

Du jeu libre au jeu structuré : Jeu de la marchande

Dans tous les cas, l'enseignant propose un aménagement spatial et matériel pensé selon une programmation de la PS à la GS.

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

JEU LIBRE

JEU STRUCTURE

Jeu libre : le coin dinette

Dispositif :

Matériel : mobilier, jetons, barquettes, porte-monnaie, vaisselle, aliments, affichage (imagiers, bande numérique).

Espace est clairement délimité et suffisamment vaste pour que les élèves puissent se déplacer.

Temps : Accueil, ateliers libres.

Durée : 15 à 20 min. **Fréquence :** Sur une période, à renouveler dans l'année.

Place dans l'emploi du temps : Tous les jours à l'accueil, sur des temps libres (fin d'un atelier...)

L1: les observables

- L'enfant s'approprie l'espace et le matériel

- L'enfant interagit avec les autres

- L'enfant joue et imite.

Il aime manipuler (met les jetons dans un porte-monnaie, transvase les jetons...)

- L'enfant s'invente des scénarios (joue au vendeur, à l'acheteur, au banquier, se promène avec son « argent »).

- L'enfant utilise le langage oral : lexique, syntaxe.

L2 : Interventions possibles de l'enseignant:

L'enseignant peut jouer avec les élèves : il participe au scénario inventé par les élèves (il joue le rôle d'un client et vient voir le marchand). Il suscite l'imitation : demande le prix d'un objet et donne des jetons pour l'acheter.

Dispositif :

Matériel : mobilier, jetons faisant office de monnaie, barquettes, vaisselle, aliments, affichage (imagiers, bande numérique), étiquettes avec des prix (écriture chiffrée) collées à certains objets choisis avec les enfants (*Les étiquettes prix évoluent selon la période.*), bandes numériques individuelles.

L'espace : Coin dinette et tables de la classe.

Temps : accueil, ateliers dirigés **Durée :** 15 à 30 min

Fréquence : Sur une période, à renouveler dans l'année.

Place dans l'emploi du temps : tous les jours à l'accueil, sur des temps libres (fin d'un atelier...), sur un temps d'atelier une fois par semaine.

Situations proposées : En atelier dirigé, pour un groupe de 6 élèves.

Exemple de scénario : Jeu de la marchande

ou/et

S1 Consigne :

« Pour acheter ce que vous souhaitez, vous devez compter le nombre exact de jetons qu'il vous faut, les mettre dans une barquette et la donner au vendeur. »

Le vendeur peut être l'enseignant dans un premier temps puis les enfants plus tard. Ils pourront vérifier et valider l'achat à l'aide d'une bande numérique.

S2 Les gestes de l'enseignant

Il questionne sur les besoins :

- Combien de jetons te faut-il ?

- Y a-t-il assez / trop de jetons ?

Aider l'enfant à utiliser sa bande numérique si besoin.

Il apporte le lexique ou reformule si besoin.

Il conscientise les apprentissages des élèves : langage oral, gestes, écrits.

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.