

Projet Album SINON

1. Objectifs :

- installer le coin marchand et se l'approprier
- utiliser un vocabulaire propre au coin jeu 'marchand'
- fabriquer un album 'Les marchands' avec vendeur / acheteur / liste de courses

2. Compétences visées :

- Découvrir le monde :

Approche des quantités et des nombres :

- reconnaissance de l'écriture chiffrée des nombres / constellations et configurations des doigts
- dénombrer une quantité
- notion autant que
- compléter une collection (décomposition du nombre 5)

Identifier les fruits , les légumes, les viennoiseries, ...

Apprendre à utiliser une caisse enregistreuse

- S'approprier le langage :

Nommer avec exactitude un aliment, une personne ou une action en lien avec la vie quotidienne.

Formuler en se faisant comprendre une description ou une question

Comprendre le nom des marchands : BONPAIN / BONTIF / BONFIL

- Découvrir l'écrit :

Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte

Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit par un adulte.

Discrimination visuelle : prendre des indices (visage du loup opposition au visage des marchands)

- Devenir élève :

Respecter les autres et les règles de la vie commune

Éprouver de la confiance en soi et maîtriser ses émotions

Reconnaître et désigner les enfants de la classe

Séquence langage :

Séance 1 : les cadeaux que le père Noël à apporter

- caisse enregistreuse : la décrire , à quoi ça sert ? regarder le contenu, qui l'utilise ?
- La caisse d'aliments : nommer tous les produits

Où va t-on installer les cadeaux et pour faire quoi ?

Est-ce que vous faites les courses avec vos parents ?

Qu'avons nous besoin pour faire les courses ? (caddie (classe des PS) liste de courses)

Séance 2 : découverte de l'album

Découverte du métier de boulanger et énumérer tout ce que l'on peut trouver dans une boulangerie : nom de la boulangère Mme BONPAIN

Attitude du loup et de Mme BONPAIN

Décrire l'étalage de la boulangerie

Découverte de la mercerie et de Mme BONFIL (même travail que la boulangerie)

Séance 3 : poursuivre la lecture de l'album avec le coiffeur et le pompier

Séance 4 : relecture de l'album avec un début de mise en scène avec rôle du loup et rôle des marchands

Travailler sur les émotions

Séance 5 : ateliers marchandes

- au coin marchande, un enfant qui a le rôle du vendeur et un enfant qui a le rôle du loup avec sa liste de course .
 - Jeu du memory des fruits / légumes
 - Jeu du loto
 - jeu de la marchande par 2 sur table
 - atelier décomposition du nombre 5 , j'ai 2 éclairs, j'en veux 5 compléter les collections
 - La maîtresse demande d'aller chercher 3 pommes, 2 fraises : consigne orale
- La maîtresse montre aux enfants les aliments qu'ils doivent aller chercher

Séance 6 : Réalisation de l'album

Par deux, les enfants jouent au marchand dans le coin marchande de la classe