Le prêt du jardin

Appliquer les conditions d'un document

Prénom : _____

Texte lu par l'enfant

Cherche dans le document. Réponds à l'oral ou avec quelques mots. Montre ce qui t'a aidé.

Le prêt du jardin
Le prêt est gratuit.
Les jetons sont dans le panier. Chaque enfant peut prendre un seul objet à la fois.
Pour emprunter un objet marqué "disponible", prends un jeton et pose-le dans la case de cet objet.
Un objet marqué "emprunté" ne peut pas être pris avant son retour.
Au retour, remets l'objet sur l'étagère et le jeton dans le panier. Tu peux alors emprunter un autre objet.
Avant de quitter le jardin, rends l'objet et remets ton jeton dans le panier.

Objet	**État**
Pelle	Disponible
Arrosoir	Emprunté
Seau	Disponible

Pour chaque mission, repars de ce tableau.

Le prêt du jardin

Appliquer les conditions d'un document - suite

Prénom : _____

Texte lu par l'enfant

Garde la page du document à côté de toi.

1. Inès veut prendre l'arrosoir maintenant. Peut-elle le faire ? Que doit-elle attendre ?

_____

2. Yanis vient d'emprunter la pelle. Il veut ensuite prendre le seau. Que doit-il faire avant d'emprunter le seau ?

_____

3. Mila choisit le seau disponible. Où pose-t-elle son jeton ? Où devra-t-elle le remettre avant de quitter le jardin ?

_____

Pour l'adulte

Appliquer les conditions d'un document

COM05-04 - CE2 - fiche 02

Lecture et prérequis

Texte lu par l'enfant. L'enfant lit le document. L'adulte peut expliquer un mot ou un tableau ; une lecture intégrale par l'adulte est signalée.

Prérequis : comprendre disponible/emprunté, prendre/rendre, avant/après ; chercher la règle pertinente sans appliquer les habitudes d'une bibliothèque réelle.

Réponses et conseils

1. non ; attendre le retour de l'arrosoir. Croiser son état et la règle des objets empruntés.

2. rendre/remettre la pelle sur l'étagère et le jeton dans le panier ; ensuite seulement emprunter le seau selon la règle. La mission demande les actions AVANT le nouvel emprunt : retour de la pelle et du jeton. « Rendre la pelle et son jeton » est accepté.

3. dans la case du seau à l'emprunt ; dans le panier au départ, après avoir rendu l'objet. Les deux emplacements sont distincts.

Aides : expliquer « jeton » et « case », rappeler que les missions sont indépendantes. Les gestes peuvent être mimés oralement ; aucune pièce d'identité, carte ou monnaie n'est nécessaire. Faire reformuler le besoin, relire la consigne, expliquer un mot ou rappeler le fonctionnement du tableau. Ne pas pointer la case décisive avant la réponse. Réponse orale ou pointage acceptés ; quelques mots écrits possibles. Ne pas exiger une phrase complète ni noter l'orthographe. Distinguer réponse trouvée, preuve montrée et aide donnée, sans score global.

À savoir : état du tableau repris à chaque mission, donc pas de contradiction créée par les emprunts des autres personnages. Dans la mission 2, Yanis vient d'emprunter la pelle indiquée disponible au départ : cette action est annoncée et ne change pas les missions 1 et 3. Cette règle fictive n'est pas présentée comme une procédure universelle.