**JEU SYMBOLIQUE DE LA MARCHANDE.**

**Approcher les quantités et les nombres** :

Itération du nombre

Comparaison de collections

Décomposition du nombre

**Modalités d’apprentissage** :

Apprendre en jouant

Apprendre en résolvant des problèmes

**Ressources :**

* <https://cache.media.eduscol.education.fr/file/Apprendre/56/0/Ress_c1_jouer_symbolique_474560.pdf> annexe épicerie P16-19

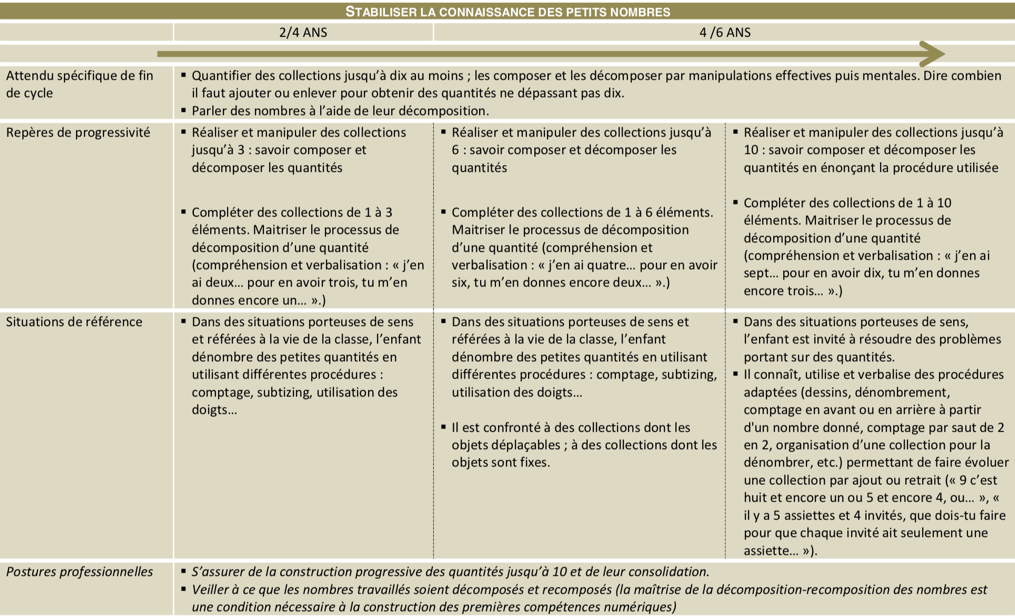
**Mise en place** :

* Jeu symbolique de la classe, l’espace marchand, épicerie, marché …. Il peut être créé en demandant des emballages alimentaires aux familles si vous n’avez pas de matériel en classe.

**But du jeu** :

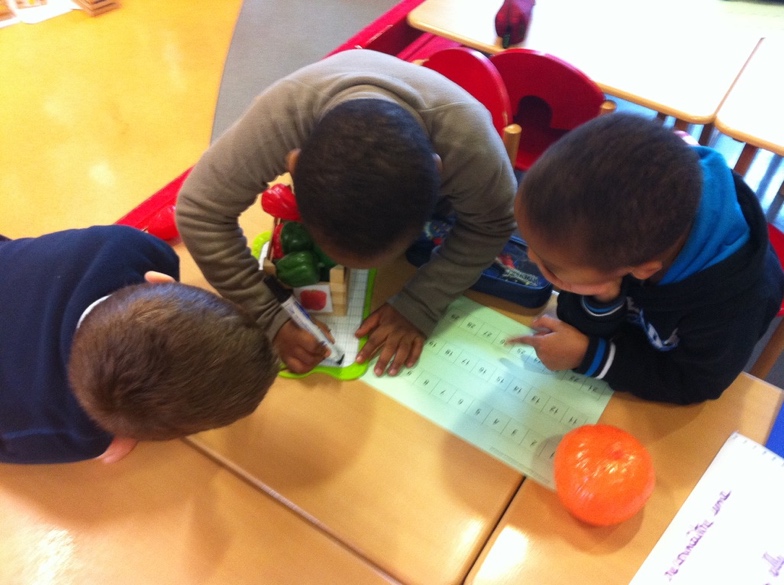
* Faire des courses

**Progressivité des apprentissages** : *(Source : repères de progressivité groupe maternelle du Haut Rhin)*



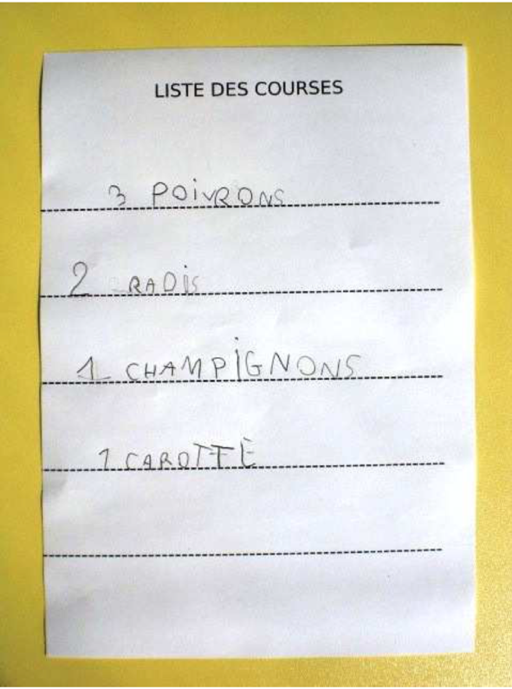
**Etapes possibles**:

* **Jeu libre** :Première étape d’appropriation par les élèves de cet espace et mise en place du vocabulaire avant d’entrer dans les apprentissages spécifiques concernant la construction du nombre
* **Du jeu libre au jeu structuré : trier pour ranger le coin marchand**
  + Déterminer des caractéristiques communes à des lots d’objets (ne pas orienter les critères de tri)
  + Déterminer un tri cohérent avec l’espace marchand
  + Étiqueter ce tri (suivant l’âge avec photos, images, écrits)
  + Étiqueter avec le prix des objets (MS/GS)
  + Faire l’inventaire de tout ce qui est dans le coin marchand, le marchand doit connaitre son stock.

*Exemple d’inventaire des aliments. Le nombre total de chaque aliment est écrit sur l’ardoise.*



* **Du jeu libre au jeu structuré à partir de listes de courses** :
  + préparer un panier en rapport avec une commande :
    - orale
    - écrite (à partir de représentations et de nombres écrits en chiffres)



* + produire une liste de commissions pour les autres
    - en associant des chiffres et des représentations
    - en encodant ou recopiant des mots du lexique associés à des chiffres concernant la quantité
* **Du jeu libre au jeu structuré en manipulant dans des situations simples d’ajout et de retrait pour faire les courses**
  + Progressivité dans les prix :
    - tous les aliments coûtent 1 euro
    - les aliments ont des prix de 1 à 5 euros
    - les aliments ont des prix allant de 1 à 10 euros pièces (permet de travailler les compléments du nombre)
  + Progressivité pour payer ses courses :
    - utilisation de jetons 1 jeton/ 1 euro
    - de pièces de 1/ 2 euros
    - introduction de billets de 5/ 10 euros.

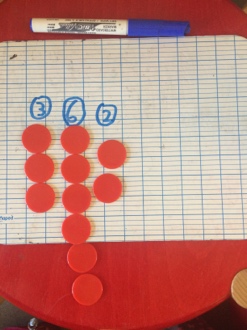
<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/maitrise-de-la-langue-francaise/documents/apprendre-a-mieux-parler-en-jouant-dans-le-coin-epicerie-en-gs-891951.kjsp?RH=intra> regarder vidéo étape 3 : utiliser la monnaie du coin épicerie, utiliser les nombres pour résoudre des problèmes.

**Il est important de passer de la manipulation à l’abstraction en GS**

Faire les courses en respectant une somme donnée (résolution de problèmes)

* Consigne : acheter pour X € (différenciation : adapter la somme aux capacités de chacun)
* L’enfant doit justifier et valider sa réponse, cette étape est primordiale pour sortir du faire et aller vers la résolution de problème et l’abstraction.

***Première étape****: utilisation de jetons, pièces pour payer.*

***Seconde étape****: les jetons disparaissent, utilisation de billets de 5 et 10 euros.*

