

# La marchande

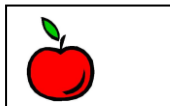
**Niveau : cycle 1**

**Domaine des mathématiques** : approcher les quantités et les nombres.

**Compétences** : - être capable de dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus  
- être capable de résoudre des problèmes portant sur les quantités

**Matériel :**

- Des fruits et légumes à vendre (jeu de la marchande des classes ou étiquettes plastifiées) avec un prix indiqué de 1 à 3 euros.
- 1 porte monnaie avec de 5 à 10 pièces de 1 euro
- 1 sac pour mettre ses achats
- 1 liste de course (1 bande de papier plastifiée sur laquelle sont représentés les fruits et légumes à acheter)



**Consignes :**

- 1- *Compte l'argent dont tu disposes puis va acheter les fruits et légumes dont tu as envie.*
- 2- *Achète les fruits et légumes présents sur ta liste et donne la quantité d'argent nécessaire à cet achat*

**Déroulement :**

- 1- Chaque enfant dispose d'une quantité de pièces dans un porte monnaie ( 5 : PS ; 7 : MS ; 10 GS) et d'un sac pour faire les achats
- 2- Achat libre : chaque élève peut venir acheter ce qu'il veut (1 objet = 1 sou pour les PS ; 1 objet = 1 sou ou 2 pour les MS ; 1 objet = 1,2 ou 3 sous pour les GS). Il faut que les élèves comprennent le principe de la transaction.
- 3- Donner à chaque élève une liste de course (de 3 à 5 objets): les élèves viennent commander l'ensemble puis régler la somme due

**Variantes / prolongements**

- Pour les GS : sous la liste de course un espace est aménagé où les élèves peuvent poser l'argent nécessaire afin d'anticiper la somme globale de l'achat : au passage « en caisse » c'est à l'élève d'annoncer le prix qu'il va devoir payer.
- Pour les GS : les élèves peuvent disposer de pièces de différentes valeurs.
- Si le maître dans un premier temps est le marchand, les rôles peuvent ensuite s'échanger. Les élèves tiennent ainsi les 2 rôles : clients et marchands.