de mer
6. Fromages : 5  fermentés  
pâte molle  
laitage
7. Fruits : 13  pomme,  
poire,  
ananas,  
raisin,  
prune,  
cerise,  
fraise...
8. Desserts : 8  pâtisserie 3  
entremets 1  
salade de fruits 1  
glace 1  
accompagnements 2
9. Pain : 4  campagne, parisien  
croissant, brioche
10. Assaisonnements : 7  sucre  poudre  
morceau  
sel  
huile  
vinaigre  
beurre

b. Deuxième critère : les différents aspects d'un même aliment

L'enfant ne sait pas toujours que des plats différents proviennent d'un même produit.

Exemples :

- 1. Pommes de terre :
  - purée
  - frites
  - pommes de terre vapeur
  - chips...
  
- 2. Œufs :
  - œuf à la coque
  - œuf sur le plat
  - omelette
  
- 3. Pain :
  - pain de campagne
  - pain parisien
  - croissant
  - brioche
  
- 4. Sucre :
  - en poudre
  - en morceau

De multiples questions pourront être posées à partir de ce classement : sucre-t-on cet aliment avec du sucre en poudre ou en morceaux?... etc.

c. Troisième critère : les différentes présentations des aliments

le cru – le cuit – le surgelé – la conserve – chaud – froid.

Une grande variété de tris peut être proposée à partir d'un critère, de deux ou de plusieurs à la fois : les aliments cuits que l'on mange froids (la betterave, par exemple).

d. Quatrième critère : sucré et salé

– les aliments salés ou/et sucrés (radis, abricot)

– les aliments que l'on sucre ou/et que l'on sale (laitage : fromage blanc).

Nous ne pouvons citer ici toutes les variables que l'on peut retenir ou rechercher : elles feront l'objet de nombreux exercices.

# prolongements

D'autres formes de recherche pourront être proposées.

## 1. Origine des aliments

Les enfants pourront apporter des documents pour illustrer l'origine du produit.

Exemples :

la pomme et le pommier

la vache et le lait

le sucre et la betterave

Pour les plus grands, on peut proposer un tri plus élaboré tel que :

les produits d'origine animale, végétale...

## 2. Où peut-on se procurer des aliments ?

Exemples :

le bœuf chez le boucher,

le pain chez le boulanger.

On pourra effectuer des tris de photographies dans les différentes boutiques où l'on trouve les produits. Les enfants trouveront une application directe en faisant les commissions avec leurs parents.

## 3. Transformation des aliments

Exemples :

le lait devient du fromage,

les fruits de la confiture.

Ces quelques expériences sont tout à fait réalisables dans la cuisine de l'école, quel que soit l'âge des enfants.

## 4. Comparaison avec la nourriture d'autres pays ou d'autres civilisations

Les enfants pourront apporter soit de la documentation, soit des produits originaux.

Ils pourront les comparer, les goûter et créer d'autres menus, les réaliser en classe.

## 5. Equilibre de l'alimentation

Même si cette approche de l'équilibre de l'alimentation n'est qu'intuitive, elle permet, grâce à la manipulation des photographies et aux jeux que l'on peut créer à partir de ce matériel, de faire connaître à certains enfants des aliments qu'ils "n'aiment pas", parce qu'ils ne les connaissent pas ou parce qu'ils n'en mangent jamais.



En effet, les enfants pourront très vite avoir envie de créer un menu à partir de ces photographies et la confrontation des idées des enfants introduira des règles que l'on pourra exploiter dans des jeux : ce sera une première structuration.

L'éducateur, à cette occasion, présentera les notions élémentaires d'une bonne alimentation, sans les limiter à des données culturelles arbitraires, mais en recherchant avec les plus grands les raisons de ce choix. Il pourra même schématiquement donner aux enfants la valeur nutritive des aliments.

## structuration du jeu

### 1. Composition d'un repas

a. Dans un premier temps, les enfants auront peut-être envie de composer un repas à partir des photographies, individuellement, collectivement, ou en groupe, en choisissant tout ce qui leur fait plaisir.

Si l'éducateur doit aider les enfants de petite section à proposer des tris plus élaborés pour la composition d'un menu, en revanche, les moyens et les grands, spontanément, établiront un classement des différents moments d'un repas, qui pourra par exemple être celui-ci :

entrée – viande – légume – fromage – dessert – pain – boisson – assaisonnement.

Des jeux pourront se créer et l'élaboration des règles et des consignes fera naître entre eux des échanges fructueux sur le plan de la communication, une meilleure expression par la précision du vocabulaire et de la syntaxe, une approche intuitive des notions mathématiques et logiques.

b. La composition d'un repas peut se faire à l'occasion d'un événement particulier

Pour faciliter le tri, surtout aux petites sections, huit paniers de couleurs différentes sont à la disposition des enfants et portent en haut, à gauche, sur l'anse le symbole de la catégorie de l'aliment : entrée, légumes, dessert.



*entrée*



*viande  
ou poisson*



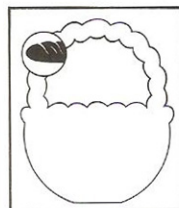
*légume*



*fromage*



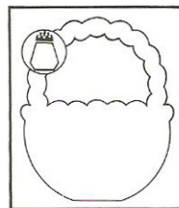
*dessert*



*pain*



*boisson*



*assaisonnement*

L'intérieur des paniers correspond juste à la grandeur de la photographie et laisse le symbole visible.

c. Des particularités de tri pourront être mises en évidence : certains aliments peuvent être rangés dans plusieurs paniers (intersection).

Les horloges peuvent être utilisées pour déterminer le choix des aliments selon qu'il est midi, 7 H ou 16 H.

Une application directe peut être faite au niveau de la cantine, puisque les enfants auront la possibilité de comparer ce qu'ils mangent avec les photographies.

Les photographies permettront d'afficher le menu du jour à la porte de la cantine car, comme les adultes, les enfants aiment savoir ce qu'ils vont manger.

#### d. Repas de fêtes

Des photographies ont été retenues pour des circonstances exceptionnelles telles que : la bûche ou la galette, ainsi que d'autres aliments que les enfants ont l'habitude de déguster dans ces occasions.

## 2. Jeu de société

Le matériel permet d'être structuré plus précisément par des règles élaborées, soit par des groupes d'enfants, soit par l'éducateur, pour aboutir à des jeux de société simples, dont nous donnons ici un exemple.

### a. Le jeu du restaurant

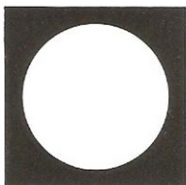
#### Matériel donné :

- 72 photographies
- 8 paniers de couleurs différentes
- 4 horloges (4 horaires précis correspondant aux heures des repas)

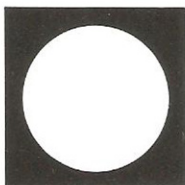
#### Matériel à créer :

- 8 assiettes par joueur

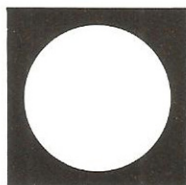
couleur du panier  
correspondant



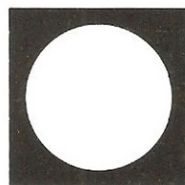
*entrée*



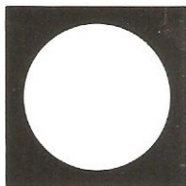
*viande*



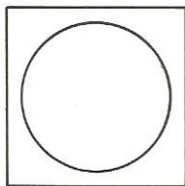
*légume*



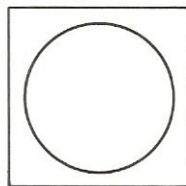
*fromage*



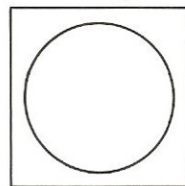
*dessert*



*boisson*



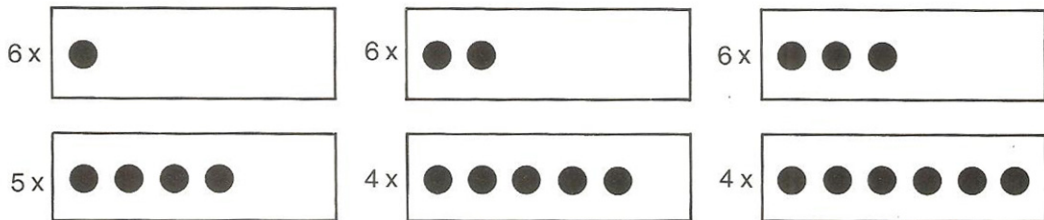
*pain*



*assaisonnement*

#### Matériel dont on a besoin :

- un dé à six constellations
- un paquet de 100 jetons d'une seule couleur
- 32 petits cartons de la largeur des assiettes. Ils serviront à indiquer le prix de chaque plat. Sur ces cartons seront dessinées des pastilles de la grandeur des jetons et dont le nombre correspondra aux constellations de chaque face du dé.



Nombre de joueurs : jusqu'à quatre.

Les enfants sont au restaurant. Ils composent le menu qu'ils désirent à l'aide des photographies qu'ils choisissent dans les paniers de tri, et garnissent chacune des assiettes qui sont disposées devant eux.

Ils doivent ensuite payer leur repas avec les jetons. Chaque prix des différents plats sera indiqué par les cartons placés sous les assiettes.

### Règle du jeu

1 – On tire au sort l'heure du repas à l'aide des 4 horloges.

A chaque horloge correspond un nombre d'assiettes préalablement déterminé avec les enfants en fonction de l'heure du repas.

2 – Chaque joueur dispose devant lui, en ligne, les différentes assiettes.

3 – Chacun à leur tour, les joueurs piochent dans les paniers les photographies, les unes après les autres, pour garnir chaque assiette.

4 – Quand toutes les assiettes sont remplies, les joueurs piochent, chacun à leur tour, un petit carton retourné et le pose devant chaque assiette.

5 – Quand tous les cartons sont disposés sous toutes les assiettes, les joueurs, chacun à leur tour, jettent le dé, prennent dans la pioche constituée par la centaine de jetons, le nombre de jetons correspondant aux constellations du dé qu'ils ont jeté.

6 – Chaque joueur fait alors correspondre, terme à terme, les jetons et les pastilles du carton : S'il possède plus de jetons que de pastilles dessinées sur le carton, il pose ce qui lui reste sur le deuxième carton placé sous la deuxième assiette et commence à payer le deuxième plat. Il attendra ensuite son tour pour terminer de le payer.



S'il possède moins de jetons que le demande son carton, il pose sur les pastilles les jetons qu'il a piochés et attendra son tour pour relancer le dé et essayer de nouveau à payer son premier plat.

La partie se poursuit ainsi et le joueur qui, le premier, a payé son repas a gagné.

Variante – jeu un peu plus difficile.

On pourra créer un autre système de paiement (exemple: le nombre de jetons peut être limité par joueur), ou créer des situations pièges qui permettront aux enfants des échanges et leur donneront la possibilité d'aborder d'autres notions de mathématiques, de stratégie ou de logique.

**Prolongements**

D'autres jeux de société, avec d'autres finalités, pourront être créés à partir de ce matériel en fonction de l'âge des enfants, de leur projet ou des buts et des notions recherchés. Au-delà du plaisir de jouer, l'enfant est amené à résoudre des problèmes, à les expliquer aux autres.

On peut, en effet, envisager qu'un groupe d'enfants (groupe émetteur) joue devant un groupe d'enfants (groupe récepteur) qui devra comprendre les règles du jeu, les transmettre, les reproduire...

Comme nous l'avons dit plus haut, cette recherche repose sur l'exercice de plus en plus affiné du langage, avec une meilleure expression, et permet une approche intuitive des notions mathématiques et logiques, dont voici, pour notre matériel et notre jeu, le rappel des principales.

I. Travail sur les objets et les ensembles :

- 1) Travail sur les objets
- [ constitution d'ensembles (les légumes, les fruits...)
  - [ appartenance ou non appartenance (les tomates sont-elles un fruit ?)
  - [ ensembles complémentaires (les pommes de terre et les haricots sont des légumes)
  - [ inclusion
  - [ partition



- 2) Travail sur les ensembles
- réunion
  - intersection
  - ensembles équipotents

## II. Etablir une relation

- 1) Correspondance terme à terme
- assez (les assiettes et les photographies)
  - trop
  - pas assez (...de jetons pour payer)
  - autant que
  - moins que
  - plus que
- 2) Classe d'équivalence                      tri suivant une propriété
- 3) Relation d'ordre                            1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup> ... (entrée avant le légume, etc.)

## III. Vers le nombre

- Approche intuitive des mécanismes opératoires
- écriture additive  
(les petits cartons que l'on remplit les uns à la suite des autres)
  - soustraction sur les petits nombres  
(manque tant de jetons pour remplir les cartons)
  - échanges

## conclusion

Ces photos constituent un matériel d'éveil de base aux multiples possibilités d'exploitations :

- Jeu de langage
  - manipulation
  - expression
  - création
- Jeu d'éveil
  - surprise
  - curiosité
  - recherches
  - expérimentation
  - exploitations
- Exercice d'observation
  - visuelles
  - exercice du goût
  - exercice de l'odorat

Ce matériel peut être utilisé en groupe, individuellement ou collectivement selon les projets. Il n'est pas, comme beaucoup d'autres jeux, limité à une utilisation spécifique qui demande aux enfants d'employer des notions qu'ils n'ont pas encore acquises, mais offre la possibilité de créer des structures personnelles, originales en fonction du niveau de chacun.