



Type de jeu : Jeu symbolique

<b>Progressivité</b>	2/3 ans   5/6 ans	
<b>Titre du jeu / des jeux</b>	LA MARCHANDE	
<b>Visées pédagogiques</b>	<p><b>Intentions pédagogiques</b> : Mettre le jeu de la marchande au service du jeu mathématique</p> <p><b>Comportements et actions attendus</b> : trier, dénombrer, compléter des collections</p>	
<b>Où ?</b> <i>(lieu, aménagement et dispositif)</i>	Dans un des coins de la classe	
<b>Quand ?</b> <i>(moment de la journée, ateliers, accès libre, ...)</i>	Au moment des ateliers	
<b>Comment ?</b> <i>(posture du PE)</i>	Le PE valide les actions demandées	
<b>Déroulement</b> <i>(phases, étapes, ...)</i>	<p>1. <b>TPS/PS</b> : mettre en service le jeu en effectuant des tris de produits selon des critères de formes et de couleurs.</p> <p>2. <b>MS</b> : construire une collection d'objets à partir d'une liste de courses établie.</p> <p>3. <b>GS</b> : réaliser des combinaisons pour obtenir une somme définie. ( X objets pour 1 somme Y)</p>	
<b>Que font les autres enfants</b> <i>(organisation pédagogique)</i>	Un groupe est avec l'ATSEM et un autre en autonomie.	
<b>Retour sur action et trace possible</b>	<p>1. <b>TPS/PS</b> :Photos des collections obtenues ( ces photos serviront également au rangement par la suite)</p> <p>2. <b>MS</b> : Validation de la liste de courses ( fiche individuelle et personnalisée )</p>	<p>3 . <b>GS</b> : Réalisation d'une affiche collective présentant les différentes combinaisons pour obtenir Y</p>
<b>Evaluation</b> <i>(critères, observables, ...)</i>	idem	
<b>Remarques</b>		