

## Jeu de la marchande

### Matériel

- un coin « marchande » clairement identifiable avec un espace « vendeur » et un espace « acheteur ».
- du matériel pour le coin marchande (ou utiliser des images, cf images jointes)
- des pièces en plastique ou plastifiées
- des cartes « listes de courses » à fabriquer selon le matériel disponible dans la classe.

### Déroulement

\* Atelier de 4 élèves : 2 vendeurs, 2 acheteurs. Précisez aux élèves qu'ils travaillent ensemble.

Les élèves choisissent une liste de courses et doivent aller chercher la commande correspondante. Ils demandent oralement ce qu'ils veulent, par exemple, « je veux 2 oranges ». Les élèves vendeurs leur donnent la quantité correspondante. L'acheteur vérifie.



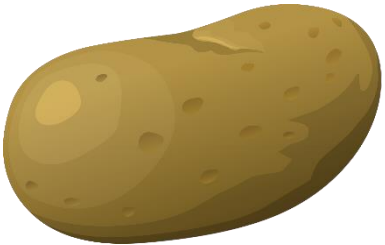
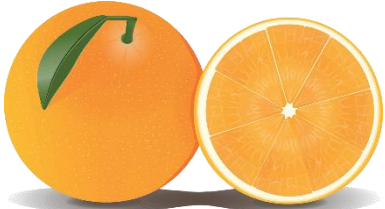
On remplit ainsi le panier avec toute la commande. Puis l'enseignante vérifie et valide.

On échange les rôles, avec une nouvelle liste de courses.

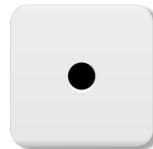
### **Variante :**

Sur la carte de commande, on peut remplacer le nombre par les constellations du dé.

Exemple de liste de courses

	
	1
	4
	2

Images des dés si besoin :



Liste de course vierge



