

Enseignants : S. Robert, V. Deleens		Niveau de classe : MS		Ecole : Nelson Mandela	
SCENARIO 1 : mobiliser le langage				Niveau de classe : GS	
Objectif :- acquérir et utiliser le vocabulaire -mettre son discours en cohérence avec l'activité demandée -améliorer sa syntaxe	Matériel, durée et lieu : une marchande des fruits et des légumes très variés des emballages des paniers	Critères de réussite (pour l'élève) : - réinvestit le lexique -joue les différents rôles en se faisant comprendre (client/marchand/intermédiaire) 30' à l'accueil sur une période	Rôle du maître : -conçoit et anime l'atelier en limitant ses tours de parole -observe et évalue -complexifie les situations		
<p>But, consigne et déroulement du temps de jeu :</p> <p>BUT : écrire une commande pour faire ses courses L1</p> <p>1. jeu libre : allez faire des courses pour préparer le repas de ce midi => observation et évaluation des besoins (syntaxe, lexique, savoir poser une question, compréhension de la demande.....)</p> <p>2 .temps d'ateliers sur travail du lexique, de la syntaxe L2</p> <p>3. l'adulte joue le rôle de l'intermédiaire=> celle qui passe la commande, les élèves jouent le client et le marchand.</p> <p>- réinvestir le lexique -utilisation de formules de politesse -poser des questions S1</p> <p>4.étiqueter les aliments en atelier dirigé pour pouvoir écrire une commande ultérieurement, Se créer un référentiel individuel,</p> <p>5.écrire une commande à l'aide du référentiel, passer la commande, servir la commande : les élèves jouent les 3 rôles. L'adulte est en phase d'observation, S2</p>					
Type de jeu : exploration <input type="checkbox"/> symbolique <input type="checkbox"/> construction <input type="checkbox"/> jeu à règles <input type="checkbox"/>					
Forme de jeu : libre niveau 1 <input type="checkbox"/> libre niveau 2 <input type="checkbox"/> structuré niveau 1 <input type="checkbox"/> structuré niveau 2 <input type="checkbox"/>					
Bilan de la mise en œuvre : Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?					
- Niveau d'engagement des élèves ; - Difficultés rencontrées [...]					

SCENARIO 2 : Découvrir les nombres et leur utilisation

Niveau de classe : GS

Objectif :- pratiquer une situation d'échange : -avec des objets de même valeur -avec des objets de valeurs différentes	Matériel, durée et lieu : une marchande des fruits et des légumes des emballages étiquetés des paniers des jetons des porte-monnaie 30' sur une période	Critères de réussite (pour l'élève) : - décompose des petits nombres -calcule : ajoute/retire -anticipe pour payer le bon montant	Rôle du maître : -conçoit et anime l'atelier -observe et évalue -complexifie les situations
---	---	--	--

But, consigne et déroulement du temps de jeu :

BUT : L1

1. jeu libre : allez faire des courses pour préparer le repas de ce midi avec un portemonnaie contenant 5 jetons=> observation et évaluation des besoins 1 jeton =1 objet

2 .1 jeton =1 euro, Les objets ont des valeurs différentes un croissant coûte 2€, une banane coûte un 1 € **L2**

l'adulte joue le rôle de la caissière : vérifie les courses et se fait payer.

Recommencer plusieurs fois en variant les possibilités. les faire énoncer et concrétiser avec les doigts, $5 = 2+2+1$ ou $2+1+1+1$

explication des procédures : je me sers de mes jetons, je me sers de mes doigts...

3. quand les élèves ont bien compris, possibilité d'enlever le portemonnaie=> compter de tête ou avec ses doigts ou avec la bande numérique

-poser des questions **S1**

4.les enfants jouent les 2 rôles : client et caissière, Faire varier le nombre de jeton

Type de jeu : exploration symbolique X construction jeu à règles

Forme de jeu : libre niveau 1 libre niveau 2 structuré niveau 1 structuré niveau 2

Bilan de la mise en œuvre : - *Qu'ont appris les élèves (prévu/imprévu) ?*

- *Niveau d'engagement des élèves*

- *Difficultés rencontrées [...]*

A suivre après séances dans la classe