

Le coin Marchande, atelier cuisine et jeu du marché.

Jeu de la marchande

- Niveau GS
- Discipline : découverte du monde
- Projet mené ponctuellement

Comparer des collections en estimant les quantités par l'image globale pour les petites quantités par le recours à une quantité intermédiaire

Ranger plus que moins que

Symboliser

Problèmes traiter une situation par essais et ajustements
Augmentation-diminution-additions

Dénombrer Dénombrer des collections mobiles, fixes ou représentées

Matériel

- Les fruits et légumes en quantité importante
- 5 paniers
- Des pièces de 1 et 2 euros
- Des billets de 5 et 10 euros
- Une caisse pour ranger l'argent
- Des prix sur chaque fruit et légume

Le jeu de la marchande

Dans un premier temps, les enfants vont faire les courses et me paient en fonction du nombre de fruits et légumes achetés (je leur demande 3, 4 ou 5 fruits).

Auparavant, je leur avais donné des pièces de 1 et 2 € et des billets de 5 et 10 €.

Certains enfants vont venir me payer fruit par fruit, d'autres vont développer des stratégies d'addition et vont venir une seule fois.

Dans un second temps, je donne 10 € et l'enfant doit choisir des fruits pour cette somme. Il a le droit de prendre des fruits pour une valeur inférieure à cette somme.

Enfin, je donne une somme fixe (cette somme dépend du niveau de l'enfant) et il doit acheter des fruits pour cette somme en sachant que l'addition doit être juste.

Prolongement : exercice identique avec des symboles sur fiches.

Le coin Marchande, atelier cuisine et jeu du marché.

MATERIEL

- Bac de légumes , fruits, viande, poissons, tartine de pain
bouteille de lait et d'eau.



- Boîtes de légumes et fruits



- Jeu de marchande avec étiquettes magnétiques



Compétences visées :

- Découverte du monde
- Désignation du lexique
- Vocabulaire (choisir, acheter, cuire, éplucher)
(boulangier, boulangerie, poissonnerie.....)
- Motricité fine avec petits fruits
- Rangement
- Apprendre à catégoriser et classer
- Découverte des nombres et des grandeurs.

ATELIER CUISINE

1. Découverte libre :
Utilisation du matériel
(soit pour dinette et cuisine)
(soit pour faire son marché : on remplit son panier)

2. Jeu avec mini légumes et fruits :
jeu de tri (couleur, fruits , légumes)



jeu avec boîtes de légumes :chaque enfant doit replacer les légumes
ou les fruits dans leur boîte.



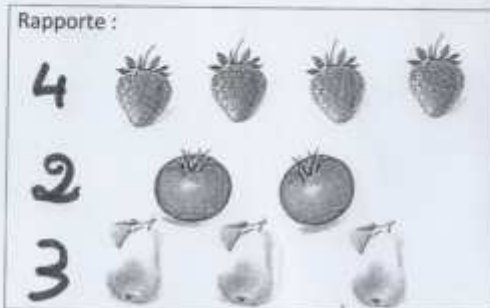
3. La maîtresse donne 2 images à chaque enfant :
Niveau A : il doit ramener ce qui est dessiné.
Niveau B : double consigne : rapporte- moi 2 ou 3 objets de chaque
chose dessinée.

Le coin Marchande, atelier cuisine et jeu du marché.

4. Jeu du marché :

Niveau A : on remplit son panier, ensuite on explique aux camarades du groupe ce que l'on a dans son panier.

Niveau B : on fait son marché à partir d'une liste donnée par la maîtresse :



5. Jeu du restaurant :

Mettre la table pour 4 et disposer dans chaque assiette 1 fruit, 1 légume, 1 poisson et 1 tranche de pain.

6. Jeu du marchand (avec étiquettes magnétiques sur le grand tableau)

Niveau A : on regroupe par catégories (primeur/boulangerie/boucherie/poissonnerie)

Niveau B : on utilise les étiquettes pour composer le repas de son choix et on explique à ses camarades.