

Jeu de la marchande

Règle du jeu

Classe de PS

<i>Objectif</i>	Comparer des collections
<i>Matériel</i>	Des fruits en plastique du coin cuisine ou des fruits réels Une assiette par élève Des photographies plastifiées de collections de fruits
<i>Description</i>	Chaque élève choisit une assiette avec un assortiment de fruits (de 2 et 4 fruits par assiette). Atelier dirigé de 4 à 6 élèves.
<i>Consigne</i>	Aller chercher dans le coin cuisine ou dans le coin marchande les mêmes fruits que ceux de son assiette.
<i>Validation</i>	Par comparaison avec son assiette.
<i>Progression possible</i>	Même consigne avec des photographies de fruits. Passer une commande orale à la maîtresse, puis à l'enfant qui joue le rôle de la marchande.
<i>Variables possibles</i>	Augmentation du nombre de fruits Enrichir les variétés de fruits Introduire des légumes ou d'autres aliments. Autoriser plusieurs voyages possibles. Limiter le nombre de voyages à un seul voyage. Autoriser l'aide d'un bon de commande (pour la mémorisation des objets). Ne plus autoriser d'aide écrite : mobiliser sa mémoire.

Jeu de la marchande



Classe d'Isabelle Corbeau, école de Kergrist Moëlou