

Le restaurant pour faire semblant

Dès 4 ans accompagné | Un service de 15-20 minutes, puis jeu libre

C'est du faire semblant

Menus, commandes et aliments sont imaginaires. Aucun aliment réel, cuisson, ingestion ou paiement. Les jetons sont dessinés ou simplement comptés avec les doigts.

Installer le coin

Une table, deux places, un coin de préparation avec de grandes formes de carton, une serviette propre. L'enfant peut observer, devenir client, préparer ou servir.

Pages à choisir

2 : menu. 3 : quatre rôles. 4 : bons de commande. 5 : défis de commandes. 6 : feuille d'observation et corrigé des jetons.

Laisser le jeu vivre

Le menu est une proposition. Les enfants peuvent changer les plats, inventer une nouvelle histoire ou jouer sans compter. L'adulte aide quand la demande est exprimée.

Le menu du restaurant imaginaire

Ces nombres sont des JETONS DE JEU, pas des prix en euros.

Soupe imaginaire

2 jetons de jeu

Tartine imaginaire

3 jetons de jeu

Salade imaginaire

2 jetons de jeu

Compote imaginaire

1 jeton de jeu

Quatre rôles, plusieurs façons de participer

Découper les cartes. Un enfant peut garder un rôle ou en changer avec l'accord du groupe.

Client ou cliente

Choisir, dessiner ou dicter une commande. On peut demander à voir le menu.

Accueil et service

Écouter la commande, la répéter puis apporter les éléments imaginaires.

Préparation

Chercher ou dessiner les grands éléments en carton qui représentent le repas.

Rangement et matériel

Aider à retrouver la place des objets et proposer ce qui manque pour poursuivre le jeu.

Deux bons de commande à réutiliser

Dessiner ou dicter. Une commande sans jeton est aussi une façon de jouer.

BON DE COMMANDE

Commande pour : _____

Plat(s) choisi(s) : _____

Dessin du repas :

Total de jetons, si on compte : _____

BON DE COMMANDE

Commande pour : _____

Plat(s) choisi(s) : _____

Dessin du repas :

Total de jetons, si on compte : _____

Quatre petites commandes

Les enfants peuvent poser des marques au crayon pour trouver le total.

Commande A

Soupe imaginaire + Compote imaginaire

Je prévois _____ jetons de jeu.

Commande B

Tartine imaginaire + Salade imaginaire

Je prévois _____ jetons de jeu.

Commande C

Soupe imaginaire + Tartine imaginaire + Compote imaginaire

Je prévois _____ jetons de jeu.

Commande D

Salade imaginaire + Compote imaginaire

Je prévois _____ jetons de jeu.

Pour accompagner sans diriger chaque geste

Noter seulement ce qui aide à préparer la prochaine séance.

Corrigé facultatif des commandes

A : $2 + 1 = 3$. B : $3 + 2 = 5$. C : $2 + 3 + 1 = 6$. D : $2 + 1 = 3$.

Une autre addition est juste si les enfants ont modifié le menu ensemble.

Ce qui a déclenché le jeu ou facilité un échange :

Un objet ou une adaptation à proposer ensuite :

Ranger pour rejouer

Garder les cartes et les grands éléments secs. Enlever une pièce abîmée. Ne pas mélanger les objets de jeu et la nourriture réelle. Aucun rôle ne dépend du genre de l'enfant.