

La cuisine, la marchande jeu d'imitation en PS, une progression possible.

Périodes	Objectifs évolutifs	Matériel	Présentations, utilisations (activités spontanées, activités provoquées et dirigées par le maître)
1	Découvrir le coin cuisine et s'approprier des règles d'utilisation. Jouer avec des objets familiers. Développer le jeu symbolique.	Matériel simple : quelques meubles comme une cuisinière, un four, un évier, une table, des chaises, de la vaisselle de couleur et ustensiles de taille réelle, en nombre suffisant. Aliments en petite quantité, sous forme d'emballages divers, d'aliments en plastiques, de conserves, de bouteilles...	Jeux spontanés et appropriation des règles d'utilisation. Le maître joue les rôles familiaux connus et marqués dans le coin avec des petits groupes d'élèves. Les élèves reproduisent ce qu'on leur fait vivre réellement. Le maître propose un scénario inducteur simple : « dans la cuisine on peut manger, faire manger les poupées, ranger la vaisselle... » Les élèves répondent aux sollicitations par une action, une courte phrase, acceptent l'échange.
2	Manipuler la vaisselle et les ustensiles. Classer la vaisselle et les ustensiles. Jouer avec des objets familiers. Développer le jeu symbolique.	Matériel simple : identique à la période 1	Jeux spontanés. Étendre sa connaissance de la vaisselle et des ustensiles. Le maître propose de classer la vaisselle puis la vaisselle et les ustensiles. De quelle manière ? avec quels critères possibles ? Le maître lorsqu'il est présent : sollicite, reprend, questionne, interprète, encourage, verbalise ce qu'il fait, ce que font les enfants... Au cours de la progression, les élèves entrent en conversation, prennent l'initiative de l'échange, prennent la parole...
3	Manipuler des appareils ménagers mécaniques. Jouer avec des objets familiers. Développer le jeu symbolique.	En plus du matériel déjà présenté, introduction de moulin à légumes, râpes, presse ail, presse fruits, rouleau à pâtisserie, emporte pièce... Aliments en petite quantité et fruits et légumes en plastique.	Enrichir les jeux symboliques. Le maître impulse la découverte et la manipulation des nouveaux appareils mécaniques avec et sans les aliments correspondants. Les élèves comprennent des consignes simples...
4	Décorer avec ses propres productions le coin cuisine Jouer avec des objets familiers. Développer le jeu symbolique.	Tout le matériel introduit aux périodes précédentes. (exemple 6 assiettes, 6 verres, 6 couteaux, 6 fourchettes, 6 petites cuillères, 3 à 4 casseroles et poêles...)	Enrichir les jeux symboliques. Le maître construit avec les élèves le projet de décorer le coin cuisine
5	Découvrir le coin marchande et faire des liens avec le coin cuisine. Développer le jeu symbolique.	Tout le matériel introduit aux périodes précédentes et les aliments de la marchande.	Enrichir les jeux symboliques. Le maître impulse le lien entre la cuisine et la marchande en proposant de jouer dans les deux coins avec la nécessité d'utiliser l'un et l'autre.(Je dois aller chez la marchande pour...

Domaines d'activité Compétences et activités mises en œuvre en PS

La cuisine, la marchande jeu d'imitation

Découvrir le monde

Tri d'objets, d'aliments / Premier rangement : associer une photo à un objet / Numération : mettre le couvert pour 4, dénombrer de petites quantités

Évolution vers le coin marchande : demander ce que l'on veut acheter, préciser la quantité, donner le nombre exact

Installation matérielle : comptoir, caissettes/corbeilles étiquetées, paniers, sacs, fruits et légumes en plastique ou pâte à sel, emballages du commerce (petit modèle)

Travail sur la fonction de chaque objet / Mettre la table par rapport à un modèle donné en photo : travailler droite/gauche, à côté

Les dangers de la cuisine

Différencier fruits, légumes, viande

Langage

Association coin jeu/conte : Boucle d'or/cuisine

Comprendre des consignes : préparer le repas, le café ; mettre la table ; ranger.

Coin commun PS/GS à jeu du restaurant : enrichissement lexical et syntaxique

Poser des questions / Travail à partir des imagiers / Utiliser des verbes d'action / Nommer (la vaisselle, l'alimentation...)

Lecture : mise en place d'un livre de recettes : une action par page

Vocabulaire introduit par le maître, employé par les élèves : des noms : cuisine, repas, assiette, verre, tasse, fourchettes, cuillère, couteau, casserole, couvercle, poêle, balai, machine, robinet, pain, eau, lait, fruits, légumes, viande, poisson, fromage, boîte, bouteille, jus de fruit, huile, café, thé, chocolat, farine, pâte, riz, sucre, sel, gâteau, pomme, banane, carottes, tomate, haricot, pomme de terre / des verbes : préparer, mettre, poser, accrocher, laver, frotter, répondre, ranger, nettoyer, faire, passer, essuyer, balayer, manger, boire, servir, remplir, vider / des adjectifs : sale, propre, chaud, froid (cf. Boisseau « enseigner la langue orale en maternelle » Retz vocabulaire de base (PS 750 mots, MS 1750 mots, GS 2500 mots)

Complexité syntaxique : les pronoms il, elle, ils, elles, je, tu on ... / la notion de temps présent, passé composé, futur : je mange, j'ai mangé, je vais manger.

Vivre ensemble

Socialisation

Intérêt du tutorat GS/PS par exemple, car difficulté à exploiter ce coin avec des PS seulement, ou avec des enfants non francophones

Coopération

Accepter d'entrer dans l'activité, de prêter, de jouer avec l'autre

Rôle du maître

Participe à l'atelier dirigé

Donne la consigne de départ d'un atelier en autonomie / Relance l'activité

Observe et évalue l'évolution du langage en situation (lexique et/ou syntaxe)

Évalue le comportement (socialisation)

Tient compte de la diversité culturelle et des aliments familiers des enfants

La cuisine, la marchande jeu d'imitation en MS, une progression possible

Périodes	Objectifs évolutifs	Matériel	Présentations, utilisations (activités spontanées, activités provoquées et dirigées par le maître)
1	Jouer avec des objets familiers. Développer le jeu symbolique. Mise en place des règles d'utilisation des coins jeux.	Meubles, vaisselle de couleur, ustensiles, linge, livre de recettes... au coin cuisine. Meubles ,(micro onde, lave linge, réfrigérateur..) aliments, boîtes d'emballage (mats moins courants) , caisse enregistreuse... au coin marchande Liaison directe entre les deux coins.	Découverte des deux coins avec le maître. Mise en place des règles d'organisation . Enrichissement des jeux symboliques avec le maître en introduisant par exemple l'eau pour faire la vaisselle et le nécessaire pour faire le ménage. Au cours de la progression, les élèves entretiennent une conversation en restant dans le sujet de départ. Ils écoutent les autres. Ils comprennent une consigne plus complexe. Ils emploient le « je » et le « tu ».
2	Tendre sa connaissance sur les aliments. Classer les aliments en respectant des critères définis. Différencier, observer, comparer, ranger les aliments. Jouer avec des objets familiers. Développer le jeu symbolique.	Un grand nombre d'aliments, d'emballages, de contenants... tant nécessaire au coin cuisine et au coin marchande.	Mise en place de critères de classement et réalisation des classements - la viande, les légumes, les fruits, les desserts... Différencier les aliments après observation. Ranger des aliments dans des contenants correspondants (taille des aliments mis en correspondance avec les contenants...) Comparer des grandeurs.
3	Conduire les élèves à utiliser les deux coins dans des activités variées. Jouer avec des objets familiers. Développer le jeu symbolique. Mettre en scène des poupées sans intervenir directement comme acteur.	Matériel varié et de qualité dans les deux coins jeux. Quelques poupées. Ustensiles de taille normale qui permettent de réelles réalisations (moulin à légume, presse ail, presses agrumes, bouilloire..)	Jeux symboliques « pour faire la cuisine j'ai besoin d'aller chez la marchande acheter..... » « Par téléphone je dois commander... » « mettre le couvert pour x personnes » « c'est l'heure du repas, il faut mettre la table pour papa , maman, et les deux enfants, il faut préparer le repas », « qu'est-ce qu'on mange ? » Pour un goûter dans la classe, je dois préparer des tartines variées, j'utilise les ustensiles du coin cuisine. Faire utiliser des poupées comme acteurs de ses propos lors des activités spontanées.
4	Réaliser une recette de cuisine simple(exemple la purée de pommes de terre) à partir d'une fiche.	Matériel et aliments nécessaires à la réalisation. (prévoir nombre nécessitant une collaboration lors de la réalisation)	Au cours de la progression, le maître sollicite, fait des commentaires, répond aux questions, mets en place de nouveaux scénarios, permet aux élèves de construire de nouveaux scénarios.
5	Créer une recette de cuisine simple (exemple une purée avec un autre légume, une compote)	Matériel et aliments nécessaires à la réalisation à définir avec les groupes. (prévoir nombre nécessitant une collaboration lors de la réalisation)	Réalisation de la recette et partage avec ses camarade

Domaines d'activité Compétences et activités mises en œuvre en MS

La cuisine, la marchande jeu d'imitation

Langage

Acquérir du lexique : autres ustensiles (presse-citron, fouet...), aliments plus variés (aubergines, poivrons...)

Acquérir de la syntaxe

Améliorer la prononciation

Lecture : reprise du livre de recettes de PS, refaire les recettes, utiliser un codage différent pour les ustensiles, les ingrédients, les recettes.

Vocabulaire introduit par le maître, employé par les élèves : des noms : vaisselle, pile, bol, plat, coquetier, plateau, dinette, nappe, plateau, cuisinière, réfrigérateur, lave-linge, lessive, évier, torchon, éponge, tartine, confiture, céréale, biscuit, boisson, bouchon, désordre, poire, orange, citron, clémentine, abricot, cerise, fraise, framboise, melon, noix, noisette, bifteck, navet, poireau, chou, citrouille, salade, endive, concombre, oignon, ail persil, petits pois, baguette, nourriture, aliment, corbeille / des verbes : boucher, couper, moudre, hacher / des adjectifs : plat, creux, bon, mauvais
(cf. Boisseau « enseigner la langue orale en maternelle » Retz vocabulaire de base (PS 750 mots, MS 1750 mots, GS 2500 mots))

Complexité syntaxique : les pronoms comme en PS en insistant sur « je » « tu » / complexité : émergence de parce que, que 'je veux que tu manges », infinitif « je veux boire », pour + infinitif « pour faire la vaisselle... » / qui relatif « le fromage qui est sur... » / formule de politesse

Découvrir le monde

Numération

dénombrer / faire les courses : monnaie, fiche de course

Tri

Estimer des quantités : plus que, moins que, autant que

Discrimination visuelle : Correspondance terme à terme : reconstituer un panier identique à celui présenté sur la table, sur une image, au fond de la classe

Évolution vers d'autres formes de commerces : boulangerie, boucherie, poissonnerie

Visite du marché

Enrichissement du matériel du coin : quantité, tailles, couleurs...

Rôle du maître

Participe à l'atelier dirigé en limitant son temps de parole/ Relance l'activité en atelier libre

Donner des consignes de plus en plus complexes

Observe et évalue l'évolution du langage en situation (lexique et/ou syntaxe)

Évalue le comportement (socialisation)

Conception et animation de l'atelier

La cuisine, la marchande jeu d'imitation en GS une progression possible

Périodes	Objectifs évolutifs	Matériel	Présentations, utilisations (activités spontanées, activités provoquées et dirigées par le maître)
1	Redécouvrir les coins cuisine et marchande. Enrichir le lexique. Construire les règles d'utilisation. Manipuler des écrits variés. Jouer spontanément.	Enrichir les meubles, électro – ménager, la vaisselle en petite quantité, les ustensiles variés en un seul exemplaire, les aliments suivant les saisons...	Jeux spontanés : « préparer la soupe, un repas, faire la liste des commissions, lire une recette... Redécouvrir le matériel en liaison avec les imagiers créés en PS et MS. Les règles d'hygiène nécessaires quand on fait la cuisine. Les différents écrits rencontrés sur les emballages.
2	Découverte des livres de recettes. Lire une recette, les différentes étapes de la réalisation.	Livres de recettes, suivant la recette choisie les aliments et les ustensiles nécessaires dans le coin marchande.	Jeux spontanés. Jouer des rôles sociaux connus et variés au sein d'un petit groupe, jouer son propre rôle. Découverte, lecture, appropriation, réalisation de la recette et partage avec ses camarades. Au cours de la progression : les élèves participent à un échange en tenant compte des propos des autres. Ils défendent un point de vue et écoutent celui des autres. Ils comprennent une consigne simple adressée au groupe sans démonstration. Ils expliquent ce qu'ils font, comment et pourquoi....
3	Introduction d'instruments de mesure, pourquoi faire ? leur utilité ? leur spécificité suivant les aliments ?	Instruments de mesure Bol mesureur, bouteille graduée, boîte d'œufs, balances...	Jeux spontanés. Le maître propose aux élèves de tenir différents rôles « aujourd'hui il y a un invité, les enfants doivent s'occuper de tout » Mettre les élèves en situation de découverte à partir d'une recette où il est nécessaire d'utiliser la mesure et le dénombrement. Faire des tentatives avec les différents matériels proposés.
4	Création d'affichages dans le coin marchande : images, photos, dessins, mots. Découverte des différents types de marchands. Jouer des saynètes simples sur les différents types de marchands, sur les attitudes du vendeur et de l'acheteur.	Le coin marchande bien aménagé.	Jouer au jeu des marchands (le marchand de viande : le boucher, le marchand de fromages : le fromager...) Faire mimer un marchand avec quelques accessoires et reconnaître le métier. Faire jouer des saynètes entre vendeur et acheteur.
5	Sensibiliser les élèves aux dangers domestiques.	Emballages de produits dangereux, mise en évidence à partir du matériel exposé des possibles dangers dans une cuisine.	Prise de conscience des dangers. Observations, causalités des dangers, risques encourus par l'enfant... Explication, mise en place d'une signalétique adaptée.

Domaines d'activité Compétences et activités mises en œuvre en GS

La cuisine, la marchande jeu d'imitation

Numération : réaliser une collection donnée en utilisant le matériel du coin cuisine / dénombrer une quantité : nombre de plats, de convives / correspondance terme à terme / peser, compter, rendre la monnaie, échanger

Tri : par couleur, forme, taille

Comparaison : autant, plus...

Organisation spatiale : placer les objets les uns par rapport aux autres

Découvrir le monde vivant :

En lien avec l'imagerie : aller chercher dans la cuisine ce qui est sur l'image / travail sur les menus, l'équilibre alimentaire : éducation à la santé (ex. : travail sur le petit déjeuner : travail sur plusieurs périodes, dans plusieurs domaines) / manger comme (un végétarien, un Chinois...) : connaissance de différentes cultures / travail sur la notion de transformation de la matière / classer les aliments dans différentes familles / prolongement : fabrication de légumes en pâte à sel / prolongement : goûter les fruits et légumes / appeler les pompiers, apprendre à porter secours

Langage

Acquérir et réutiliser le vocabulaire :

Nommer le matériel, les ingrédients / s'approprier et réutiliser les mots nouveaux / les noms de plats spécifiques/ faire des phrases interrogatives

Mettre son discours en cohérence avec l'activité demandée :

Jouer à être le client, le serveur, la maman en variant la situation de départ : repas de famille, de Noël, d'anniversaire, au restaurant, à la cantine

Jouer à être la marchande, le client

Vocabulaire introduit par le maître, employé par les élèves : des noms : ustensile, carafe, bouilloire, manche, congélateur, frigidaire, croissant, saleté, courgette, poivron, artichaut, asperge, aubergine, betterave, brique, cacao, semoule, poivre / des verbes : suspendre, brancher, congeler / des adjectifs : fragile, occupé / des adverbes : à droite, à gauche / des prépositions : à l'intérieur, de entre, à droite de , à gauche de
(cf. Boisseau « enseigner la langue orale en maternelle » Retz vocabulaire de base (PS 750 mots, MS 1750 mots, GS 2500 mots)

Complexité syntaxique : les pronoms comme en MS en ajoutant « nous » « vous » / temps : usage du conditionnel / complexités : pour que, pur + infinitif, quand, comme, relative en que et où

Lecture/écriture : liste de courses / étiquetage du matériel, liste des commandes / importance du rangement : photos, images + mots, mots / reprendre le livre de recettes de PS/MS : établir une fiche technique

Communication :

Jeux de rôle : faire semblant apprentissage de codes sociaux : politesse

Vivre ensemble

Respect des règles : niveau sonore admissible

Adapter son comportement au groupe (pas de disputes, de jets d'objets), sans la présence de l'adulte.

Prise en charge des plus jeunes (échanges entre MS/GS), des enfants non francophones

Anticiper, jouer des rôles

Motricité fine Manipuler des verres, des assiettes en porcelaine

Rôle du maître - conception et animation de l'atelier / participation à l'atelier en limitant son temps de parole, en s'impliquant dans les scénarios complexes.

COIN JEU : _____ **en** _____ **une progression**

OU

ESPACE D ACTIVITE :**en****une progression**

Périodes	Objectifs évolutifs	Matériel	Présentations, utilisations (activités spontanées, activités provoquées et dirigées par le maître)	Domaines d'activité Compétences et activités mises en œuvre
1				
2				
3				

4				
5				