



# Entrainement - La vue

Préparer les élèves-guides pour la transmission



Élèves de CE2



1h00



en 4 îlots



Enseignant.e + 1 Parent par îlot

Plus de ressources sur la vue :



[www.papille.net](http://www.papille.net)

## Objectifs :

- Remobiliser les apprentissages de l'atelier vécu avec Les Sens du Goût :
  - Renommer l'organe sensoriel de la vue
  - Remobiliser le vocabulaire sensoriel de la vue
- Préparer les enfants à devenir Guides du Point de Vue pour les autres classes :
  - Maîtriser les étapes de l'animation
  - Acquérir la posture de guide du Point de Vue pour les copains de l'école (les explorateurs)

### 1 - Missionner les élèves-guides pour transmettre aux copains de l'école (les explorateurs) (5') (classe entière)

- Expliquer le contexte : « Vous avez visité Le Point de Vue avec [prénom animateur.trice], ça vous dit de partager vos découvertes et de devenir GUIDES DU POINT DE VUE auprès d'explorateurs (les camarades de l'école) ? »
- Constituer les équipes (un groupe d'élèves + un parent minimum) qui transmettront l'animation dans les autres classes de l'école.
- Installer chaque équipe par îlot.

### 2 - Remobiliser les connaissances (15') (individuel)

- Distribuer une fiche de remobilisation de la séance découverte de la vue à chaque enfant :
  - « Avec quoi observe-t-on les aliments ? Cochez la bonne réponse et écrivez le nom de l'organe du sens de la vue » (les yeux)
  - « Complétez le tableau avec les mots listés ci-dessous pour décrire chacun des aliments ».

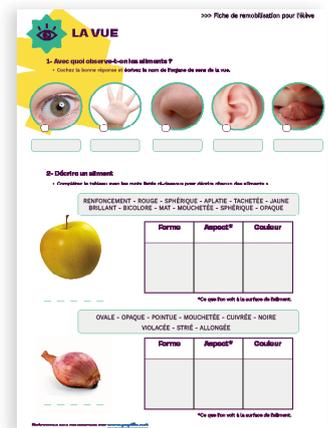
	Forme	Aspect	couleur
Pomme	Renfocement, Sphérique, aplatie	Tachetée, Mouchetée, brillante	Jaune, rouge, bicolore
Echalote	Ovale allongée, pointue	Striée, brillante	Cuivrée, violacée

### 3 - S'entraîner en tant qu'élève-guide (30') (groupe)

- Expliquer les consignes aux élèves :
  - « En petit groupe, vous allez animer un atelier auprès des élèves des autres classes, les explorateurs. C'est le même atelier que celui que vous avez vécu avec le jeu Légumes en vue ! »
  - « Le parent avec vous va jouer le rôle de l'explorateur, c'est-à-dire l'enfant à qui vous allez faire vivre l'atelier » (si besoin, choisir des enfants pour jouer le rôle des « explorateurs »)
  - « Attention : Vous devez expliquer mais ne rien faire vous-même »
  - « Vous animerez chacun votre tour une partie de l'atelier »
  - « Pour vous aider, voici une fiche des consignes à donner »
- Distribuer une fiche des consignes pour élèves-guides à chaque équipe.
- Accompagner les groupes à animer l'atelier en suivant les indications de la fiche :
  - Mobiliser le matériel nécessaire pour chaque îlot.
  - Suivre les étapes de l'atelier en faisant tourner les enfants dans le rôle d'animateur.

### 4 - Préparer son matériel de guide du Point de Vue (10') (groupe)

- Informers les élèves sur la classe dans laquelle ils vont intervenir : le niveau et le nombre d'élèves-explorateurs.
- Grâce à la liste de matériel (cf. fiches consignes élèves-guides) rassembler le matériel nécessaire - demander à chaque parent de superviser cette étape.
- Vérifier aussi que chaque parent comprend bien le déroulé de l'atelier et qu'il est capable de recadrer les enfants s'ils s'éloignent du déroulé prévu.
- Distribuer à chaque Guide le Badge de GUIDE OFFICIEL de la compagnie des Gourmets Voyageurs.



Fiche de remobilisation



Fiche de consignes



# Annexe - Le matériel

Cette fiche vous aidera à préparer l'ensemble du matériel pour les ateliers d'entraînement et de transmission.

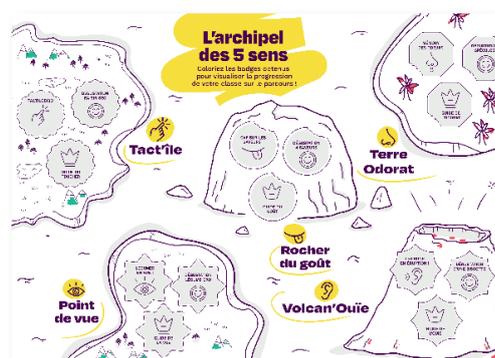
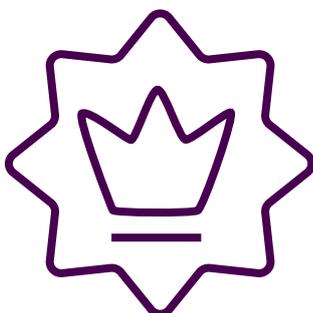
## Liste du matériel fourni

Matériel <i>pour la transmission auprès de 4 classes d'explorateurs + la séance d'entraînement</i>	Pour l'entraînement <i>Classe en 4 îlots</i>	Pour la transmission <i>matériel pour 1 classe d'explorateurs</i>
20 Plateaux du jeu « <b>Légumes en Vue !</b> »	<input type="radio"/> 1 par îlot	<input type="radio"/> 5 par classe
40 <b>Jeux de cartes de légumes</b> (plastifiés - 2 jeux de cartes par plateau)	<input type="radio"/> 2 par îlot	<input type="radio"/> 10 par classe
4 sacs de 40 <b>haricots secs</b> (= pions)	<input type="radio"/> 10 haricots secs par îlot	<input type="radio"/> 1 sac de 40 haricots secs
<b>Fiches de remobilisation</b> de la séance découverte de la vue (à imprimer par l'école)	<input type="radio"/> 1 par élève-guide	<input type="radio"/> /
<b>Fiches des consignes</b> pour les élèves-guides (à imprimer par l'école)	<input type="radio"/> 1 par îlot	<input type="radio"/> 6 par classe (1 par groupe + une pour l'enseignant.e)
8 <b>légumes de saison</b>	<input type="radio"/> /	<input type="radio"/> 1 morceau par explorateur + un morceau pour chaque adulte

## Liste du matériel non fourni

Matériel <i>pour la transmission auprès de 4 classes d'explorateurs + la séance d'entraînement</i>	Pour l'entraînement <i>Classe en 4 îlots</i>	Pour la transmission <i>matériel pour 1 classe d'explorateurs</i>
Planche + couteau + assiette pour légume à déguster	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 1 par classe

**Fin d'entraînement, les enfants peuvent colorier le badge guide du point de Vue !**

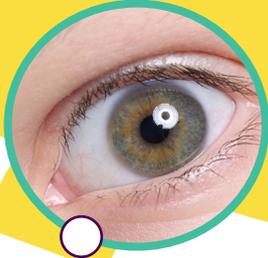




# LA VUE

## 1- Avec quoi observe-t-on les aliments ?

- Cochez la bonne réponse et écrivez le nom de l'organe du sens de la vue.








## 2- Décrire un aliment

- Complétez le tableau avec les mots listés ci-dessous pour décrire chacun des aliments.

RENFORCEMENT - ROUGE - SPHÉRIQUE - APLATIE - TACHETÉE - JAUNE  
BRILLANT - BICOLORE - MAT - MOUCHETÉE - SPHÉRIQUE - OPAQUE



Forme	Aspect*	Couleur

\*Ce que l'on voit à la surface de l'aliment.

OVALE - OPAQUE - POINTUE - MOUCHETÉE - CUIVRÉE - NOIRE  
VIOLACÉE - STRIÉ - ALLONGÉE



Forme	Aspect*	Couleur

\*Ce que l'on voit à la surface de l'aliment.



.....

« Chers explorateurs, nous vous invitons à découvrir **Le point de vue**. C'est un lieu original où les habitants sont légumivores et ont des yeux immenses pour apprécier **les couleurs, les formes, les tailles, les aspects** de leurs aliments préférés ! Que dites-vous de découvrir leur jeu fétiche : **Légumes en Vue !**

**MON PRÉNOM**  
.....

**JE DIS**

**JE DISTRIBUE / JE FAIS**



**1**



.....  
Je distribue un plateau de jeu par îlot



.....  
« Voici le plateau de jeu !  
  
Ici, il y a les couleurs, les formes, les aspects et les tailles »



**2**



.....  
Je pose une à une les cartes légumes autour du plateau de jeu, faces visibles.



.....  
**A chaque carte posée :**  
« C'est un/une [nom du légume] »



.....  
Je pose le 2nd paquet de cartes légumes, face caché, à côté du plateau.



**3**



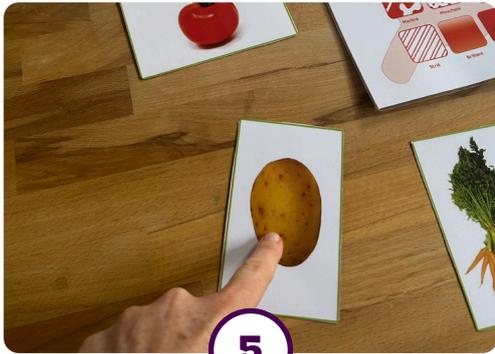
.....  
**Après avoir désigné un premier joueur :** « Pioche la première carte du paquet. C'est ton légume mystère. Tu ne le montres pas aux autres. Regarde bien sa forme, sa couleur, sa taille, sa peau. Maintenant place les jetons-haricots sur les cases du plateau qui correspondent à ton légume »



**4**



.....  
**A ses camarades :** « le but du jeu est de retrouver le légume de [prenom de l'enfant qui joue], grâce aux indices qu'il va nous donner »



5

.....  
**Pendant que l'enfant qui joue pose les indices sur le plateau :** « Si vous avez trouvé le légume Mystère, gardez bien la réponse secrètement dans votre tête

.....  
**Une fois que tous les indices sont placés :** « A trois - 1, 2, 3 - mettez tous votre doigt sur la carte du légume Mystère »



7

.....  
« A présent, c'est au tour du joueur de droite !

Pioche un légume mystère, garde-le secret et donne-nous des indices à l'aide du plateau afin qu'on le devine ! »



6

.....  
**En dévoilant la carte du joueur :** « Bravo ! c'est bien [Nom du légume mystère] »



8

**Le jeu prend fin quand chaque personne à joué !**

.....  
« Nous vous donnons **une mission finale :**

Après notre départ, pour valider votre exploration du Point de Vue, vous allez déguster un légume de saison : décrivez-le d'abord avec les mots de la vue (*couleur, forme, aspect, taille*) puis dégustez-le. »

←

**MON PRÉNOM**  
.....

**JE DIS**

**JE DISTRIBUE / JE FAIS**

**A la fin de l'atelier, les élèves -explorateurs peuvent colorier le badge « Légumes en vue! » .**





Liste du matériel d'exploration pour la classe

de .....

avec ..... explorateurs.

**Préparez le matériel et cochez la case quand il est sur votre table :**

<b>ALIMENTS</b> <i>pour 1 classe d'explorateurs organisée en 5 îlots</i>	<b>MATÉRIEL</b> <i>pour 1 classe d'explorateurs organisée en 5 îlots</i>
<input type="checkbox"/> 1 légume de saison coupé en morceaux (1 morceau par explorateur + 1 morceau pour l'enseignant)	<input type="checkbox"/> 5 plateaux de jeu « Légumes en vue ! »  <input type="checkbox"/> 10 jeux de cartes de légumes plastifiés  <input type="checkbox"/> 5 boîtes avec une dizaine de légumineuses chacune (pions)