



Les itinéraires pédagogiques

Cycle 2

Dans cette partie se trouvent quelques pistes / idées de parcours pédagogiques selon le niveau scolaire de votre public. Les pistes d'activités sont mises en parallèle avec les programmes d'enseignement des différents cycles.

Ces propositions d'itinéraires sont données à titre indicatif, les utilisateurs de *À la bonne fr'enquête* sont libres de les suivre ou non.

Par ailleurs, l'animateur doit pouvoir se sentir libre d'utiliser les outils à sa manière, en l'adaptant à son public, et en ne suivant pas forcément la fiche pédagogique de l'outil. Les cartes d'un jeu peuvent s'utiliser en tant que simple support de discussion par exemple.

Parcours "Alimentation Saine et Durable en cycle 2 :

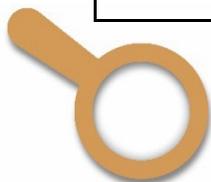
À l'école élémentaire et au collège, du cycle 2 au cycle 4, l'éducation à l'alimentation et au goût mobilise l'ensemble des disciplines. Au cycle 2, du CP au CE2, les apprentissages fondamentaux (lire, écrire, compter, respecter autrui) peuvent donner lieu à des activités autour de l'éducation à l'alimentation et au goût.

- **Objectif principal** : Questionner le monde à travers l'alimentation
- 6 séances minimum



Parcours "Alimentation Saine et Durable en cycle 2 :

Enseignements	Thèmes et attendus de fin de cycle	Outils de <i>À la bonne fréquence</i>	Exemple de pistes pédagogiques
Partie 1 - Pourquoi mange-t-on ?			
Questionner le monde	Reconnaître des comportements favorables à sa santé Apports spécifiques des aliments Equilibre alimentaire	Partie 2 - n°7 et n°8 - Fiches pédagogiques Je mange donc je suis	Apprendre à classifier les aliments et découvrir que la notion d'équilibre est attachée à la nature et à l'association de produits. Aborder les recommandations du PNNS Comprendre le "pourquoi mange-t-on ?"
Questionner le monde Enseignement moral et civique	Qu'est-ce que la matière ? Identifier et partager des émotions et des sentiments	Partie 3 - n°3 - Fiche pédagogique Une question de sens	A travers leurs 5 sens, les enfants redécouvrent les aliments, et abordent les sensations qu'ils ressentent.
Partie 2 - Lien alimentation / nature et consommation responsable (saison, local, faire soi-même)			
Questionner le monde	Identifier le cycle de vie des êtres vivants Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu Les besoins vitaux des végétaux	Partie 1 - n°1 - Fiche pédagogique Il était une fois une graine	Grâce à un jeu collaboratif, les enfants découvrent le cycle de vie des plantes, leurs besoins vitaux et leurs places dans un milieu.
Questionner le monde	Connaître des caractéristiques du monde vivants, ses interactions et sa diversité Réaliser de petits écosystèmes	Partie 1 - n° 5 - Fiche technique : Faire ses semis en pot	A partir de la fiche technique <i>Faire ses semis en pots</i> , les enfants découvrent le cycle de vie d'une plante, de la graine au fruit ou au légume et font le lien avec ce qu'ils ont dans l'assiette.
Questionner le monde	Connaître des caractéristiques du monde vivants, ses interactions et sa diversité Reconnaître des comportements favorables à sa santé (catégories d'aliments, leurs origines)	Partie 2 - n°1 Fiche pédagogique Mon assiette de saison	Après avoir compris le cycle de vie des plantes, ils font le lien entre le rythme des saisons et les aliments qu'ils mangent.



Partie 3 - Gaspillage alimentaire

Questionner le monde	Connaître des caractéristiques du monde vivants, ses interactions et sa diversité	Partie 2 - n°2 Fiche pédagogique Moches mais bons	L'activité propose aux enfants de comprendre pourquoi les fruits et légumes abîmés, bicornus ou trop mûrs semblent peu ragoûtants alors qu'ils sont tout à fait consommables.
Français Questionner le monde	Comprendre et s'exprimer à l'oral	Partie 2 - n°3 Fiche pédagogique Le gaspillage alimentaire en image	Échanger sur la problématique du gaspillage alimentaire.
Questionner le monde	Reconnaître des comportements favorables à sa santé	Partie 2 - n°4 Fiche pédagogique Courses en folie	L'activité permet d'échanger sur la notion de périssabilité d'une denrée alimentaire.

Aller plus loin : organiser un évènement gratuit, « comment monter un projet d'école / impliquer les parents autour de la gratuité : grainothèque / gratifieria »

