

ESPACE SCÉNARIO • PAPETERIE

Un jeu de rôle pour faire parler, comprendre et construire des collections

CYCLE 1	NIVEAUX PS • MS • GS	MODALITÉ Acheteur / vendeur	SUPPORT Cartes + référentiel + espace jeu dédié
------------	-------------------------	--------------------------------	--

INTENTION PÉDAGOGIQUE

Créer une situation authentique de communication : l'acheteur doit se faire comprendre du vendeur ; le vendeur doit écouter, identifier les objets demandés et constituer exactement la commande.

RÉFÉRENCES INSTITUTIONNELLES – RENTRÉE 2026-2027

Programme d'enseignement de l'école maternelle (cycle 1), BO n°19 du 7 mai 2026 : nouveau programme applicable à la rentrée 2026-2027. Les domaines « développement et structuration du langage oral et écrit » et « acquisition des premiers outils mathématiques » restent ceux publiés au BO n°41 du 31 octobre 2024, entrés en vigueur à la rentrée 2025.

Langage : comprendre et s'exprimer à l'oral ; enrichir et structurer le vocabulaire ; construire des phrases ; comprendre des messages ; entrer dans des échanges langagiers.

Mathématiques : utiliser le nombre pour exprimer les quantités ; dénombrer ; réaliser une collection dont le cardinal est donné ; mobiliser des désignations orales et écrites pour communiquer une quantité. À partir de 4 ans, les situations de construction de collections jusqu'à 6 et l'écriture chiffrée sont travaillées.

OBJECTIFS PAR NIVEAU

Niveau	Acheteur	Vendeur	Apprentissages
PS	Choisir une carte et demander : « Est-ce que je peux avoir... s'il te plaît ? Merci. »	Écouter, identifier le matériel et composer la commande.	Langage oral • lexique • formulation polie • compréhension orale.
MS	Piocher une liste de 3 objets avec quantités ; formuler une demande précise.	Écouter, retrouver les objets et constituer les petites collections.	Langage • syntaxe • lexique • nombres 1 à 6 • dénombrement.
GS	Fabriquer sa liste avec le référentiel ; copier les mots et écrire les quantités ; lire sa commande.	Reconnaître les mots, retrouver les objets et composer les collections.	Copie • reconnaissance des mots • oral • écriture chiffrée • collections.

DÉROULEMENT

Temps	Situation	Acheteur	Vendeur	Enseignant
1. Découverte	Installer la papeterie et présenter les rôles.	« Tu es l'acheteur : demande ce que tu veux. »	« Écoute et prépare exactement la commande. »	Présenter le lexique et modéliser.
2. PS	Cartes objets puis variantes avec quantité si pertinent.	« Est-ce que je peux avoir ..., s'il te plaît ? » puis « Merci. »	Identifier l'objet, la couleur et donner.	Faire reformuler, soutenir la politesse et le lexique.
3. MS	Cartes avec 3 objets + quantités 1 à 6.	« Demande les 3 objets et dis combien il t'en faut. »	Écouter et fabriquer les 3 collections.	Faire préciser le cardinal et vérifier le dénombrement.
4. GS	Liste construite avec le référentiel.	« Copie les mots, écris les quantités puis passe ta commande. »	Lire/retrouver les mots et composer la commande.	Observer copie, reconnaissance des mots, chiffres et collections.
5. Transfert	Retrouver le matériel réel dans la classe.	« Va chercher ce que tu as commandé et vérifie. »	« Compare avec la liste. »	Faire expliciter les procédures.

Pour les ateliers PS : dans un premier temps faire des binômes acheteur-vendeurs PS-MS ou PS-GS

CONSIGNES

- PS : « Tu demandes au vendeur ce que tu veux. Tu peux dire : “Est-ce que je peux avoir ..., s'il te plaît ?” Quand il te donne ta commande, tu dis : “Merci.” »
- MS : « Regarde ta carte. Demande les trois objets et dis combien tu en veux. Le vendeur doit écouter et préparer exactement ta commande. »
- GS : « Fabrique ta liste avec le référentiel. Copie les mots, écris les quantités, puis lis ta commande. Le vendeur retrouve les mots et prépare les collections. »

LEXIQUE

ciseaux, colle, crayon de couleur, feutre, gomme, règle, crayon à papier, taille-crayon • rouge, bleu, jaune, vert, rose, orange, violet • demander, choisir, donner, chercher, compter, préparer, vérifier • « Est-ce que je peux avoir... ? » « S'il te plaît. » « Merci. » « Il me faut... »

MATÉRIEL

Coin papeterie • cartes objets • cartes-commandes PS/MS • référentiel illustré • listes vierges GS • étiquettes ACHETEUR / VENDEUR • paniers ou boîtes • matériel réel ou objets de substitution • jetons pour constituer les collections.

OBSERVATIONS

- PS : nomme/désigne ; demande ; utilise la politesse ; comprend une demande.
- MS : formule une demande avec quantité ; comprend une commande à 3 éléments ; compose les collections.
- GS : copie les mots ; écrit les quantités ; lit/dit sa liste ; reconnaît les mots ; compose les collections.

Grille de suivi

RÉINVESTISSEMENTS

- Atelier avec l'enseignante : retrouver directement le matériel réel dans la classe à partir de la commande, puis vérifier chaque élément. L'objectif est de transférer le lexique et la compréhension hors du coin-jeu.
- Mettre en place un système de responsabilités où les élèves (3) préparent le matériel pour un groupe, et le rangent.
- Laisser l'atelier en accès libre en groupe restreint