• Au marché

Déroulement

1 • Lecture d'image

Présenter l'image. Recueillir les remarques spontanées. Localiser la scène.
Organiser l'observation.

• Repérer les personnages familiers : Arthur et Chloé, la maman et la grand-mère, le grand-père, mais aussi Zoé et sa maman. Rechercher quel personnage connu est absent (le père). S'attacher aux actions de chacun des personnages précités. Imaginer ce que cherche à saisir la grand-mère. S'intéresser aux autres personnages (clients et vendeurs). Décrire l'habillement et les attitudes de chacun. Observer particulièrement l'homme qui laisse échapper des pièces de monnaie et l'enfant qui fait tomber ses tomates.

• Inventorier le contenu des différents étals. Pour chaque commerce, situer les produits les uns par rapport aux autres. Repérer les étiquettes. Préciser ce qui peut être écrit dessus et, par là même, leur fonction. À l'aide d'étiquettes réelles, sur lesquelles figurent des prix, constater que celles qui sont à l'image sont vues côté verso.
Sur cette partie visible du marché, distinguer les denrées alimentaires des autres marchandises exposées (vêtements, jouets).

• Nommer les différents objets servant à transporter les commissions. Aux plus jeunes, présenter des objets similaires.

• Observer les toits de toiles ; les décrire, préciser leur fonction. Imaginer ce que regardent, pensent ou disent certains personnages tels que l'enfant situé à gauche de l'image et levant la tête, les deux garçons observant les jouets, la petite fille montrant un ballon...

• Doter des élèves de listes de course (noms + éléments dessinés). Rechercher ce qui peut être acheté sur la partie du marché ici représenté et ce qui devra être acquis ailleurs.

• Indiquer d'autres étals ne figurant pas sur cette image.

• Compter les ballons et chercher combien il en restera si la maman achète un ballon à Chloé et un ballon à Arthur.

• S'intéresser, pour finir, à l'arrière-plan : immeubles, passants, commerces. Repérer les symboles (tasse, lunettes) ; en donner une interprétation. Retrouver de mémoire d'autres symboles (enveloppe/Poste ; sandwich/MacDo) ; préciser à nouveau leur fonction.

• Observer l'alignement des fenêtres, les balcons et la forme répétitive de leur décoration.

2 • Extensions syntaxiques

• En courant, un petit garçon laisse tomber des tomates qui s'écrasent sur le sol.

• Arthur mange une prune, mais il est si gourmand qu'il prend encore une autre prune dans le sac en papier que tient Chloé.

• La marchande de fromage sert des œufs au grand-père pendant que la maman et la grand-mère achètent des fruits et des légumes.

3 • Confrontation d'images

• Trier
Trier, parmi les grandes images présentées en vrac, celles où figurent différents commerces.
Établir des comparaisons : présentation des produits, actions et attitudes des vendeurs et acheteurs.
Recenser les différents commerces.

• Fiche décor
À partir d'une fiche décor du marché, imaginer et représenter d'autres commerces (dessin et/ou collage). Introduire d'autres personnages. Inventer des parcours d'achats.

Prolongements

• Visite d'un marché.

• Jeu sensoriel : avec les petits, goûter et reconnaître certaines denrées sans les voir.

• Installation d'un coin marchande dans la classe. Pour ce faire, réaliser des fruits, des légumes et des fromages en pâte à papier (peindre et vernir ensuite), voire des fleurs en papier crépon.
Introduire aussi des emballages : boîtes à fromage, boîte à œufs, pots de yaourts...
Ajouter étiquettes avec noms des produits et prix. Jouer à la marchande (monnaie factice, listes de course).

• Avec les plus grands, introduire des jeux de lecture plus complexes. À partir d'une liste sans dessin, en référence aux mots figurant sur les étiquettes précitées, l'élève nomme les fruits et/ou les légumes dont le nom figure sur la liste. Il donne ensuite, successivement, les pièces correspondant au prix de chaque denrée (ex. : tomates —> une pièce de 10 F ; melon —> une pièce de 5 F ; ail —> une pièce de 2 F ; etc.).

Graphisme
Reproduire la décoration des balcons, les rayures verticales et horizontales des caddies, les mailles d'un filet.

Jeu du portrait
Un enfant sort. D'autres élèves élaborent une devinette permettant à son retour de retrouver sur l'image le personnage dont il est question.

Vocabulaire

Noms :
- denrée
- marchandise
- article
- étal
- étiquette
- boîte
- caisse
- panier
- filet
- caddie
- sac
- client
- acheteur
- vendeur
- melon
- tomate
- poivron
- chou
- fruits
- légumes
- jouet
- peluche
- lunettes
- plante

etc.

Adjectifs :
- rayé
- exposé
- suspendu
- accroché
- aligné
- empilé
- appétissant
- gourmand

etc.

Verbes :
- exposer
- choisir
- acheter
- payer
- ranger
- laisser tomber
- tendre
- tenir
- peser
- soulever
- porter
- tirer
- montrer
- désigner
- demander
- goûter
- faire signe
- protéger

etc.

© 1997 - Éditions Nathan - Par l'image • Paysages à découvrir.