

## *Livret de recettes*



De nombreuses occasions dans l'année sont prétextes à réaliser, partager et goûter de bonnes choses. Un livret de recette permet aux enfants de le consulter dès qu'il le souhaite pour se souvenir mais il est aussi à l'origine de nombreuses activités de langage, de décodage, de découverte de l'écrit ...

### Objectifs

- Inscrire les activités de langage dans l'expérience,
- Se servir du langage pour évoquer les activités qui se sont déroulées en classe,
- Se familiariser avec l'écrit et découvrir le vocabulaire spécifique.

### Compétences (*Etre capable de :*)

- Rappeler ce qui a été vécu,
- Savoir à quoi servent une recette et un livret de cuisine,
- Dictier à l'adulte des éléments de la recette en les structurant.
- Prendre sa place dans le groupe.

Matériel : des pochettes en plastique, les recettes, un classeur.

Organisation et temps : en groupe ou en petits ateliers.

### *Déroulement possible :*

- Lire une recette aux enfants en expliquant les mots qui leurs sont inconnus,
- Présenter des instruments de cuisine et des ingrédients pour que les enfants les découvrent, les manipulent et les nomment,
- Associer les différentes étapes de la recette aux différents ingrédients,
- Réaliser la recette en verbalisant les différentes actions et en incitant les enfants à exprimer leurs sensations, à poser des questions et à interagir.
- Une fois la recette réalisée et le résultat dégusté, proposer aux enfants de réaliser la recette et de l'illustrer,
- Demander pourquoi fait-on une telle transcription ? Pour pouvoir la refaire, pour s'en souvenir, pour la communiquer à d'autres classes, aux Mamans, pour réaliser notre livret ...

### *Mise en place du livret :*

Glisser **chaque recette réalisée ou chaque nouvelle expérience culinaire** (lors de la collation : tartine de confiture, fruit de saison...) dans une pochette plastique.

Toutes les recettes seront ainsi rassemblées dans le classeur et les enfants pourront le consulter quand ils le souhaiteront, éventuellement l'amener à la maison, le transmettre à d'autres classe ...

Bilan :