

## Scénario : le jeu du restaurant

(jeu d'imitation)

### Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- \* Oser entrer en communication
- \* S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis
- \* Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner
- \* Utiliser le vocabulaire adéquate : chef cuisinier, serveur, client, menu, nommer les différents aliments

### Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

- \* Réaliser une distribution
- \* Produire une collection d'objets visuellement identique à celle donnée

### Explorer le monde

- \* Réaliser des classements : légumes / fruits / viandes

Matériel : feuilles « menu »

Un boléro et un tablier

Une cuisine avec des assiettes, des couverts, des verres et un panier rempli d'aliments divers

### Phase 1 : jeu libre, manipulation libre, découverte

Découverte du coin cuisine par les élèves. Les laisser jouer librement et faire la découverte du matériel mis à disposition.

Inducteur : déposer les feuilles « menus »

### Phase 2 : verbaliser, reproduire un modèle

En groupe classe ou avec un petit groupe d'élèves (environ 6-7 élèves) que des menus ont été glissés dans le coin. Ils peuvent être utilisés pour jouer au jeu du restaurant. Leur demander ceux qui ont déjà été au restaurant ? S'ils se souviennent ce qu'ils ont mangé ? S'ils connaissent ceux qui travaillent dans un restaurant ?

Leur proposer de jouer au restaurant. Un élève sera le chef cuisinier (accessoire du tablier), un élève sera le serveur (accessoire du boléro) et les autres élèves seront les clients. L'enseignant ou Atsem peut choisir un rôle ou rester en dehors pour coordonner.

*Le serveur accueille les clients et leur proposent de s'asseoir. Il dispose ensuite la table (réalisation d'une distribution) selon le nombre de clients. Voilà pourquoi il est intéressant de changer le nombre de clients).*



*Il leur donne les menus. Les clients choisissent et le serveur transmet au chef cuisinier qui doit préparer les assiettes (produire une collection d'objets visuellement identique).*



L'enseignant ou Atsem peut être dans le groupe de clients et proposer des sujets de discussion autour de la table (développement du langage oral).

Répéter autant de fois que nécessaire le scénario avec les élèves jusqu'à ce qu'ils puissent l'intégrer.

### **Phase 3 : aller plus loin, développer, enrichir**

Au niveau de l'espace donné au chef cuisinier, nous pouvons mettre en place des boîtes hermétiques pour classer les différents éléments du panier (les fruits, les légumes et les viandes).

### **Phase 4 : produire de manière autonome**

Les élèves reproduisent le scénario (ils l'expriment facilement en se dirigeant vers le coin cuisine en disant qu'ils vont jouer au restaurant). L'enseignant et l'Atsem sont dans le guidage et l'observation. Nous notons sur notre carnet, les différentes réussites.

**Quand**, en première ou deuxième période, lors de la semaine du goût sur une période. Puis plus tard dans l'année pour permettre un retour cyclique sur certaines notions et aux élèves qui « n'étaient pas prêts » de reprendre la tâche.