

Concevoir et exploiter un espace « Magasin » pour construire le nombre

Définir sa forme

- Un magasin de classe, fixe ;
- Un magasin ambulant, partagé entre plusieurs classes ;
- Plusieurs types d'enseignes, mutualisées entre toutes les classes de l'école, selon une rotation (épicerie, crèmerie, boulangerie, primeurs, vêtements, jouets, pharmacie...).

Définir son équipement (selon matériel déjà disponible et budget possible)

- Etal provenant du commerce (catalogues de mobilier de maternelle et de magasins de jouets) ;
- Mobilier de « récupération » (étagères, présentoirs, tables, bacs, portant pour vêtements...) ;
- Matériel pour emballer, transporter, payer les articles (porte-monnaie avec pièces, billets factices ou représentés par des dessins ou des écritures chiffrées) ;
- Articles à vendre : factices (en bois, tissu, plastique...), de récupération, emballages alimentaires, ménagers ou d'hygiène vides, photographies découpées et plastifiées ;
- Supports d'écrit : nom de l'enseigne, désignation des produits et des prix (ardoises, étiquettes...), listes de courses, tickets de caisse, offres promotionnelles (« 2 pour le prix d'1 ! »), éventuellement catalogue du magasin pour passer des commandes.

Remarque : il est vivement conseillé d'associer les élèves à la création des matériels utilisés (recherche des articles dans les catalogues, constitution des listes de courses, écriture des étiquettes...) et à l'aménagement global de l'espace (catégoriser les articles en vue d'une présentation lisible pour les clients).

Identifier les pré-requis culturels et langagiers et les mettre en œuvre

Langage oral :

- Observer les élèves en situation de jeu libre dans l'espace : utilisent-ils un vocabulaire et des tournures syntaxiques spécifiques pour adopter une posture d'acheteur ou de vendeur (nommer, questionner, répondre...) ?

- Concevoir et mener avec les élèves, en situation dirigée, un scénario de jeu spécifique au type d'enseigne choisi. Il s'agit de favoriser l'enrichissement langagier et de permettre aux enfants de se familiariser avec des pratiques sociales et culturelles :

- ✓ Chez le primeur : « De qui est-ce le tour ? C'est à moi ! J'étais là avant vous, Madame ! Que me conseillez-vous aujourd'hui ? Est-ce que vos pêches sont bien mures ? D'où viennent vos tomates ? Combien faut-il de courgettes pour faire ma soupe ? Donnez-moi des fraises aujourd'hui, s'il-vous-plaît. Désolée, Monsieur, ce n'est pas encore la saison, il faut attendre le mois de juin ! Pour faire ma compote, quelles pommes me conseillez-vous ?... ».
- ✓ Au magasin de vêtements : « Est-ce que je peux vous aider ? Que recherchez-vous ? Si vous avez besoin de moi, n'hésitez pas ! C'est pour vous-même ? C'est pour quelle occasion ? Est-ce que vous avez une préférence pour la matière ? Quelle est votre taille ? Est-ce que la couleur vous plaît ? Vous l'auriez en bleu ? Je cherche un gilet avec fermeture éclair. Ce pull ne me va pas du tout. Avez-vous la taille en-dessous ? Est-ce que je peux le mettre en machine ? Est-ce que ça se froisse facilement ?... ».
- ✓ A la pharmacie : « Avez-vous un médicament pour soulager le mal de tête ? Où se trouve le rayon shampoing ? J'aurais besoin d'un produit efficace contre les poux. Faites-vous une promotion sur les produits de beauté ? J'ai besoin d'un test anti-Covid. Je voudrais prendre un rendez-vous pour me faire vacciner. Je n'en ai plus, mais je peux vous le commander ; C'est à quel nom ? Pouvez-vous me donner votre carte Vitale ? Ce médicament est sur ordonnance, je ne peux pas vous le donner, je suis désolée, prenez rendez-vous avec votre médecin. »

Propositions non exhaustives, à développer et à compléter pour d'autres types d'enseignes.

Langage écrit :

- En situation authentique de jeu (voir scénarios ci-dessus), faire identifier et comprendre la fonction de chacun des écrits utilisés : étiquetage, listes de courses, catalogue, tickets de caisse, offres promotionnelles, carte de fidélité, carte Vitale, ordonnance...

- En situation d'aménagement de l'espace « Magasin », proposer des activités de découverte de l'écrit : copie et essais d'écriture de mots simples phonologiquement pour la rédaction des supports utilisés au magasin ; installer les étiquettes en les associant aux bons produits ; trouver où replacer les étiquettes malencontreusement tombées au sol (hypothèses de lecture).

Remarque : proposer des situations transversales d'apprentissage, décrochées de la situation de jeu symbolique.

- ✓ Trier les objets du magasin selon qu'ils comportent ou non des écrits ;
- ✓ Distinguer les écrits sur des emballages ou dans des catalogues ; parmi ceux-ci différencier écritures alphabétiques et écritures chiffrées.

Organiser les apprentissages dans le temps

- **Du côté de la programmation de l'utilisation de l'espace « magasin »**, en tenant compte des capacités des élèves :

- Choix des types d'enseignes exploitées

Par exemple, la classe de GS décide de ne mettre en place que le magasin de vêtements et la pharmacie, plus complexes à appréhender.

- Programmation annuelle de la rotation des enseignes entre les différentes classes de l'école
Quelle enseigne dans quelle classe, pendant quelle durée et à quelle période ?

Remarque : selon les choix des équipes pédagogiques, la programmation est établie sur tout le cycle, sur un seul niveau ou pour une classe.

- **Du côté de la progression des apprentissages mathématiques, en faisant évoluer le jeu et en différenciant selon les besoins des élèves :**

- Choix des tâches mathématiques (actions sur les collections : comparer, réunir, ajouter, retirer, compléter, partager) ;
- Choix des variables pour rendre les situations plus simples ou plus complexes.

Se référer à la séquence « Au marché » sur le mur de ressources numériques associé au projet maternelle de l'Académie de Créteil :

<https://digipad.app/p/178977/f40f54636e628>

1, 2, 3...comptines, formulettes et jeux de doigts - 3_2_1...un projet cristallin

GÉRER LES APPRENTISSAGES POUR FAIRE PROGRESSER LES ÉLÈVES

LES SÉQUENCES D'APPRENTISSAGE

DES SITUATIONS D'ENTRAÎNEMENT

COMPARER, DÉNOMBRE

LE RITUEL DE LA BOÎTE À APPEL

LA BOÎTE À COMPTER

« Au marché »

Stabiliser la connaissance des petits nombres : Une séquence d'enseignement sur la décomposition des premiers nombres et sur sa remobilisation en situations-problèmes.

Il était une marchande Qui allait au marché. On pense sur sa tête 8 pommes dans un panier. Les pommes étaient mal placées. Les pommes étaient mal placées. 3 pommes rouges par ici 5 pommes vertes par là. Si total, il y a 8 pommes. Qui font combien de pommes ?

2 pommes rouges par ici 5 pommes vertes par là. Si total, il y a 8 pommes.