

FICHE ENSEIGNANT

RACONTER DES SALADES

EN UN CLIN D'OEIL

THÈME	Tourisme et Restauration
DURÉE	75 minutes
NIVEAU	A1
MÉTIER VISÉS	Chef de cuisine, chef de partie, commis de cuisine, employé de restauration
PRÉREQUIS	Les nombres Les salutations
SUPPORTS UTILISÉS	Voir Fiche apprenant
OBJECTIF GÉNÉRAL	Comprendre une recette
OBJECTIF GRAMMATICAL	Les articles définis / indéfinis
OBJECTIF LEXICAL	Les fruits et légumes Les ustensiles de cuisine Les actions dans une recette
TÂCHE FINALE	Réutiliser le vocabulaire lors d'un jeu de rôle et d'un jeu de cartes.

DÉTAIL DE LA SÉQUENCE

ÉTAPE	DURÉE	SUPPORTS	DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ
Découverte du thème / document	15 min	Fiche apprenant Document - Raconter des salades	Activité 1 Après avoir réalisé les activités page 11, méthode « En cuisine ! » (fruits et légumes, couleurs, articles définis et indéfinis), les apprenants découvrent un document authentique et répondent aux questions. Cet exercice aide également les apprenants pour compléter le vocabulaire dans l'exercice suivant. Il est possible de faire des comparaisons avec les fruits, les légumes et les herbes aromatiques locaux.
Le vocabulaire	10 min	Fiche apprenant Document - Raconter des salades	Activité 2 L'enseignant revoit le vocabulaire avec les apprenants qui doivent compléter les catégories à l'aide de la recette.
Jeux	50 min	Fiche apprenant Dobble - Raconter des salades	Activité 3 Les apprenants utilisent le vocabulaire vu dans un jeu de rôle. Attention : les apprenants qui suivent la méthode « En cuisine ! » (Clé International) n'ont pas encore vu les quantités à ce stade de leur apprentissage. Le travail se concentre plus sur le vocabulaire et les nombres. Le jeu du « Dobble - Raconter des salades » a été réalisé par un générateur de dobble.
REMARQUES	La recette utilisée a été modifiée, mais est disponible en original à l'adresse suivante : www.petitsbeguins.fr/petits-pois-en-salade/ Elle a été choisie car elle comprend un vocabulaire simple mais des termes et des structures que l'on retrouve dans les fiches techniques de cuisine.		

ACTIVITE 1 DECOUVERTE DU THEME / DOCUMENT

Regardez le document puis répondez aux questions.

- 1.1. Quel est ce document ? *C'est une recette.*
- 1.2. Où peut-on trouver ce document ? *Sur le site internet / blog : petitsbeguins.fr*
- 1.3. Quel est le nom de la recette ? *Petits pois en salade.*
- 1.4. Pour la préparation de cette recette, il faut combien de temps ? *10 minutes*
- 1.5. Quels sont les ingrédients de base utilisés ? *Les ingrédients de base sont la mâche, les petits pois, les tomates cerise, l'échalote et le citron.*
- 1.6. Est-ce qu'il y a des herbes aromatiques ? *Oui, il y a de la menthe.*
- 1.7. Quelles sont les actions à réaliser ? *Mélanger, couper, ajouter, assaisonner, émincer, dresser, préparer.*

ACTIVITE 2 LE VOCABULAIRE

- 2.1. Lisez le vocabulaire ci-dessous.
- 2.2. Complétez les catégories avec les légumes, les actions et les ustensiles qui sont dans la recette.

Les fruits et légumes

La mâche

L'artichaut

La tomate

Les petits pois

La carotte

L'aubergine

Les haricots verts

Les tomates cerises

L'asperge

Le concombre

La courgette

Le poireau

Le maïs

L'échalote

L'oignon

La laitue

Le chou-fleur

La pomme de terre

Le poivron

Le citron

Les actions

Ajouter

Assaisonner

Couper

Dresser

Emincer

Laver

Mélanger

Les ustensiles de cuisine

Un saladier

Une fourchette

Un couteau

Une cuillère

Une assiette

ACTIVITE 3 JEUX

3.1. Jeux de rôle :

a) Vous êtes au marché et vous demandez au vendeur les ingrédients de la recette.

- De la Mâche
- Des Petits pois
- De la Menthe
- Des Tomates cerise
- Une Échalote
- Un citron

b) Il vous manque un ustensile de cuisine. Vous sonnez chez votre voisin et demandez poliment.

3.2. Apprenez / révisez le vocabulaire avec le Dobble - salade. Vous pouvez regarder votre fiche de vocabulaire.

Règles du jeu

- **Le Puits** : Les cartes sont réparties entre tous les joueurs. La dernière est posée face visible au centre de la table. Au top les joueurs piochent la première carte de leur paquet et doivent trouver le symbole commun entre leur carte et celle du centre. Dès qu'un joueur le trouve, il le nomme et place sa carte sur celle du milieu, puis il pioche une nouvelle carte. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes le plus vite possible.

- **La Tour infernale** : les joueurs piochent tous une carte qu'ils posent devant eux face cachée. La pioche posée au centre des joueurs est retournée face visible. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre sa carte et celle du centre, il le nomme, pioche la carte du milieu et la place sur son paquet. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de la manche.
- **Le Cadeau empoisonné** : même départ que pour la *Tour infernale*. Au top, les joueurs retournent leur carte. Dès qu'un joueur trouve le symbole commun entre la carte d'un autre joueur et celle du centre, il le nomme, pioche la carte et la place sur le paquet du joueur. Le but du jeu est d'avoir moins de cartes que les autres joueurs.
- **Attrapez-les tous** : Ce jeu se joue en plusieurs manches. Placez une carte au centre de la table face cachée. On place autour de la carte centrale autant de cartes qu'il y a de joueurs, face visible. Au top, les joueurs retournent la carte centrale, qui est la carte de référence. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre une carte et la carte de référence, il le nomme et pioche la carte périphérique. (La carte centrale n'est jamais piochée). Dès que toutes les cartes ont été piochées, une nouvelle manche commence. Le but du jeu est d'avoir plus de cartes que les autres joueurs à la fin de toutes les manches.
- **La Patate chaude** : Ce jeu se joue en plusieurs manches. Chaque joueur pioche une carte et la conserve, face cachée, dans sa main. Au top, les joueurs retournent leur carte, les conservant dans leur main de manière que tous les joueurs puissent voir tous les symboles. Dès qu'un joueur trouve un symbole commun entre sa carte et celle d'un autre joueur, il le nomme et place sa carte (ou son paquet de cartes s'il en a déjà récupéré) dans la main de l'autre joueur. Le joueur qui récupère toutes les cartes perd la manche. Le but du jeu est d'avoir perdu moins de manches que les autres joueurs.