

# Du jeu libre au jeu structuré : La marchande en GS

Chaque phase fait l'objet d'une séquence d'apprentissage



## Jeu libre : Marchande

### Dispositif :

**Matériel :** Stand de la marchande, caisse enregistreuse, fruits et légumes, paniers

**Espace :** coin fixe pour la période

**Temps :** à l'accueil- 3 ou 4 séances avec quelques enfants

**Place dans l'emploi du temps :** Accueil

Premières séances l'enseignante observe et évalue sur les temps de jeux à l'accueil

Puis l'enseignante joue ponctuellement avec les enfants à l'accueil pour montrer comment on joue (différent du supermarché)

Les enfants pourront ensuite rejouer seuls pour réinvestir et/ou montrer à leurs camarades qui n'ont pas participé

### **L1: les observables**

-Les rôles : vendeurs acheteurs

-Vocabulaire des fruits et légumes

-Formules de politesse

-utilisation des pièces et billets

### **L2 : Interventions possibles de l'enseignant:**

- Jouer avec les enfants pour montrer les rôles de chacun et énoncer les règles de politesse

-nommer les fruits et légumes

## Jeu structuré : Avec liste de course et argent

### Dispositif :

**Matériel :** Stand de la marchande, caisse enregistreuse (avec uniquement des pièces de 1 €), fruits et légumes, paniers

**L'espace** coin fixe pour la période

**Place dans l'emploi du temps :** 2 Temps d'ateliers. 2 fois 30min

**Situations proposées :** Faire les courses

Exemple de scénario : « Préparer un repas pour la mascotte de classe »

et

### **S1 Consigne :**

1. Faire la liste de course : Discussions autour de la composition d'un repas, des fruits des légumes....
2. Chaque enfant a un morceau de la liste de course et va faire ses courses  
Plusieurs aliments avec quantité notée à côté
3. Installer la marchande en triant ensemble les fruits/les légumes/ la viande et les pâtisseries
4. Chacun leur tour ils prennent le rôle de marchand et d'acheteur ; Ils commandent leurs aliments et payent (chaque aliment vaut 1€) ; le marchand compte la somme totale (voir plus tard pour mettre des billets et travailler les compléments...)
5. Puis jeu libre dans la dinette pour préparer le repas

### **S2 Les gestes de l'enseignant**

- L'enseignant initie le jeu
- L'enseignant guide le jeu et incite les enfants à réfléchir :
- Quoi mettre dans la liste de course, comment constituer un repas ?
  - L'enseignant invite le marchand a rangé son stand pour s'y retrouver : Tri et nommer
  - L'enseignant donne les listes à chacun (varier la difficulté)
  - Travail en numération : L'enseignant vérifie et aide à compter les quantités demandées et les sommes dues (3 bananes et 2 tomates...et ça fait 5€) ou (2 grappes de raisins et encore 2 ça fait 4 grappes)

Les apprentissages ne sont pas encore explicites pour l'enfant. Ils ne bénéficient d'aucune structuration ou d'institutionnalisation. Ils enrichissent des « représentations initiales » qui pourront être utilisées comme situations de références pour conduire des apprentissages formalisés.

L'enseignant structure les savoirs en gardant des traces des apprentissages en jeux (mathématiques, langagiers): listes, photos, images, écrits divers...

L'enseignant évalue les progrès des élèves dans le cahier de réussite grâce aux observables faits tout au long de la séquence.

+ photo : liste de course /Matériel/Argent /Situation