



Le jeu de la marchande

GROUPE MISSION MATERNELLE

Situation 1 : description des images



JEU SYMBOLIQUE DE LA MARCHANDE.

Approcher les quantités et les nombres :

Itération du nombre
Comparaison de collections
Décomposition du nombre

Modalités d'apprentissage :

Apprendre en jouant
Apprendre en résolvant des problèmes

Approcher les quantités et les nombres :

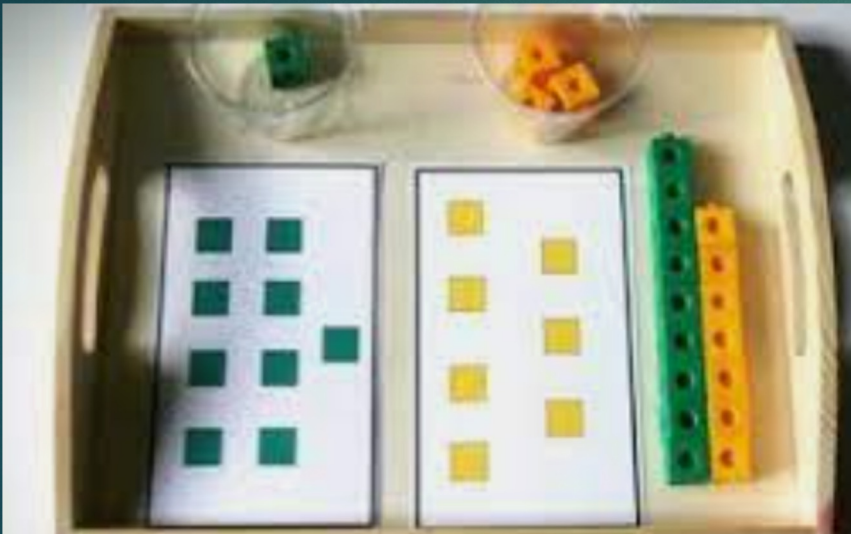


Itération du nombre

Et encore un: itération de l'unité

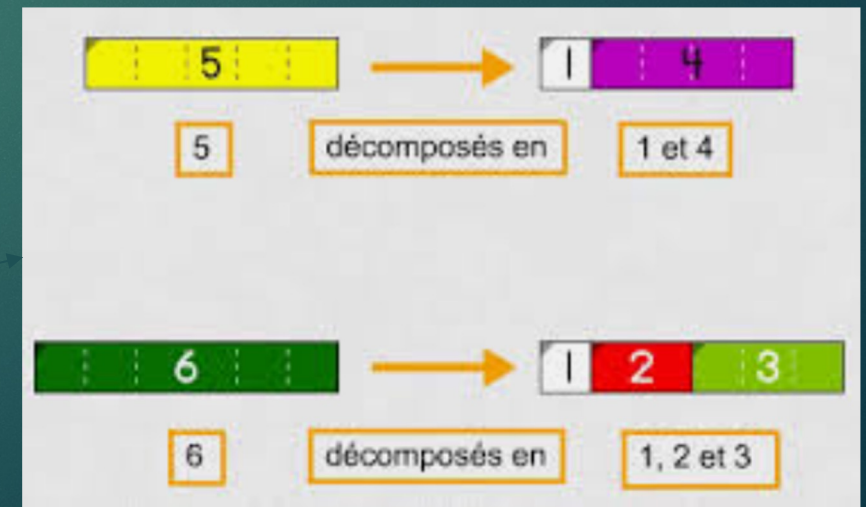


un et un et un



Comparaison de collections

Décomposition du nombre



Situation 2 :





Cadre de référence:

- Programmes
- Eduscol...

Pilier 1

La maîtrise de la langue française

Connaissances:

Vocabulaire juste et précis
Structures syntaxiques fondamentales
les connecteurs logiques usuels
Le système des temps et des modes

Capacités:

S'exprimer à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié
Apprendre à prendre la parole en public.
Prendre part à un dialogue, un débat: prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue.

Attitudes:

Volonté de justesse dans l'expression écrite et orale, goût pour l'enrichissement du vocabulaire.
Ouverture à la communication, au dialogue, au débat.

Pilier 3

les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique

Capacités:

Nombres : Écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers.
Résoudre des problèmes très simples
Calculer : addition, soustraction,

Connaissances:

Quelques décompositions des nombres
Les écritures chiffrées

Attitudes:

Sens de l'observation

Pilier 6

Les compétences sociales et civiques

Compétences:

Respecter les autres et les règles de la vie collective
Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication

Pilier 7

L'autonomie et l'initiative

Compétences

Travailler en groupe, s'engager dans un projet.
Se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée

STABILISER LA CONNAISSANCE DES PETITS NOMBRES

2/4 ANS

4 /6 ANS

Attendu spécifique de fin de cycle	- Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix. - Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.		
Repères de progressivité	- Réaliser et manipuler des collections jusqu'à 3 : savoir composer et décomposer les quantités - Compléter des collections de 1 à 3 éléments. Maîtriser le processus de décomposition d'une quantité (compréhension et verbalisation : « j'en ai deux... pour en avoir trois, tu m'en donnes encore un... ».)	- Réaliser et manipuler des collections jusqu'à 6 : savoir composer et décomposer les quantités - Compléter des collections de 1 à 6 éléments. Maîtriser le processus de décomposition d'une quantité (compréhension et verbalisation : « j'en ai quatre... pour en avoir six, tu m'en donnes encore deux... ».)	- Réaliser et manipuler des collections jusqu'à 10 : savoir composer et décomposer les quantités en énonçant la procédure utilisée - Compléter des collections de 1 à 10 éléments. Maîtriser le processus de décomposition d'une quantité (compréhension et verbalisation : « j'en ai sept... pour en avoir dix, tu m'en donnes encore trois... ».)
Situations de référence	Dans des situations porteuses de sens et référées à la vie de la classe, l'enfant dénombre des petites quantités en utilisant différentes procédures : comptage, subitizing, utilisation des doigts...	- Dans des situations porteuses de sens et référées à la vie de la classe, l'enfant dénombre des petites quantités en utilisant différentes procédures : comptage, subitizing, utilisation des doigts... - Il est confronté à des collections dont les objets déplaçables ; à des collections dont les objets sont fixes.	- Dans des situations porteuses de sens, l'enfant est invité à résoudre des problèmes portant sur des quantités. - Il connaît, utilise et verbalise des procédures adaptées (dessins, dénombrement, comptage en avant ou en arrière à partir d'un nombre donné, comptage par saut de 2 en 2, organisation d'une collection pour la dénombrer, etc.) permettant de faire évoluer une collection par ajout ou retrait (« 9 c'est huit et encore un ou 5 et encore 4, ou... », « il y a 5 assiettes et 4 invités, que dois-tu faire pour que chaque invité ait seulement une assiette... »).
Postures professionnelles	- S'assurer de la construction progressive des quantités jusqu'à 10 et de leur consolidation. - Veiller à ce que les nombres travaillés soient décomposés et recomposés (la maîtrise de la décomposition-recomposition des nombres est une condition nécessaire à la construction des premières compétences numériques)		



Documents ressources

- Extraits ou photo des ouvrages
- Noms des chercheurs ou pédagogues

Textes de référence

Programme d'enseignement de l'école maternelle

B.O officiel spécial n°2 du 26 mars 2015

L'école maternelle, école du langage

Note de service n°2019-084 du 28 mai 2019

Un apprentissage fondamental à l'école maternelle : découvrir les nombres et leurs utilisations

Note de service n°2019-085 du 28 mai 2019

Les langues vivantes étrangères à l'école maternelle

Note de service n°2019-086 du 28 mai 2019

Éduscol

Programme, ressources et évaluation pour le cycle 1

Ressources maternelle

Jouer et apprendre

Les jeux symboliques



Les contenus

écrits, schémas, tableaux, photos, films

L'épicerie

Le coin épicerie peut naturellement être mis en relation avec le coin cuisine. Il en est de même pour l'espace restaurant.

Une étagère, un placard, permettent de ranger les ingrédients utiles à la préparation des repas ; un panier, un cabas et un porte-monnaie avec quelques pièces ou jetons, complètent le nécessaire à la pratique de jeux de rôles. Dans leurs jeux, les enfants développent le rôle de celui qui fait les courses.

L'aménagement d'un magasin ou d'un étal de marché devient rapidement nécessaire.

Les recettes réalisées en classe nourrissent l'imitation différée et créent un enchaînement logique entre la réalisation de la recette et l'achat des ingrédients.

Une sortie au marché ou des achats organisés dans un magasin pour un projet comme un petit déjeuner avec les parents, complètera favorablement le dispositif.

À partir de là, **une étude des différents fruits et légumes et une découverte des aliments de base de la cuisine** tels que la farine, le sucre, le sel... s'effectueront logiquement

Aménagement de l'espace :

Il n'est pas toujours possible d'avoir l'espace suffisant pour proposer simultanément la cuisine et l'épicerie. Une organisation dans laquelle le dispositif épicerie est amovible est alors envisageable.

Un étal de marché ou un camion d'épicerie sont installés à la demande. Un grand carton permet de remiser la marchandise et le matériel nécessaires.

2 à 4 ans

L'accent est mis sur le panier et le porte-monnaie, mais surtout sur les fruits et légumes dont de vrais spécimens apparaissent régulièrement à l'épicerie.

Les enfants quittent la cuisine pour aller faire les courses...

Il n'est pas utile de développer l'épicerie sauf si la vie de la classe prévoit un projet en ce sens.

4 - 5 ans et plus

- Un coin épicerie amovible - étal de marché.
- En cas de coin épicerie permanent, il est préférable de l'éloigner du coin cuisine pour favoriser des scénarios du type « je vais faire les courses avec mon panier »
- Pour les plus grands, on peut imaginer que le coin cuisine disparaisse au profit d'un magasin plus complet qui va permettre la pesée, l'utilisation de la caisse enregistreuse...
- La déclinaison de la boulangerie, de la boucherie, de la poissonnerie... est également intéressante. La pharmacie peut côtoyer le cabinet du médecin ou l'hôpital.



Le coin marchande est équipé de fruits, de légumes, de laitages, de pain et de tout ce que nous souhaitons bien y mettre.

Il tourne dans les classes, une semaine par période avec une progression propre à chaque niveau

La première semaine, toutes les classes passent au coin marchande, il y a des vrais fruits et légumes.

Les enfants nomment, touchent, sentent, décrivent, catégorisent....et goûtent. Ils associent le vrai fruit ou légume avec sa représentation.



La même démarche est répétée avec les produits laitiers et les autres produits présents dans l'étal.





L'aménagement du coin marchand



Jeu libre : Première étape d'appropriation par les élèves de cet espace et mise en place du vocabulaire avant d'entrer dans les apprentissages spécifiques concernant la construction du nombre



TPS PS



Langage : reprise de ce qui a été fait
(nommer, décrire...)

EM : Trier les produits, ranger dans les cagettes.

MS

Langage : reprise de ce qui a été fait
(nommer décrire...)

Premiers achats :

- Formuler une demande (3 articles)
- Utiliser les civilités
- Payer symboliquement (1 jeton pour le panier).

EM : trier et ranger



GS

Reprise rapide du lexique

Achat de 1 à 10 articles (selon la capacité de chaque élève)

Paieement : 1 article = 1 jeton

Observation de la stratégie développée pour payer (terme à terme ou globalement)



Du jeu libre au jeu structuré : trier pour ranger le coin marchand

- o Déterminer des caractéristiques communes à des lots d'objets (ne pas orienter les critères de tri)
- o Déterminer un tri cohérent avec l'espace marchand
- o Étiqueter ce tri (suivant l'âge avec photos, images, écrits)
- o Étiqueter avec le prix des objets (MS/GS)
- o Faire l'inventaire de tout ce qui est dans le coin marchand, le marchand doit connaître son stock.

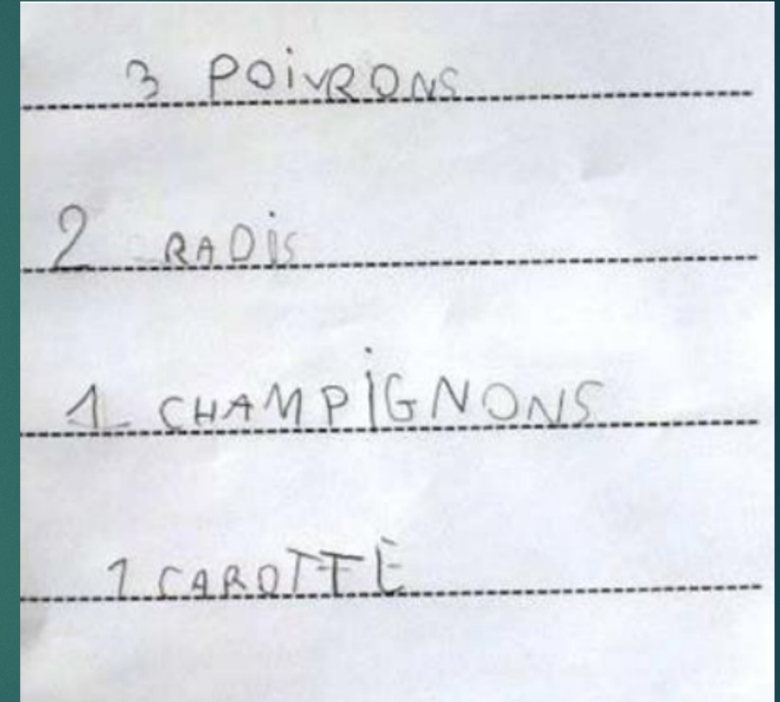
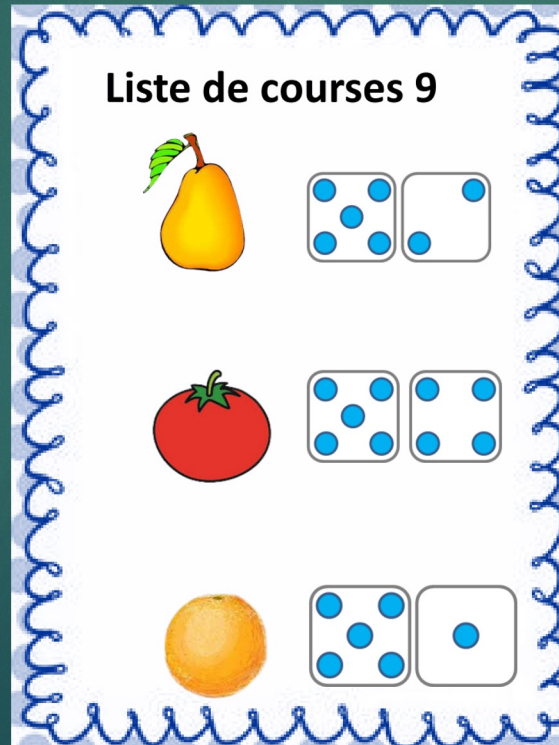
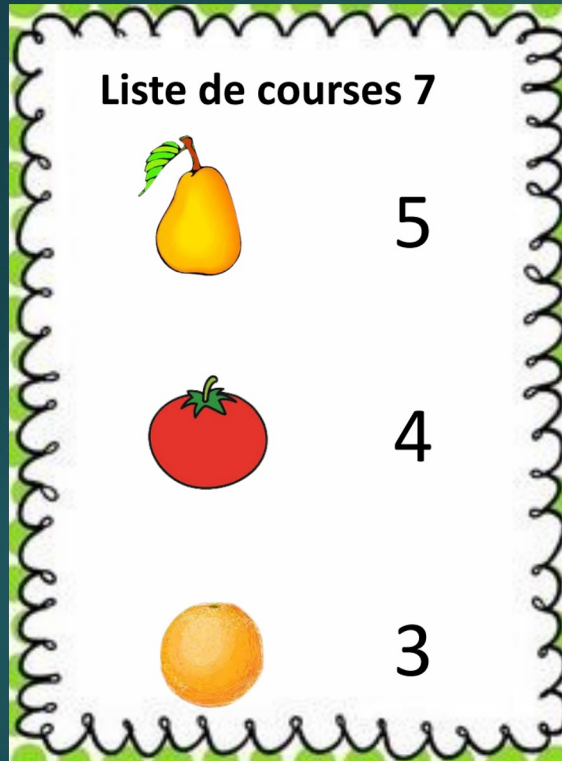


Du jeu libre au jeu structuré à partir de listes de courses :

o préparer un panier en rapport avec une commande : orale écrite (à partir de représentations et de nombres écrits en chiffres)



- ❖ produire une liste de commissions pour les autres en associant des chiffres et des représentations en encodant ou recopiant des mots du lexique associés à des chiffres concernant la quantité



Du jeu libre au jeu structuré en manipulant dans des situations simples d'ajout et de retrait pour faire les courses :

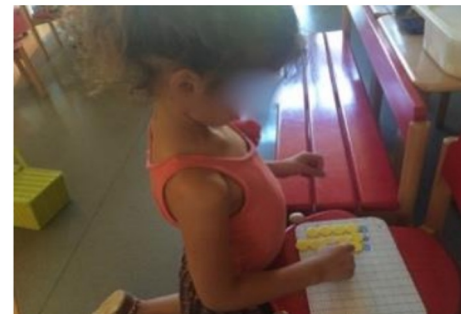
- o Progressivité dans les prix : tous les aliments coûtent 1 euro, les aliments ont des prix de 1 à 5 euros, les aliments ont des prix allant de 1 à 10 euros pièces (*permet de travailler les compléments du nombre*)
- o Progressivité pour payer ses courses :
 - utilisation de jetons 1 jeton/ 1 euro
 - de pièces de 1/ 2 euros
 - introduction de billets de 5/ 10 euros.

Il est important de passer de la manipulation à l'abstraction en GS Faire les courses en respectant une somme donnée (résolution de problèmes)

Consigne : acheter pour X € (différenciation : adapter la somme aux capacités de chacun)

L'enfant doit justifier et valider sa réponse, cette étape est primordiale pour sortir du faire et aller vers la résolution de problème et l'abstraction.

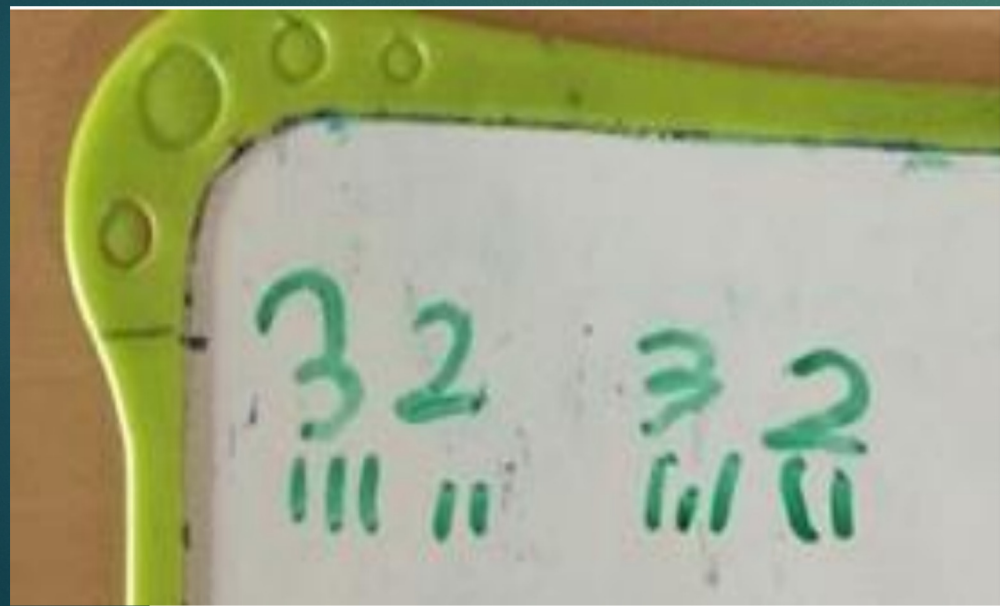
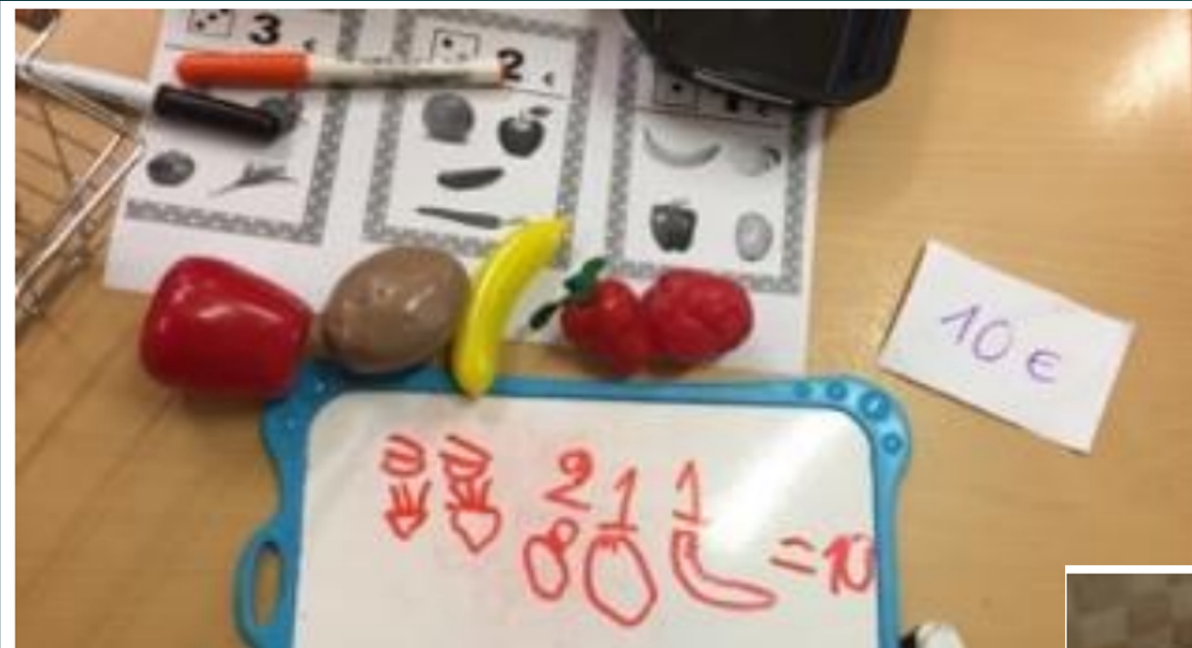
Première étape : utilisation de jetons, pièces pour payer.



Terme à terme

Objet associé à sa valeur

Vers la symbolisation et l'abstraction, l'objet disparaît, reste la valeur associée à l'objet et vérification de la quantité associée en utilisant les jetons



Seconde étape : les jetons disparaissent, utilisation de billets de 5 et 10 euros.

le coin marchande au service de la différenciation: du jeu libre à la situation-problème, de la PS à la GS

TPS et PS: Dominante : jeu libre	MS : Dominante : jeu orienté par matériels	GS et CP: dominante jeu didactique (sit-pb)
Dialogues Salutations Lexique : ce que l'on peut voir chez les marchands maîtrise des langages	images catalogues et visites chez des commerçants : voir, toucher, écouter, goûter ; modelages en pâte à sel les 5 sens	listes d'achats et commandes à distance L'écrit : classement thématique ou alphabétique Prix: comparer, classer
accessoires « grandeur nature », tablier, carnet et crayon, panier, liste rôles, conduites sociales de référence,	repérage visuel : collections de papiers d'emballage, étiquettes, prix et balances des listes pour la classe : le format et la disposition (verticale, tirets, mots isolés)	produits par lots et groupes : grappes, caissettes, barquettes, bottes, boîtes à oeufs Le calcul et la liste : décompositions et additions
trier, classer, ranger : des responsabilités et des organisations au quotidien règles du jeu, relations entre éléments du jeu (accessoires/rôles/paroles)	Les imagiers du marchand correspondance entre liste s et achats (nombre d'articles) Comptage, lecture, validation par comparaison avec liste	Le projet qui motive : pique-nique, invitation: listes et catalogues Lecture et écriture : affichages de la classe comme aide



Les contenus

écrits, schémas, tableaux, photos, films

Le matériel :

Le matériel induit fortement l'orientation que l'on souhaite donner à cet espace. Le choix est déterminé par les progressions de l'enseignant dans les domaines impliqués.

Si l'accent est mis sur l'entrée dans l'écrit par l'observation des emballages, le choix de ces derniers conditionnera la richesse des liens et des inférences que l'enfant sera en mesure d'effectuer.



Le matériel :

Si l'objectif est de travailler la numération, il est intéressant de bien indiquer des quantités sur les emballages, ou de faire des paquets ou des lots nécessitant un comptage. Les boîtes à oeufs, packs de bouteilles ou tablettes de chocolat offrent de nombreuses situations propices à la construction du concept de nombre.

Le porte-monnaie tient aussi un rôle important, moyennant des adaptations permettant de comprendre des règles d'échanges de plus en plus complexes. Les prix sont indiqués sur les produits ou les boîtes.

Une déclinaison des différentes écritures (doigts, constellations, chiffres) permet de gérer la diversité des élèves.





Scénario simple	Scénarios intermédiaires	Scénarios complexes
Dans le coin cuisine se trouvent des emballages que les enfants connaissent bien. Avant l'arrivée des enfants l'enseignant en a retiré quelques uns qu'il a mis dans le grand carton épicerie avec d'autres emballages. --- L'action se déroule dans le coin cuisine à partir de la proposition de repas ou de réalisation d'une recette. On constate qu'il manque des ingrédients. Un enfant part avec le panier pour aller faire les courses... --- L'enseignant dit : « pour le petit déjeuner avons-nous tout ce qu'il faut ? Non il manque... Il faut un volontaire pour aller faire les courses.... »	Même dispositif que précédemment mais l'épicerie est installée et il y a un vendeur. L'objectif est langagier. --- Les enfants ont un porte-monnaie avec des jetons. Un jeton correspond à l'achat d'un paquet. C'est un fonctionnement terme à terme qui permet de travailler la notion de collections équipotentes. --- L'enseignant tient le rôle du marchand. Il peut identifier les différentes stratégies utilisées par les élèves.	Même dispositif que précédemment avec les jetons mais les élèves ont des pièces ou une monnaie « papier » illustrée d'images ou de symboles. L'enseignant garnit les porte-monnaie en fonction du niveau des élèves. --- L'épicerie diversifie ses marchandises. Il y a des emballages mais également des aliments en vrac qui doivent être pesés. --- Les enfants ont des listes de courses écrites par d'autres enfants à partir d'images et de mots cochés.

En conclusion :

Les épiceries font de moins en moins partie du quotidien des enfants. Il serait plus juste de parler de « rayon épicerie » et d'envisager des scénarios vécus dans les petites et moyennes surfaces.

D'autres rayons pourraient alors être proposés au cours du cycle 1, rayon jouet, livres, vêtements, accessoires de maison, etc.

