

La marchande

Nombre de joueurs Equipes de 4 : 2 acheteurs et 2 vendeurs.	Niveau CP-CE1
Matériel <ul style="list-style-type: none">•Cartes légumes et fruits•Billets et pièces•Ticket de caisse à compléter	But du jeu Jouer à acheter, vendre, rendre la monnaie.

Compétences :

- Utiliser la monnaie
- Verbaliser ses actions mathématiques
- Calculer mentalement

Déroulement

- Les élèves vendeurs se fabriquent un étal : ils choisissent 7-8 images de fruits et légumes de leur choix.
- Les élèves acheteurs disposent chacun d'un portemonnaie : une enveloppe avec de la monnaie constituée de billets de 5 ou 10 € pour les acheteurs et de pièces de 1 ou 2 € pour les vendeurs.

Variantes

- Varier les prix, la monnaie disponible
- Demander aux élèves d'écrire leurs achats et de faire le total sur un ticket de caisse.
- En CE1 : faire plusieurs achats d'un coup et le vendeur écrit sur le ticket de caisse le prix de chaque objet et le total.