Le jeu de la marchande

Compétences visées : domaine de la découverte du monde

- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres
- Résoudre un problème portant sur les quantités d'objets en utilisant des procédures numériques avec l'aide de l'écrit
- Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée

Compétences visées dans le domaine de la langue

- Communiquer : prendre l'initiative d'un échange et le conduire au-delà de la première réponse (en achetant, en coopérant lors de l'activité à deux.)

Objectifs : domaine de la découverte du monde

- reconnaître une quantité
- construire une collection
- élaborer un langage pour exprimer ce qu'on va faire.
- utiliser le dénombrement
- utiliser l'écriture chiffrée
- mémoriser le nombre
- résoudre le problème du double

Objectifs dans le domaine de la langue

- prendre la parole
- faire une phrase complète pour acheter
- être capable d'expliquer sa démarche

Matériel :

- Une boîte de jetons figurant les légumes
- Des petites boîtes pour le transport
- Des feuilles, des crayons
- Des cartes « lapins » de différents nombres : 3,4,5,6,7

Variantes :

_ commencer à demander 1 carotte par lapin

_ les carottes sont sur la table des élèves, ils peuvent les mettre sur les lapins

Déroulement :

- présentation du jeu aux enfants :

La fermière veut nourrir ses lapins. Elle veut leur donner **2 carottes** chacun mais elle n'en a plus . Vous allez acheter juste ce qu'il faut de carottes chez le marchand .

Vous avez une feuille pour écrire la liste de vos courses.

- au début , la maîtresse joue le rôle de la marchande.
- pour une première fois, on joue tous ensemble.

Prendre la carte avec 4 lapins

Demander aux enfants de réfléchir à ce qu'il faut faire

Verbaliser avant de passer à l'action.

- désigner un enfant pour faire les courses.
- à son retour, on vérifie .
- donner une carte pour deux.
- demander aux enfants de réfléchir ensemble. Ils vont acheter quand ils sont d'accord .
- terminer par un retour collectif
- verbaliser la démarche correcte pour réussir.

Observer :

- utilise spontanément le comptage
- utilise la feuille : l'écriture chiffrée ou le dessin
- garde le nombre en mémoire
- s'exprime avec mots ou phrases chez le marchand