

Chapitre 1.4 – Les techniques de base cuisine

Sous chapitre 1.4.0

Les opérations préliminaires



LES OPERATIONS PRELIMINAIRES

DEFINITION:

➤ Les opérations préliminaires s'adressent au traitement de produits bruts. Phases de travail qui interviennent avant la mise en cuisson d'une préparation.

LEGUMES

1^{er} niveau de traitement: *Eplucher, Equeuter, Peler, Effiler, Ecosser* pour éliminer toutes les parties non comestibles ou nuisibles des légumes.

2^{ème} niveau de traitement: *Laver, Désinfecter, Rincer* soigneusement pour éliminer les parties terreuses et microbiennes des produits.

3^{ème} niveau de traitement: *Tailler, Tourner, Hacher* travail de découpe les légumes en fonction de la recette.

VOLAILLE

1^{er} niveau de traitement: *Etirer, Flamber* pour retirer la peau écailleuse des pattes et éliminer les plumes et siccots restant sur la peau.

2^{ème} niveau de traitement: *Vider* c'est extraire les viscères en prenant soin qu'elles ne soient pas en contact de la volaille et de la planche.

3^{ème} niveau de traitement: *Brider* ce travail permet de rassembler la volaille, d'améliorer sa présentation et uniformiser sa cuisson.

VIANDE

1^{er} niveau de traitement: *Désosser* cette action permet de retirer tous les os et parties non comestibles d'un quartier de viande pour ne conserver que les muscles.

2^{ème} niveau de traitement: *Parer, Dégraisser* élimination suivant son utilisation d'une partie ou de la totalité du gras et des nerfs d'un muscle.

3^{ème} niveau de traitement: *Détailler* travail de piéçage de la viande en morceaux de formes diverses suivant la recette.

POISSON

1^{er} niveau de traitement: *Ebarber, Ecailler, Vider, Limoner* un poisson pour éliminer toutes parties non comestibles et favoriser la présentation.

2^{ème} niveau de traitement: *Etêter, désarêter* travail qui consiste à retirer la tête et les os d'un poisson suivant son utilisation.

3^{ème} niveau de traitement: *Tronçonner, Fileter, Piécer* travail de découpe d'un poisson rond ou plat avec ou sans os.