

FICHE PÉDAGOGIQUE

Atelier 5



La mission des Kims
« À la découverte des sensations »



La mission des Kims « À la découverte des sensations » Plan de l'atelier

ACCUEIL ÉCHELONNÉ DES ENFANTS ET PRÉSENTATION DES SÉANCES

Trésor à découvrir par les explorateurs : Faire un goûter

10 minutes

SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES



L'incroyable détroit des sens

Intitulé de la 1^{ère} mission « L'incroyable détroit des sens »

Thème

La découverte des sens.

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants auront défini les cinq sens, expérimenté trois d'entre eux et discuté autour de l'intérêt des sens dans la vie quotidienne.

Organisation pédagogique

Disposition des enfants autour de la table. Travail collectif.



La révélation finale

Intitulé de la 2^{ème} mission « La révélation finale »

Thème

Créativité culinaire autour du goûter.

Objectif

À l'issue de la séquence, les enfants auront compris l'intérêt du goûter dans la journée alimentaire, auront réalisé un goûter et l'auront partagé avec le groupe et les parents.

Organisation pédagogique

Micro-atelier culinaire pour préparer le goûter.

NE PAS OUBLIER

- ☐ Ordinateur
- ☐ Vidéo projecteur
- ☐ Rallonge électrique
- ☐ Paperboard
- ☐ Eau, lait, sel, sucre en morceau, cacao en poudre, tablette en chocolat, biscottes, pain de mie, pâtes papillon, bonbons, fruits faciles à découper, citron, colorants alimentaires, sirop (de même couleur que l'un des colorants)
- ☐ Flacons odeurs, gobelets, assiettes en plastique, grille pain, sacs ou boîtes en carton, pics à brochettes, plateau recouvert de papier aluminium, râpe, planches à découper, solution hydroalcoolique, savon

Durée : 25 minutes
Matériel

Durée : 30 minutes
Matériel

SYNTHÈSE DE LA SÉANCE AVEC LES PARENTS

15 minutes



La mission des Kims « À la découverte des sensations » Plan de l'atelier

ACCUEIL ÉCHELONNÉ DES ENFANTS ET PRÉSENTATION DES SÉANCES

Trésor à découvrir par les explorateurs : Faire un goûter

10 minutes

SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES



Le secret des sensations

Intitulé de la 1^{ère} mission « Le secret des sensations »

Thème

Les sensations de faim et de rassasiement

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants auront écrit et raconté une histoire leur permettant d'apprivoiser les notions de faim et de rassasiement. Ils auront exprimé les sensations corporelles associées.

Organisation pédagogique

Disposition des enfants en cercle. Travail collectif.

NE PAS OUBLIER

- ☐ Ordinateur
- ☐ Vidéo projecteur
- ☐ Rallonge électrique
- ☐ Paperboard
- ☐ Feuilles A4
- ☐ Crayons, feutres
- ☐ Eau, sel, sucre en morceau, cacao en poudre, biscottes, pain de mie, pâtes papillon, bonbons, fruits citron, colorants alimentaires, sirop (de même couleur que l'un des colorants)
- ☐ Flacons odeurs, gobelets, assiettes en plastique, sacs ou boîtes en carton

Durée : 35 minutes

Matériel

- Fiches guides histoires



La révélation finale

Intitulé de la 2^{ème} mission « L'incroyable détroit des sens »

Thème

La découverte des sens.

Objectif

À l'issue de la séance, les enfants auront défini les cinq sens, expérimenté trois d'entre eux et discuté autour de l'intérêt des sens dans la vie quotidienne.

Organisation pédagogique

Disposition des enfants autour de la table. Travail collectif.

Durée : 30 minutes

Matériel

SYNTHÈSE DE LA SÉANCE AVEC LES PARENTS

15 minutes



ACCUEIL ÉCHELONNÉ DES ENFANTS ET PRÉSENTATION DES SÉANCES

10 minutes

Pré requis

- Avoir aménagé l'espace pour accueillir les enfants avec de la musique, éventuellement des magazines, livres, etc.
- Avoir déposé sur une table d'accueil des vignettes « Smiley » que les enfants pourront prendre.
- Avoir informé les parents sur les modalités organisationnelles (heures, lieu, etc.) et précisé aux parents et aux enfants que les activités avec les enfants débiteront *à l'heure indiquée, ainsi il est demandé aux enfants d'être présents environ 10 min avant le début de la séance*, pour faciliter l'accueil.

Déroulement

Dans le temps d'accueil échelonné, les animateurs invitent les enfants à s'exprimer sur ce qu'il s'est passé pour eux depuis la dernière séance et à partager ce qu'ils ont pu réaliser en famille.

5 minutes

Le chef explorateur « Fil Rouge » rappelle succinctement les découvertes de la précédente séance en déroulant devant les enfants la « Carte aux 5 trésors » (poster) qui représente « ETP-LAND : L'île de toutes les découvertes ».

5 minutes

Sous forme d'une histoire, l'animateur « Fil Rouge » présente au groupe le nouveau « chef explorateur » et le monde qu'ils vont découvrir. À l'issue de cette séance, ils découvriront un « trésor ». Les explorateurs sont heureusement, à nouveau tous ensemble pour réussir ces nouvelles missions. La mission du groupe et de chaque explorateur est de s'assurer de ne jamais perdre d'explorateurs en route. Les animateurs « chefs des explorateurs » s'en assureront et seront aussi là pour les aider à aller jusqu'au bout de leurs diverses missions.

Mais, attention, il s'agit à nouveau de missions secrètes ainsi tout ce qui se passe dans le groupe reste dans le groupe. Cependant, il est parfois dur de garder des secrets jusqu'au bout, alors lorsque les parents d'explorateurs viendront pour découvrir ce qui s'est passé durant leur mission, il sera important qu'au préalable les explorateurs aient défini ensemble et avec les animateurs les secrets qu'ils pourront « divulguer » aux parents d'explorateur. Les chefs explorateurs invitent les explorateurs à poser leurs questions s'ils en ont.

À l'issue de 10 min d'accueil échelonné, les animateurs débutent la séance, même si certains enfants ne sont pas encore arrivés.

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°1

25 minutes

L'incroyable détroit des sens

Pré requis

| Préparer les expériences et le matériel pour l'activité

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent les enfants autour de cette dernière mission à la découverte du Monde des sensations ainsi qu'autour du thème de la mission intitulée « L'incroyable détroit des sens ». Pour cette dernière mission, les explorateurs vont aller à la rencontre des Kims. Les Kims sont des habitants de l'île d'ETP-LAND. Dans cette partie de l'île, tout se mange, tout sent bon, tout est beau.

Les chefs explorateurs peuvent par exemple inviter le groupe à s'exprimer autour des sens (le goût, l'odorat, l'ouïe, le toucher, la vue). Puis, ils invitent le groupe à déterminer les rôles de chacun des sens « *Et à votre avis, à quoi servent les sens ?* ». Les animateurs facilitent la prise de parole et les échanges entre les enfants. Si cela est jugé nécessaire par le binôme d'animateurs, l'un d'entre eux peut noter ou dessiner sur le Paperboard les mots clés spontanément exprimés par les enfants. Ces mots clés pourront être repris ultérieurement, durant l'activité.

Déroulement de l'activité et consignes

15 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent le groupe autour de l'activité suivante, puis leur présentent la consigne : « *Pour aller à la découverte des sens que nous venons d'identifier, votre mission d'explorateur est de tester vos sens. Vous allez tester 3 d'entre eux : la vue, l'odorat et le goût. Nous vous rassurons les Kims, ce sont des aliments que vous avez tous déjà goûté au moins une fois* » (Cf. script de l'animateur).

5 minutes

Les animateurs mettent à disposition des enfants le matériel et lancent la 1^{ère} expérience autour du sens de la vue (cf. script animateur). À la suite de cette expérience, les animateurs invitent les enfants à exprimer leurs impressions, avant de passer à l'expérience suivante.

5 minutes

Les animateurs mettent à disposition des enfants le matériel et lancent la 2^{ème} expérience autour du sens de l'odorat, avant d'animer une discussion avec les enfants.

Enfin, les animateurs mettent à disposition des enfants le matériel et lancent la 3^{ème} expérience autour du dernier sens le goût, avant d'animer une discussion avec les enfants.

5 minutes

En fonction du temps restant disponible, les deux autres sens peuvent être expérimentés par les enfants.



Transfert des acquis

5 minutes

Pour clôturer la mission, les animateurs remercient et valorisent les enfants pour la réussite de cette mission. Puis, les chefs explorateurs proposent un retour au calme en animant une discussion sur l'influence des sens sur leur façon de manger, à partir des questions suivantes : « *D'après vous, quelle(s) situation(s) de tous les jours font appel à l'odorat ? à la vue ? au goût ? à l'ouïe ? au toucher ?* » Les animateurs guident les enfants dans l'élaboration de leurs réponses.

Exemples :

Réponse Q1 : odeur de la douche, parfum, aliments, café, fleurs etc...

Réponse Q2 : paysage, aliments, vêtements, soleil etc...

Réponse Q3 : goûter les nouveaux aliments, repas etc...

Réponse Q4 : bruit des voitures lorsqu'on marche dans la rue, écouter de la musique etc...

Réponse Q5 : sensation d'un vêtement sur la peau, toucher des aliments etc...

Les animateurs invitent les enfants à trouver les indices du trésor, à savoir : faire tous ensemble un goûter pour le partager à la fin de la séance avec leurs parents. Au préalable les animateurs auront disposé quelques indices dans la salle pouvant indiquer la réalisation du goût (ex : gants, planche à découper, aliments, etc.)

Note aux animateurs

Les cinq sens sont la vue, l'odorat, le toucher, l'ouïe et le goût. Les récepteurs sensoriels permettent à l'individu d'être informé sur l'état de son environnement. Ils réagissent aux stimuli, qui peuvent être mécaniques, thermiques, chimiques ou lumineux. Il est possible de classer les récepteurs sensoriels selon le type de stimuli qu'ils détectent.

D'abord, il y a les *mécanorécepteurs* qui produisent un influx nerveux lorsque survient une déformation de leur tissu ou des tissus adjacents. Le stimulus peut alors être le toucher, les vibrations, la pression, l'étirement ou la démangeaison.

Deuxièmement, il y a les *thermorécepteurs* qui réagissent lorsqu'ils sont soumis à un changement de température. Par exemple, la langue réagit au contact d'un aliment trop chaud.

Ensuite, on peut penser aux *photorécepteurs* qui ont pour stimulus la lumière (la rétine de l'œil en est un bel exemple).

Les *chimiorécepteurs* sont un autre groupe de récepteurs qui sont stimulés par certaines molécules. Les odeurs et les saveurs, ainsi que les modifications de la composition chimique du sang sont les trois principaux stimuli reliés à ces récepteurs.

Enfin, un dernier groupe se nomme les *nocicepteurs* qui réagissent à la douleur et à ce qui pourrait être nuisible pour l'organisme. Ils transmettent au cerveau un influx nerveux qui interprète le signal comme étant de la douleur afin qu'il réagisse rapidement pour fuir la situation dangereuse. Stimuler et écouter nos sens permet d'apprendre à mieux connaître ses goûts et ses dégoûts.



SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°2

30 minutes



La révélation finale

Pré requis

Préparer les denrées, le matériel et la désinfection des mains et du plan de travail.

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Avant de commencer l'activité culinaire, les animateurs invitent le groupe à s'exprimer autour du thème du goûter en leur demandant par exemple, quel est leur goûter habituel, ce qu'il est recommandé de manger au goûter, etc.

Les animateurs facilitent la prise de parole et les échanges entre les enfants. Si cela est jugé nécessaire par le binôme d'animateurs, l'un d'entre eux peut noter ou dessiner sur le Paperboard les mots clés spontanément exprimés par les enfants. Ces mots clés pourront être repris ultérieurement, durant l'activité.

Déroulement de l'activité et consignes

20 minutes

Les animateurs lancent l'activité en invitant les enfants à se regrouper autour du matériel disposé préalablement sur une table : *« Nous allons préparer tous ensemble le goûter « la révélation finale » de notre parcours dans l'île d'ETP-LAND. Nous partagerons ce goûter avec vos parents à la fin de la séance. Laissez place à votre imagination (avec prudence !), vous avez à votre disposition, les ustensiles nécessaires pour créer des brochettes de fruits et réaliser des mini sandwiches au chocolat, etc. (autre goûter envisageable) ».*

En sous-groupes, les enfants se répartissent les tâches et les animateurs les accompagnent dans la réalisation du goûter. Dans ce même temps, les animateurs animent une discussion autour des sens, en demandant aux enfants de décrire les sens qu'ils sont en train de mobiliser dans cette activité (ex : ils voient les fruits, les choisissent en fonction de leur couleur, ils peuvent les sentir, ils touchent les fruits et/ou le pain, ils entendent des bruits lors de la découpe et de la mise en brochette des fruits, où encore quand le pain chauffe et quand ils râpent le chocolat).

Après la finalisation du goûter, les animateurs invitent les enfants à se laver les mains.

Dans un temps de retour au calme (après le rangement des ustensiles, etc.), les animateurs invitent les enfants à s'exprimer et à réfléchir sur ce qu'ils pourraient améliorer et/ou changer dans leur goûter habituel, qu'ils ont présenté en début de séance (cf. PaperBoard). Les animateurs facilitent l'expression des enfants et peuvent compléter le PaperBoard au regard des idées apportées par les enfants.

[illegible]

SYNTHÈSE DE LA SÉANCE AVEC LES PARENTS

15 minutes

Pré requis

- Avoir préalablement demandé aux parents d'arriver 15 minutes avant la fin de la séance.
- Avoir expliqué aux enfants en début de séance ce temps de restitution avec leurs parents.

Restitution du contenu de la séance aux parents

10 minutes

À l'arrivée des parents, les animateurs les invitent à rejoindre le groupe. Puis, les animateurs invitent les enfants à présenter aux parents les supports créés et à s'exprimer sur ce qui s'est passé pour eux, ce qu'ils ont réalisé et appris durant la séance. Puis, les enfants pourront répondre aux questions posées par les parents. Les animateurs invitent les enfants et leurs parents à choisir une activité qu'ils pourraient réaliser, ensemble, parmi les activités suivantes :

- Prendre une photo de leur repas préféré et décrire succinctement les sens qui ont été stimulés chez eux.
- Refaire les expériences sur les sens en famille.
- Les animateurs invitent les enfants à regarder chez eux leur Carnet de l'explorateur et à faire s'ils le souhaitent les pages 19 à 23.

Cloûture des ateliers

5 minutes

Les animateurs invitent les enfants et les parents à partager un moment convivial autour du goûter préparé par les enfants. Pendant ce même temps, les animateurs remercient les enfants et les parents pour leur participation au programme. Ils synthétisent les grands thèmes abordés, valorisent les enfants et les remercient de leur participation et implication. Ils rappellent que le Carnet de l'explorateur peut être consulté régulièrement.

Les animateurs demandent aux parents et aux enfants de remplir le questionnaire de satisfaction.

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°1

35 minutes

➤ Le secret des sensations

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent les enfants autour de cette dernière mission à la découverte du Monde des sensations ainsi qu'autour du thème de la mission intitulée « Le secret des sensations ». Pour cette dernière mission, les explorateurs vont aller à la rencontre des Kims. Les Kims sont des personnages de l'île d'ETP-LAND. Dans cette partie de l'île, tout se mange, tout sent bon, tout est beau. Les Kims ont la particularité d'être très attentif aux sensations de leur corps, car sur la partie de cette île tout donne envie. Ainsi, dès leur plus jeune âge les Kims apprennent à l'école à écouter leur corps, leurs sensations de faim et de rassasiement.

Les chefs explorateurs invitent le groupe à s'exprimer autour du thème à partir de la question ouverte suivante « *Quand on mange, on dit qu'on a faim puis qu'on n'a plus faim. À votre avis, qu'est-ce qui se passe dans notre corps quand on a faim et quand on n'a plus faim ?* ».

Les animateurs facilitent la prise de parole et les échanges entre les enfants sans corriger les réponses émises. Si cela est jugé nécessaire par le binôme d'animateurs, l'un d'entre eux peut noter ou dessiner sur le Paperboard les mots clés spontanément exprimés par les enfants. Ces mots clés pourront être repris ultérieurement, durant l'activité.

Déroulement de l'activité et consignes

25 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent le groupe autour de l'activité qui va suivre puis leurs présentent la consigne. Les animateurs invitent les enfants à se répartir en deux sous-groupes et à s'installer par terre ou sur la table.

5 minutes

L'un des animateurs précise la consigne : « *Votre mission d'explorateur est d'écrire une petite histoire pour l'un des personnages Kim qui doit apprendre à écouter ses sensations. Pour cela, vous allez piocher quelques indices pour vous aider à construire votre histoire. Dans ces indices vous trouverez 4 mots à écrire dans votre histoire. Quand tout le monde aura terminé, nous les partagerons* » (Cf. script de l'animateur).

Les animateurs remettent à chaque sous-groupe deux enveloppes : une enveloppe indices (nom personnage, lieu/heure et événement rencontré) et une enveloppe mots dans laquelle chaque enfant piochera une carte. Les enfants auront pour consigne

15 minutes



d'écrire l'histoire de leur personnage, à partir des indices et des mots qu'ils ont. Tout au long de l'activité les animateurs accompagnent les explorateurs dans l'écriture de leur histoire.

Quand les groupes ont fini les animateurs invitent les enfants à la partager avec les autres enfants. L'un des animateurs peut, s'il le juge nécessaire, écrire les grandes lignes du récit sur le Paperboard.

5 minutes

Consolidation des acquis

5 minutes

Pour clôturer la mission, les animateurs félicitent les enfants et leur demandent : « *Comment notre corps nous dit que l'on doit manger ? Comment notre corps nous dit que l'on doit s'arrêter de manger ?* ». Les animateurs facilitent la prise de parole et les échanges entre les enfants.

Note aux animateurs

Ces définitions sont données à titre d'information et n'ont pas pour but d'être détaillées avec les enfants :

La faim est une sensation physiologique désagréable, motivant la recherche et l'ingestion de nourriture. Plus on la ressent, et plus la prise alimentaire risque d'être rapide.

L'appétit peut être défini comme l'envie de manger un aliment ou un groupe d'aliments précis dont on attend une satisfaction, du plaisir. Il est en rapport avec la palatabilité (caractéristique de la texture agréable au palais) de l'aliment.

Le rassasiement est un processus progressif de diminution de la faim jusqu'à ce que les besoins métaboliques et nutritionnels de l'organisme soient satisfaits. Un individu ne se rassasie parfaitement que s'il a mangé par faim et que s'il est satisfait à la fois physiologiquement et psychologiquement.

La satiété est la disparition de la sensation de faim. C'est un état de bien être, de satisfaction. Sa durée est proportionnelle à la quantité d'énergie consommée lors du repas précédent.

SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE N°2

30 minutes

L'incroyable détroit des sens

Pré requis

Préparer les expériences et le matériel pour l'activité.

Mobilisation du groupe sur le thème

5 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent les enfants autour de cette dernière mission à la découverte du Monde des sensations ainsi qu'autour du thème de la mission intitulé « L'incroyable détroit des sens ». Pour cette dernière mission, les explorateurs vont aller à la rencontre des Kims. Les Kims sont des habitants de l'île d'ETP-LAND. Dans cette partie de l'île, tout se mange, tout sent bon, tout est beau.

Les chefs explorateurs peuvent par exemple inviter le groupe à s'exprimer autour des sens (le goût, l'odorat, l'ouïe, le toucher, la vue). Puis, invitent le groupe à déterminer les rôles de chacun des sens « *Et à votre avis, à quoi servent les sens ?* ». Les animateurs facilitent la prise de parole et les échanges entre les enfants. Si cela est jugé nécessaire par le binôme d'animateurs, l'un d'entre eux peut noter ou dessiner sur le Paperboard les mots clés spontanément exprimés par les enfants. Ces mots clés pourront être repris ultérieurement, durant l'activité.

Déroulement de l'activité et consignes

20 minutes

Les chefs explorateurs mobilisent le groupe autour de l'activité suivante, puis leur présentent la consigne : « *Pour aller à la découverte des sens que nous venons d'identifier, votre mission d'explorateur est de tester vos sens. Vous allez tester 3 d'entre eux : la vue, l'odorat et le goût. Nous vous rassurons les Kims, ce sont des aliments que vous avez tous déjà goûté au moins une fois* » (Cf. script de l'animateur).

5 minutes

Les animateurs mettent à disposition des enfants le matériel et lancent la 1^{ère} expérience autour du sens de la vue (cf. script animateur). À la suite de cette expérience, les animateurs invitent les enfants à exprimer leurs impressions, avant de passer à l'expérience suivante.

5 minutes

Les animateurs mettent à disposition des enfants le matériel et lancent la 2^{ème} expérience autour du sens de l'odorat, avant d'animer une discussion avec les enfants.

10 minutes

Enfin, les animateurs mettent à disposition des enfants le matériel et lancent la 3^{ème} expérience autour du dernier sens le goût, avant d'animer une discussion avec les enfants.

En fonction du temps restant disponible, les deux autres sens peuvent être expérimentés par les enfants.



Transfert des acquis

5 minutes

Pour clôturer la mission, les animateurs remercient et valorisent les enfants pour la réussite de cette mission. Puis, les chefs explorateurs proposent un retour au calme en animant une discussion sur l'influence des sens sur leur façon de manger, à partir des questions suivantes : « *D'après vous, quelle(s) situation(s) de tous les jours font appel à l'odorat ? à la vue ? au goût ? à l'ouïe ? au toucher ?* » Les animateurs guident les enfants dans l'élaboration de leurs réponses.

Exemples :

Réponse Q1 : odeur de la douche, parfum, aliments, café, fleurs etc...

Réponse Q2 : paysage, aliments, vêtements, soleil etc...

Réponse Q3 : goûter les nouveaux aliments, repas etc...

Réponse Q4 : bruit des voitures lorsqu'on marche dans la rue, écouter de la musique etc...

Réponse Q5 : sensation d'un vêtement sur la peau, toucher des aliments etc...

Les animateurs invitent les enfants à trouver les indices du trésor, à savoir : faire tous ensemble un goûter pour le partager à la fin de la séance avec leurs parents. Au préalable les animateurs auront disposé quelques indices dans la salle pouvant indiquer la réalisation du goût (ex : gants, planche à découper, aliments, etc.)

Note aux animateurs

Les cinq sens sont la vue, l'odorat, le toucher, l'ouïe et le goût. Les récepteurs sensoriels permettent à l'individu d'être informé sur l'état de son environnement. Ils réagissent aux stimuli, qui peuvent être mécaniques, thermiques, chimiques ou lumineux. Il est possible de classer les récepteurs sensoriels selon le type de stimuli qu'ils détectent.

D'abord, il y a les *mécanorécepteurs* qui produisent un influx nerveux lorsque survient une déformation de leur tissu ou des tissus adjacents. Le stimulus peut alors être le toucher, les vibrations, la pression, l'étirement ou la démangeaison.

Deuxièmement, il y a les *thermorécepteurs* qui réagissent lorsqu'ils sont soumis à un changement de température. Par exemple, la langue réagit au contact d'un aliment trop chaud.

Ensuite, on peut penser aux *photorécepteurs* qui ont pour stimulus la lumière (la rétine de l'œil en est un bel exemple).

Les *chimiorécepteurs* sont un autre groupe de récepteurs qui sont stimulés par certaines molécules. Les odeurs et les saveurs, ainsi que les modifications de la composition chimique du sang sont les trois principaux stimuli reliés à ces récepteurs.



SCRIPT POUR LES ANIMATEURS

Expérience sur la vue

Les animateurs lancent la consigne suivante :

« Nous allons commencer notre mission d'explorateur « Expérience » en stimulant le sens de la vue. Vous avez devant vous 2 gobelets avec des boissons de la même couleur (eau+ sirop et eau + colorant de la même couleur que le sirop) et 2 gobelets avec des boissons de couleurs différentes (eau + colorant rouge et eau + colorant vert). En tant qu'explorateur, vous allez, si vous êtes d'accord, essayer de deviner avec vos yeux sans goûter, ce qu'il y a dans votre verre. Nous vous laissons quelques minutes pour réfléchir ».

Après l'expérience, les animateurs invitent les enfants à s'exprimer sur ce test, puis ouvrent et animent un échange sur ce qui les a surpris.

Expérience sur l'odorat

Les animateurs lancent la consigne suivante :

« Après avoir exploré la vue, nous allons expérimenter l'odorat. Toujours prêts les explorateurs ? Vous avez 4 flacons avec des odeurs différentes. Nous vous laissons un peu de temps pour essayer de retrouver ce que c'est grâce à votre nez, sans la vue ».

Après l'expérience, les animateurs invitent les enfants à s'exprimer sur ce test, puis ouvrent et animent un échange sur ce qui les a surpris.

Expérience sur le goût

Enfin, les animateurs disposent les éléments pour faire la 3^{ème} expérience au centre de la table. Ils lancent la consigne suivante :

« Après avoir exploré, la vue et l'odorat, nous allons expérimenter le goût. Vous avez devant vous des assiettes dans lesquelles il y a 4 aliments. Après les avoir goûté, vous allez nous dire ce que c'est d'après vous, ce que vous avez ressenti en bouche. Après cette expérience, pouvez-vous nous dire les 4 saveurs que vous venez d'identifier ? »

Les enfants peuvent fermer les yeux s'ils le souhaitent.

Après l'expérience, les animateurs invitent les enfants à s'exprimer sur ce test, puis ouvrent et animent un échange sur ce qui les a surpris.

Expérience sur le toucher

Les animateurs disposent les éléments pour faire l'expérience sur le toucher au centre de la table. Ils lancent la consigne suivante :

« Après avoir exploré la vue, l'odorat et le goût, nous allons expérimenter le toucher. Toujours prêts les explorateurs ? Vous avez 3 sacs devant vous, vous ne voyez pas ce qu'il y a dedans. Dans un 1^{er} temps, vous allez explorer l'intérieur des sacs avec vos doigts, sans regarder et sans rien dire. Quand tout le monde a fait l'expérience, vous allez nous dire ce qu'il y a dans les sacs ».

SYNTHÈSE DE LA SÉANCE AVEC LES PARENTS

15 minutes

Pré requis

- Avoir préalablement demandé aux parents d'arriver 15 minutes avant la fin de la séance.
- Avoir expliqué aux enfants en début de séance ce temps de restitution avec leurs parents.

Restitution du contenu de la séance aux parents

10 minutes

À l'arrivée des parents, les animateurs les invitent à rejoindre le groupe. Puis, les animateurs invitent les enfants à présenter aux parents les supports créés et à s'exprimer sur ce qui s'est passé pour eux, ce qu'ils ont réalisé et appris durant la séance. Puis, les enfants pourront répondre aux questions posées par les parents.

Les animateurs invitent les enfants et leurs parents à choisir une activité qu'ils pourraient réaliser, ensemble, parmi les activités suivantes :

- Attendre d'avoir faim pour manger.
- Organiser un goûter avec des copains.
- Les animateurs invitent les enfants à regarder chez eux leur Carnet de l'explorateur et à faire s'ils le souhaitent les pages 19 à 23.

Cloûture des ateliers

5 minutes

Les animateurs invitent les enfants et les parents à partager un moment convivial autour du goûter préparé par les enfants dans l'atelier 5A.

Les animateurs remercient les enfants et les parents pour leur participation au programme. Ils synthétisent les grands thèmes abordés, valorisent les enfants et les remercient de leur participation et implication. Ils rappellent que le Carnet de l'explorateur peut être consulté régulièrement.

Les animateurs demandent aux parents et aux enfants de remplir le questionnaire de satisfaction.

NOTES