

Coin Magasin

Les enjeux

Aujourd'hui, les enfants fréquentent peu les magasins, souvent délaissés par les familles au profit des grandes surfaces. Néanmoins, le "jeu de la marchande" a toujours un grand succès et peut être le support de nombreuses activités d'apprentissages, notamment sur les plans des comportements sociaux, du lexique et des mathématiques.

Niveau de classe : GS

Période de l'année : Temporaire : il peut n'être installé que sur quelques périodes consécutives ou non de l'année scolaire. Son contenu s'enrichit ou se transforme.

Objectifs spécifiques

Trier, classer, ranger

Favoriser les échanges verbaux : tenir un rôle

Permettre la manipulation réelle du nombre : échanges, addition, monnaie...

Reconnaître les produits alimentaires

Apprentissages langagiers

- Jouer un rôle
- Lexique de la politesse
- Lexiques spécifiques
- Syntaxe : poser une question

Installation matérielle

Localisation dans la classe

C'est un coin qui occupe un espace certain dans la classe : il faut beaucoup d'accessoires (marchandises), de possibilités de rangement (étagères, casiers).

Matériel

Une grande partie du matériel nécessaire peut être de récupération. N'hésitez pas à solliciter les parents.

Aménagement et fonctionnement :

- corbeilles, cagettes ou casiers
- caisse enregistreuse
- porte-monnaie avec pièces et billets
- balance Roberval
- étiquettes de prix
- sacs en papier
- cabas ou panier à provisions

En fonction du thème choisi :

- fruits et légumes factices,
- autres aliments factices (viande, poissons, fromages, pains...)
- emballages vides
- toutes autres marchandises

Coin Magasin

Propositions d'activités

Elles peuvent se faire à l'intérieur du coin-magasin, mais également lors de séances de réinvestissement hors coin.

Séances de Langage avec l'enseignant :

- Installer le coin magasin : trier, lister puis catégoriser (les fruits, les légumes...) les éléments qui constituent le coin
- Situations de dialogue marchand/client :
 - Construction question/réponse
 - Utilisation des formules de politesse

Autres activités :

- Numération : compter, sur-compter, décompter
- Ranger par taille, par valeur,...
- Comparaison : échanges équipotents (1 pièce pour 1 achat)
- Structures additives : coût total d'une liste d'achats
- Structures soustractives : rendre la monnaie
- Technologie : utiliser la balance

Prolongements

- Découvrir les commerçants du quartier
- Découvrir un marché
- Construire un imagier de l'alimentation
- Écrire une liste de courses
- Faire faire les courses par un autre élève à partir du support écrit, puis vérifier si tout est correct
- Établir une liste de courses en fonction d'une recette ou d'un menu
- Faire varier les marchandises proposées : épicerie, boulangerie, magasin de chaussures, magasin de jouets...