

Faire évoluer des jeux de la PS à la GS

Le langage à l'école maternelle – Annexe IX page 133 et 133

Petite section

Dans une classe de **petite section**, l'enseignant remarque que les enfants jouent plutôt aux déménageurs dans le coin cuisine. Il décide alors de reprendre cette situation en EPS et choisit de développer des jeux avec les enfants dans ce même coin. Il s'y installe avec eux et assure la mise en place d'un scénario où il va être la maman ou le papa cuisinant un repas, le dégustant. Dans ce jeu de « faire semblant », l'adulte verbalise ce qu'il fait (préparation d'une recette), ce qu'il ressent (température d'un plat, trop chaud ou pas assez ; goût de certains mets, trop salé, pas assez sucré), et échange avec les enfants ; il accueille aussi leurs initiatives.

Progressivement, les enfants construisent eux-mêmes leurs propres scénarios, voire reprennent partiellement ou complètement celui initié par le maître.

Pour que cette situation permette aux enfants d'enrichir leur activité langagière, l'enseignant doit aussi penser à son évolution tout au long de deux périodes. Quand il verra les enfants désertier ce coin, il pourra créer dans cet espace un coin marchand. Cette modification sera annoncée aux enfants et le maître devra développer un nouveau scénario introduisant le marchand et le(la) client(e). Il pourra employer le vouvoiement, pour que cette situation soit réaliste ; il est important que les objets à acheter fassent envie aux enfants, qu'ils disposent d'un porte-monnaie pour compter des « sous » et qu'ils puissent être marchands à leur tour. Les enfants peuvent décider des objets qui seront à acheter

Moyenne section

Dans une classe de **moyenne section**, cette situation familière et ludique peut contribuer à la prise de conscience de l'équipotence de deux collections dans une situation d'échange. En effet, l'enseignant s'appuie sur la connaissance du scénario du jeu de la marchande développée en petite section mais indique aux enfants qu'il a choisi de transformer ce jeu pour qu'ils apprennent à échanger. Pour pouvoir acheter, ils devront donner une pièce pour chaque objet. Ils seront tour à tour marchand ou client. Quand chaque enfant a dépensé toutes ses pièces, l'enseignant l'invite à redonner les objets en échange des pièces. L'enseignant s'assure ainsi de la compréhension « une pièce pour un objet ». L'enseignant invite les enfants à verbaliser leurs actions. Dans un deuxième temps, l'enseignant peut proposer aux enfants de remplir une feuille de commande. Chacun dispose d'un nombre de sous dans son porte-monnaie et d'une fiche commande comportant les objets et la quantité demandée. Cet écrit spécifique « bon de commande » devra être expliqué par l'adulte aux enfants. Ils devront percevoir la fonctionnalité de ce tableau, et le mettre en lien avec ce qu'ils veulent acheter. L'enseignant pourra aider les enfants dans la rédaction de leur bon de commande ainsi que pour la préparation des sous nécessaires au paiement de la commande. Dans cette situation, la réponse n'est pas disponible d'emblée et nécessite une anticipation sur l'action à réaliser.

Dans un troisième temps, les enfants seront invités à comprendre aussi une commande en jouant le marchand qui prépare les commandes effectuées par ses pairs. Il devra vérifier si la commande correspond à « l'argent » disponible. Le marchand devra expliquer pourquoi il peut ou ne peut pas répondre à la commande (trop ou pas assez de sous). L'enseignant pourra soutenir l'enfant dans ses

Grande section

Dans une classe de **grande section**, l'enseignant s'assurera de la connaissance du scénario de la marchande. Il pourra reprendre si nécessaire les activités de moyenne section et complexifier les échanges en donnant des valeurs différentes aux divers objets à acheter.