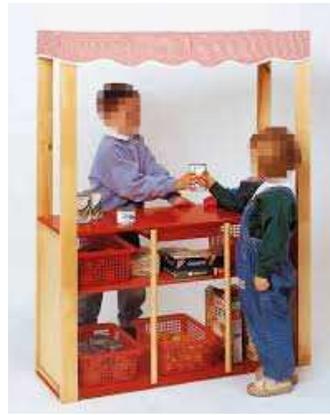


COIN MARCHANDE



Aménagement matériel (remarques spécifiques liées à cet espace):

- étal/comptoir
- aliments factices /emballages factices ou réels
- caisse enregistreuse
- balance
- panier/chariot
- étagères de rangement
- pièces de monnaie/ billets factices
- étiquettes prix et nom des aliments

NB : Le matériel sera introduit et/ou renouvelé au cours de l'année.

Compétences générales lors du jeu libre

DEVENIR ELEVE

(Vivre ensemble)

- éprouver sa liberté d'agir
- accepter, respecter les autres.
- partager avec les autres : jeu, espace, matériel.
- coopérer
- développer l'autonomie de l'enfant

(Construire son identité)

- se distinguer en tant que personne, tenir des rôles et les inventer.
- développer son imagination dans des activités simulées.
- développer des compétences d'initiatives.
- développer le plaisir du jeu.

S' APPROPRIER LE LANGAGE

- oser parler à un camarade.
- communiquer sans l'aide de l'adulte.

Activités semi dirigées et dirigées

TOUT- PETITS/PETITS

<p align="center">DOMAINE Compétences, Objectifs spécifiques</p>	<p align="center">Situation-Déroulement de l'activité <i>(consignes-rôle du maître)</i></p>
<p align="center">S' APPROPRIER LE LANGAGE - Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique</p>	<p>Connaître le nom des aliments/des produits Associer l'objet réel, à sa représentation (photo/dessin): aller chercher l'objet demandé ou symbolisé</p>
<p align="center">DECOUVRIR L'ECRIT développer ses capacités motrices dans les manipulations</p>	<p>Tirer, pousser le chariot</p>
<p align="center">S' APPROPRIER LE LANGAGE -commenter son action immédiate (langage en situation), dire ce que l'on fait.</p>	<p>-Nommer les aliments choisis</p>
<p align="center">DECOUVERTE DU MONDE numération -résoudre un problème portant sur la quantité (distribution, partage) -réaliser une collection d'objets comportant le même nombre qu'une collection témoin (1, 2 et 3)</p>	<p><i>-va chercher X objets</i> <i>-va chercher les produits qui se trouvent sur la liste (ex: dessin de 2 oranges)</i></p>
<p align="center">DECOUVERTE DU MONDE découvrir le vivant -connaître et appliquer quelques règles de l'alimentation) formes et grandeurs Ranger et trier des objets selon leur usage.</p>	<p><i>Reconnaître et classifier ce qui se mange ou non</i></p>

MOYENS

DOMAINE Compétences , Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité (consignes-rôle du maître)
<p>S' APPROPRIER LE LANGAGE</p> <p>- Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique</p> <p>- Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques.</p>	<p>Connaître le nom des aliments/des produits</p> <p>Associer l'objet réel, à sa représentation, son symbole ou à son nom écrit (à l'aide d'un lexique): aller chercher l'objet demandé</p>
<p>S' APPROPRIER LE LANGAGE</p> <p>- utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire.</p> <p>- langage en situation</p>	<p>- jeu de rôle, saynètes: utiliser différentes formes syntaxiques, notamment la forme interrogative et les formules de politesse</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE:</p> <p>Formes et grandeurs</p> <p>Ranger et trier des objets en suivant un code établi (couleur, catégorie ou fonction).</p> <p>Découvrir le vivant</p> <p>- classifier les aliments</p> <p>- apprendre les règles élémentaires de la nutrition, les caractéristiques de chaque repas</p> <p>Se repérer dans le temps</p> <p>utiliser des repères dans la journée et l'année</p>	<p><i>Tu es la marchande, tu dois ranger correctement ton étal en respectant le code de rangement (étiquettes dessins)</i></p> <p>Tri des produits (ex: fruits/légumes)</p> <p><i>Prépare les aliments nécessaires à la préparation du petit déjeuner</i></p> <p>introduction en cours d'année de produits de saison, activité de tri de fruits d'été, d'hiver.</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>- rassembler des objets en respectant la liste codée</p> <p>- reconnaître les couleurs, les nommer.</p> <p>Quantité et nombre</p> <p>- associer constellation et /ou chiffre à une quantité</p> <p>- conserver les quantités (jusqu'à 10)</p> <p>- résoudre un problème portant sur la quantité (distribution, partage, complément)</p>	<p>La liste de courses symbolisée : <i>va chercher les ingrédients inscrits sur ta liste (nombres ou constellations et dessins)</i></p> <p><i>Va chercher la quantité d'ingrédients demandée</i></p> <p><i>Donne X ingrédients à chacun</i></p> <p>panier partiellement rempli: <i>Complète ton panier pour qu'il contienne exactement la quantité de produits demandée sur la liste (il y a 3 oranges dans le panier, il y en a 10 sur la liste)</i></p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>Découvrir les objets</p> <p>- découverte de la balance de Roberval, son usage, son fonctionnement</p> <p>- notion lourd/léger</p>	<p>- "peser" les aliments pour découvrir la notion de masse. (plus lourd que/plus léger que)</p>

GRANDS

DOMAINE Compétences, Objectifs spécifiques	Situation-Déroulement de l'activité (consignes-rôle du maître)
<p>S' APPROPRIER LE LANGAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apprendre et réinvestir du vocabulaire usuel et spécifique - Apprendre et utiliser de nouvelles formules syntaxiques. 	<p>Connaître le nom des aliments/des produits Associer l'objet réel son symbole (début d'année) ou à son nom écrit (avec ou sans lexique): aller chercher l'objet demandé</p>
<p>S' APPROPRIER LE LANGAGE</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser le langage d'évocation pour raconter un événement qui vient de se produire. - langage en situation 	<p>- jeu de rôle, saynètes: utiliser différentes formes syntaxiques, notamment la forme interrogative et les formules de politesse</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE:</p> <p>Formes et grandeurs Ranger et trier des objets en suivant un code établi (couleur, catégorie ou fonction).</p> <p>Découvrir le vivant</p> <ul style="list-style-type: none"> - classifier les aliments - apprendre les règles élémentaires de la nutrition, les caractéristiques de chaque repas <p>Se repérer dans le temps utiliser des repères dans la journée et l'année</p>	<p><i>Tu es la marchande, tu dois ranger correctement ton étal en respectant le code de rangement (mots / lexiques)</i></p> <p>Tri des produits (ex: fruits/légumes, famille d'usages: produits ménagers / produits alimentaires)</p> <p><i>Prépare les aliments nécessaires à la préparation du petit déjeuner</i></p> <p>introduction en cours d'année de produits de saison, activité de tri de fruits d'été, d'hiver.</p>
<p>DECOUVERTE DU MONDE</p> <ul style="list-style-type: none"> - rassembler des objets en respectant la liste codée - reconnaître les couleurs, les nommer. <p>Quantité et nombre</p> <ul style="list-style-type: none"> - associer constellation et /ou chiffre à une quantité - conserver les quantités (jusque 10) - résoudre un problème portant sur la quantité (distribution, partage, complément) 	<p>La liste de courses symbolisée : <i>va chercher les ingrédients inscrits sur ta liste (mots / lexiques) (nombres écrits ou avec chiffres ou constellations)</i></p> <p><i>Va chercher la quantité d'ingrédients demandée</i></p> <p><i>Donne X ingrédients à chacun</i> panier partiellement rempli: <i>Complète ton panier pour qu'il contienne exactement la quantité de produits demandée sur la liste (il y a 3 oranges dans le panier, il y en a 10 sur la liste)</i></p>
<p>DECOUVRIR L'ECRIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - se familiariser avec l'écrit - utiliser différents référentiels lexicaux - lire les étiquettes prix - production d'écrit 	<ul style="list-style-type: none"> - Lire une liste de courses pour remplir son panier - ranger l'étal en respectant les affichages (ex: ranger les oranges dans le compartiment portant l'étiquette "oranges") - établir une liste de courses écrite - établir une liste de courses à destination d'élèves plus jeunes
<p>DECOUVERTE DU MONDE</p> <p>quantités et nombres</p> <ul style="list-style-type: none"> - aborder la notion de somme 	<p>À l'aide des étiquettes-prix, calculer la somme totale du panier</p> <p>- <i>Combien devras-tu payer le contenu de ton panier?</i></p>

DECOUVERTE DU MONDE

Découvrir les objets

- découverte de la balance de Roberval, son usage, son fonctionnement
- notion lourd/léger

- "peser" les aliments pour découvrir la notion de masse.(plus lourd que/plus léger que)
- utiliser les poids et la balance "Roberval" pour mesurer une masse. (ex: peser pour donner 100g de fruits)
- utilise les poids pour me donner 100g de noisettes*

APS

Identifier des sources de danger

Trier des produits en fonction de leur dangerosité et commenter.