

# LE JEU DE LA MARCHANDE

**Comment jouer ?** Le principe du jeu de la marchande est d'acheter plusieurs objets avec une somme donnée.

## ❖ Le jeu de la marchande : étape 1 et 2

Domaine : Construire les premiers outils pour structurer sa pensée. Découvrir les nombres et leur utilisation.

Objectifs : Jouer avec les nombres.

Quantifier des collections : les composer et les décomposer par manipulations effectives.

Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités.

Nombre à étudier : MS le 4

GS : le 6

Matériel à préparer avec votre enfant :

- prendre des jouets ou autres objets de la maison (MS : 6 objets, GS : 10 objets).
- faire fabriquer les étiquettes prix (des morceaux de papier et écrire les nombres).

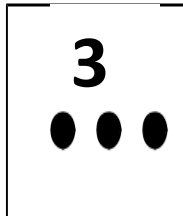
MS : 2 étiquettes à 1€ - 2 à 2€ - 2 à 3€

GS : 2 étiquettes à 1€ - 2 à 2€ - 2 à 3€ - 2 à 4€ - 2 à 5€

**Sur les étiquettes, on écrira le nombre en chiffre et avec des points**

Ex : le 3

3



- Mettre les étiquettes prix sur les objets à acheter.
- Prendre 2 feuilles A4 sur lesquelles votre enfant dessine sur chacune un grand panier pour faire les courses. On les numérote : panier 1 et panier 2.
- Les pièces (soit des vraies pièces de 1€, soit imprimer et découper les pièces en fin de fichier, soit des papiers ronds marqués 1€).

MS:4€ GS:6€

Vous conserverez ce matériel qui resservira ultérieurement.

Consignes :

- Nous allons jouer à la marchande. Pour commencer je suis la marchande et toi tu achètes.
- Voilà ton argent (4 ou 6€).

- 1ère étape : « **tu peux acheter ce que tu veux mais il faut me payer à chaque objet.** »

Pour chaque achat, faire dire à votre enfant le prix affiché (reconnaissance des nombres) et lui faire compter et donner l'argent qu'il vous doit (construction de collections)

S'il prend un objet trop cher, laissez le faire et au moment de payer, faites-lui remarquer qu'il ne peut pas acheter cet objet. Il n'a pas assez d'argent.

Echanger les rôles et jouer ainsi plusieurs fois.

- 2ème étape : « **tu dois acheter 2 objets en utilisant tout ton argent. Tu mettras un objet dans chaque panier.** »

Laissez-le faire et vérifier avec lui qu'il a suivi la consigne : 2 objets, un dans chaque panier et plus d'argent après les achats.

S'il y a erreur, faites recommencer.

S'il n'y arrive pas, vous pouvez l'aider en lui faisant compter l'argent qu'il lui reste après l'achat du 1er objet.

Quand la consigne est respectée, montrez qu'avec l'argent qu'il avait, il a pu acheter un objet à ... € et un à ... € et expliquez : car ...

**Exemple MS:**

Avec 4 €, tu as pu acheter une poupée à 3€ et une voiture à 1€ **car 4 c'est 3 et encore 1**. Faire contrôler avec les doigts : 3 doigts et encore 1 doigt. On compte tous les doigts et on arrive à 4. (**GS** : idem pour 6)

Refaire cette étape plusieurs fois, toujours avec la même somme d'argent, jusqu'à ce que votre enfant y arrive seul.

Si après plusieurs essais, il n'y arrive pas, prenez des nombres plus petits (**MS** : 3,2 - **GS** : 5,4,3,2).

Pensez à jouer avec lui en inversant les rôles. On refait le jeu chacun son tour.

Les pièces pour le jeu de la marchande



❖ **Le jeu de la marchande : étape 2 et 3**

Reprendre le jeu de la marchande fait hier.

Nombre à étudier : **MS** le 4 - **GS** : le 6

- **2ème étape** : : « tu dois acheter 2 objets en utilisant tout ton argent. Tu mettras un objet dans chaque panier. »

Ne pas hésiter à faire ce travail plusieurs fois jusqu'à ce que votre enfant le réussisse bien seul. Vous ne passerez à l'étape 3 que si l'étape 2 est réussi.

- **3ème étape ; trace écrite.**

« tu vas refaire le même travail mais sur une feuille . Dans chaque case, colle 2 objets qui t'ont coûté 4€ (MS) ou 6€ (GS) les 2. Tu peux t'aider avec tes sous en déposant sur les objets que tu choisis, le nombre de pièces correspondant au prix ».

Sur le cahier de votre enfant, tracez un tableau : 1 colonne, 4 lignes (MS), 6 lignes (GS).

Faites des lignes assez espacées pour pouvoir coller les images.

Faites découper dans des catalogues publicitaires des petites images d'objets :

MS : 6 objets                      GS : 10 objets

Parents, écrivez les prix dessus aux feutres en chiffre et avec des points comme il avait été fait pour les étiquettes de manipulation. Laisser l'argent à disposition de votre enfant.

Faites faire l'ensemble du travail sans coller les étiquettes.

Vérifier. Faites coller ce qui est juste et reprendre ce qui ne l'est pas sans donner la solution.