

Situation de la marchande

- Notions à travailler

→ Comprendre et s'exprimer à l'oral

- Présentation du projet et du jeu de la marchande : faire émerger par les élèves les notions à travailler pour mettre en œuvre le projet :

- Vocabulaire lié à la nourriture
- Vocabulaire lié aux recettes
- Questions à poser
- Formules de politesse
- Codes sociaux, de communication, échanges/dialogues

→ Lire et comprendre l'écrit

- Partir de la même recette, mettre des éléments en gras pour les CP par exemple
- Recette du gâteau au yaourt p 128 (Sceren, S'initier à l'écrit cycle 2, Picot)
- CP : ingrédients et dessins (piste verte), ingrédients seuls (pistes rouges et noire) ; ingrédients exprimés en nombre de pots
- CE1 : ingrédients et dessins (piste verte), ingrédients seuls (pistes rouges et noires) ; ingrédients exprimés en grammes
- Au préalable, entraînement en classe à partir de supports variés, entraîner les élèves à extraire des ingrédients à partir de recettes variées. (p108, 109). Présentation de la recette, faire émerger la présentation classique d'une recette et ce qui manque pour justifier la mise en valeur des ingrédients.

→ Ecrire

- Suite au travail d'extraction des ingrédients, établir une liste des ingrédients et du matériel. (cf page 109)
- Indiquer sur le portfolio qu'il y a déjà eu du travail de réalisé sur les recettes.
- Travail sur la notion de liste dans des contextes différents : équipe en sport, liste du matériel ; recherche des listes affichées dans la classe ; quelles sont les caractéristiques d'une liste ? Comparer des écrits pour déterminer ce qui est ou non une liste. Quel est l'intérêt de réaliser une liste ?
 - Comprendre, s'exprimer, en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Travail sur la monnaie
 - CP : jusqu'à 40 euros (travail à partir des pièces de 1 et 2 euros et du billet de 5 euros, 10 euros, 20 euros.
 - CE1 : jusqu'à 100 euros (travail avec les euros et les centimes)
- Travail sur le calcul de sommes
 - Jeu de la cible ou de la punta : atteindre un nombre donné avec des pièces et des billets ou des cartes nombres

- Jeu du porte-monnaie : annoncer un nombre, dessiner ou placer les pièces
- Prévoir une boîte ou autre système pour la collecte individuelle du matériel (pochettes ZIP Ikea)
- Résoudre un problème multiplicatif
- Transformer les ingrédients d'une recette en fonction d'un nombre de personnes
- Utilisation de la balance
- Présentation des deux types de balance : Roberval ou digitale
- Manipulation : pesées, équilibre des plateaux, comparaison de masses...
- Pesée d'objets de la classe
- Pesées d'aliments de plus en plus précises
- Conversions : peser 1kg sur la Roberval puis peser la même quantité sur la balance digitale, comparer les deux données (1Kg = 1000g)