

FICHE N° 31	Le jeu du marchand
DOMAINE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée Utiliser les nombres
Objectifs pour votre enfant	Amener votre enfant à : - constituer des collections (ensemble d'éléments) en réponse à une situation. - Indiquer combien il manque d'éléments pour atteindre une quantité donnée.
Matériel nécessaire	- Petits objets de la maison pour les articles à acheter: boîtes d'allumettes, bouchons de bouteilles, capuchons de stylos, pinces à linge etc. - De la monnaie ou de quoi faire office de monnaie (grains de haricots...) - Une boîte qui contient l'argent et qui fera office de banque. - La fiche explicative (document suivant)
Durée de l'activité	5 à 10 minutes pour chacune des 10 situations
Degré d'autonomie	Accompagnement d'un adulte nécessaire
But de l'activité	L'enfant doit constituer la somme d'argent nécessaire à l'achat d'une liste de courses.
Comment réaliser l'activité	Suivez les instructions de la fiche suivante et jouez avec votre enfant ! Proposez les situations dans l'ordre, car la difficulté augmente progressivement.
Comment aider votre enfant	- Prenez le temps d'expliquer le but du jeu à votre enfant et comment lire la liste de courses. - En cas de difficultés pour réunir la juste somme : proposez à votre enfant de faire des petits tas pour chaque article à acheter. S'il y a 2 articles identiques à acheter, il faut aussi faire 2 tas. C'est ce qui lui permettra de mieux voir combien il lui manque d'argent (ou combien il en a en trop). - Si votre enfant est très à l'aise : Sur le même principe, n'hésitez pas à rajouter des situations que vous pouvez inventer, ainsi que d'autres articles à acheter (ici seuls 3 articles sont proposés, vous pouvez en proposer 4).
Ce qui est attendu de votre enfant à la fin de la GS	En fin de GS votre enfant doit être en mesure de quantifier des collections (c'est à dire un ensemble d'éléments) jusqu'à 10 au moins, de les composer et de les décomposer, de dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Le jeu du marchand

BUT DU JEU

Votre enfant dispose d'une liste de courses à faire ainsi que d'une certaine somme d'argent (grains de haricots par exemple). Il doit rassembler la quantité d'argent nécessaire pour effectuer tous les achats prévus par sa liste.

S'il réussit, c'est gagné !

S'il lui manque de l'argent, il doit être capable d'indiquer combien il lui en manque. S'il réussit, la banque peut lui prêter cette somme, et c'est gagné ! (c'est vous qui êtes la banque).

S'il a trop d'argent, il a le droit d'acheter 1 article supplémentaire de son choix au maximum. S'il lui manque de l'argent, il peut demander un surplus à la banque, qui doit lui permettre d'acheter exactement 1 article supplémentaire. S'il réussit, c'est gagné !

LES PRIX

Proposez 3 articles à acheter :

Article A : 1 euro

Article B : 2 euros

Article C : 3 euros

Présentez les articles avec devant leur prix écrit sur un papier...comme au marché !

LES LISTES

Pour chaque situation ci-dessous, préparez une liste de courses, qui indique la quantité à acheter de chaque article.

Exemples

Liste 1

1 B

1 C

Liste 2

1 A

1 B

1 C

LES SITUATIONS

	Somme de départ	Liste de courses
Situation 1	5 euros	Acheter : 1 B + 1 C
Situation 2	5 euros	Acheter : 1 A + 1 B + 1 C
Situation 3	2 euros	Acheter : 1 A + 1 C
Situation 4	6 euros	Acheter : 4 A + 1 B
Situation 5	10 euros	Acheter : 2 B + 1 C
Situation 6	7 euros	Acheter : 2 A + 2 B
Situation 7	8 euros	Acheter : 2 A + 2 B + 1 C
Situation 8	8 euros	Acheter : 2 A + 1 B + 2 C
Situation 9	6 euros	Acheter : 3 A + 2 C
Situation 10	5 euros	Acheter 2 B + 2 C