

Déroulement de la séquence sur la cuisine antique

La séquence, assez courte dans sa description, permet de mobiliser plusieurs compétences utilitaires fondamentales (éducation aux médias, à la citoyenneté coopérative, etc.) :

1°) Les élèves recherchent une recette (d'inspiration) antique et qu'ils jugent réalisables.

2°) Ils rédigent un argumentaire développé visant à convaincre le reste de la classe que leur choix est le plus judicieux.

3°) Ils mettent ces deux éléments en page dans un traitement de texte selon des consignes strictes (de mise en page, de police, de citation des sources...).

4°) Les élèves reçoivent un dossier de recettes reprenant chacun des documents ainsi créés.

5°) Les élèves présentent oralement leur choix avant de procéder à un vote pour les deux recettes retenues pour la suite de l'activité.

6°) Sous la forme de conseils autonomes (auxquels le professeur ne prend pas une part active), les élèves organisent les aspects pratiques de leur activité (à quel moment ? combien de temps ? quels matériel/ingrédients apporter ? en quelle quantité pour nourrir toute une classe ? quel local réserver ? quelles autorisations obtenir ?) jusqu'à obtenir un rapport écrit détaillé pour chacune de leurs décisions.

7°) Les élèves réalisent les deux recettes choisies et dégustent leur réalisation lors d'un banquet de classe.

En parallèle des étapes indispensables de ce projet, les élèves travaillent sur deux aspects de la langue : d'une part, ils comparent formellement la présentation des recettes auparavant et aujourd'hui (qui peut éventuellement déboucher sur une leçon d'archéologie expérimentale) ; d'autre part, ils traduisent un extrait de Plinie l'Ancien décrivant ce qu'est le *garum*, ingrédient récurrent des recettes antiques mais introuvable de nos jours, et pour cause !