



PLACE DU MARCHÉ

Quoi ?

- Avant tout un jeu d'imitation
 - document sur le jeu symbolique
 - vidéo Marie Hélène Plumet Eduscol
- un espace installé hebdomadairement
- un espace dédié

Où ?

- Aménagement de la classe
 - l'espace-classe et programmation des apprentissages, illustration en GS
- D'autres espaces que la classe

Pour qui ?

- Pour les élèves de maternelle, avec quelles intentions pédagogiques ?
- Pour créer du lien avec les familles, le partenariat

Quand ?

- sur l'année
 - ppt programmation GS
- sur plusieurs années
- sur les 3 années de maternelle
 - document roulement sur 3 années

Comment ?

- Des images pour le dire
 - ppt photos pour parler
- Quel matériel ?
- Quels types d'activités ?
 - apprendre à mieux parler en jouant dans le coin épicerie en GS
- place des chansons et des comptines
 - chansons et lien vers le génially
- Place de la littérature de jeunesse
 - Le geste professionnels, rôle de l'enseignant
 - liste Littérature « coin commerce »

Pourquoi ?

- Quelles compétences de départ ?
- Quelles compétences visées ?
 - ppt compétences visées
 - ppt langage épicerie
- Liens avec les programmes
 - document sur les programmes
- Viser les apprentissages fondamentaux
 - ppt installer un coin épicerie /domaines

Pour aller pour loin

- visiter un marché
- ppt découvrir les commerçants du quartier