## <u>Jeu de la marchande</u>

## Vous trouverez dans ce jeu :

<u>Pages 2 et 3</u>: les étiquettes à découper pour faire son magasin (mais je pense qu'il vaut mieux avoir des jouets pour manipuler d'abord). On peut les imprimer plusieurs fois pour que l'acheteur les mette dans son caddie (Si plusieurs joueurs). Ces pages peuvent aussi servir au caissier qui devra faire la somme des achats, comme un référentiel.

<u>Pages 4 à 12</u>: listes de courses pour les acheteurs.

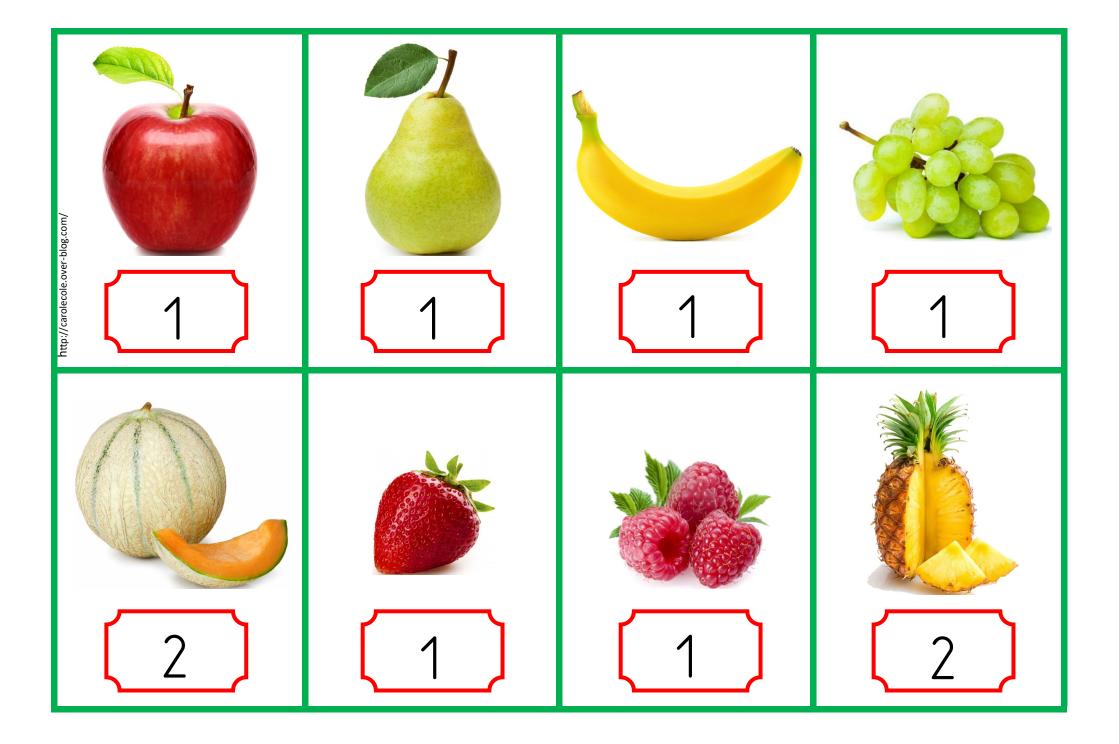
<u>Page 13 et 14</u>: les tickets de caisse. Donnés par celui qui joue au marchand, par celui qui tient la caisse.

<u>Pages 15 et 16</u>: des étiquettes prix à apposer sur des jouets de l'école (pour ne pas imprimer les autres étiquettes et faire avec votre matériel).

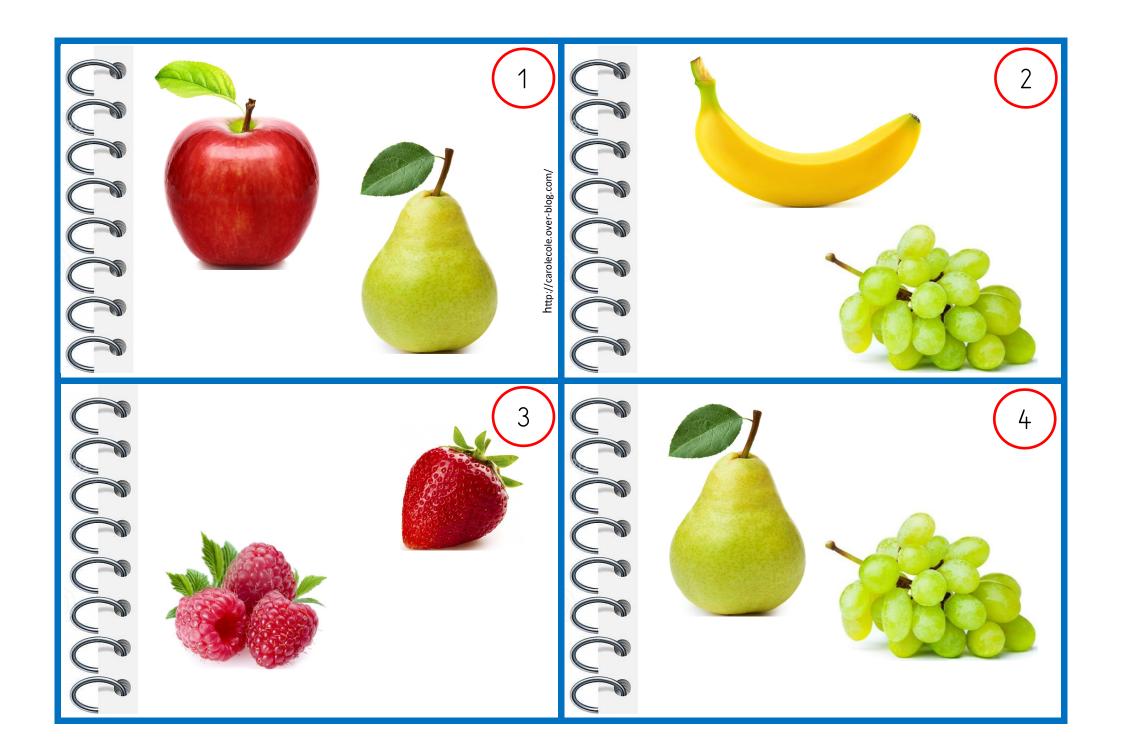
Pages 17 et 18 : des caddies de courses pour les acheteurs.

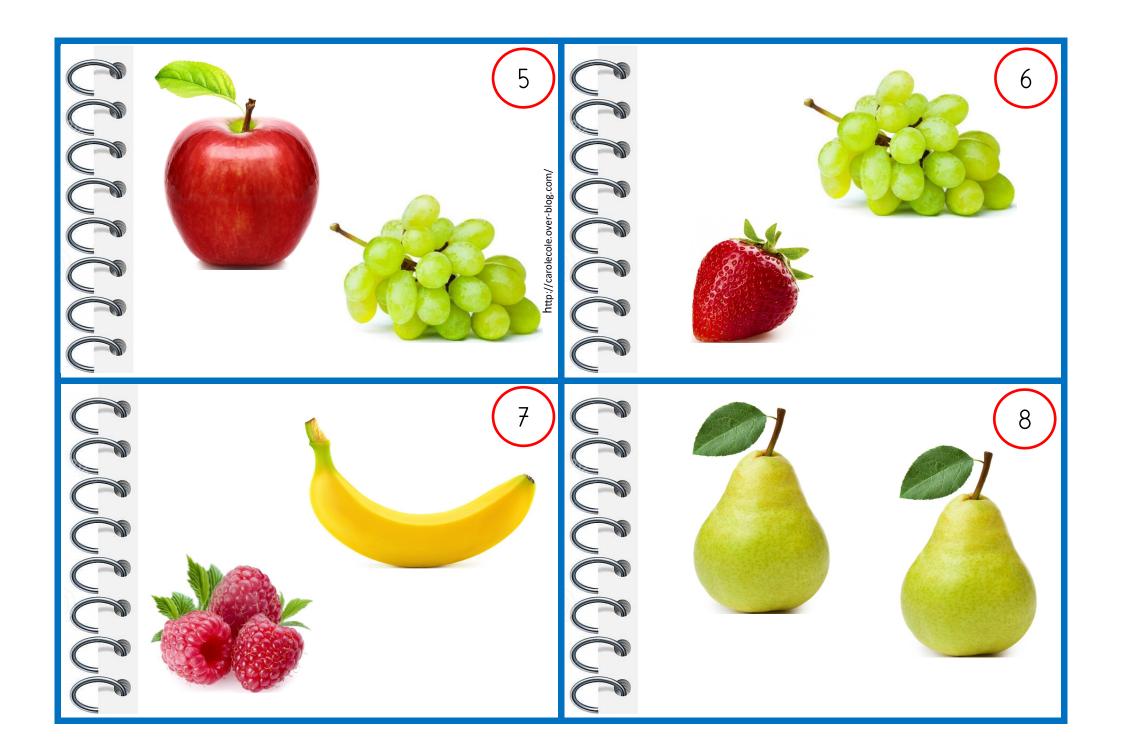
<u>Pages 19 à 22</u> : des documents vierges à compléter avec ce que vous voudrez.

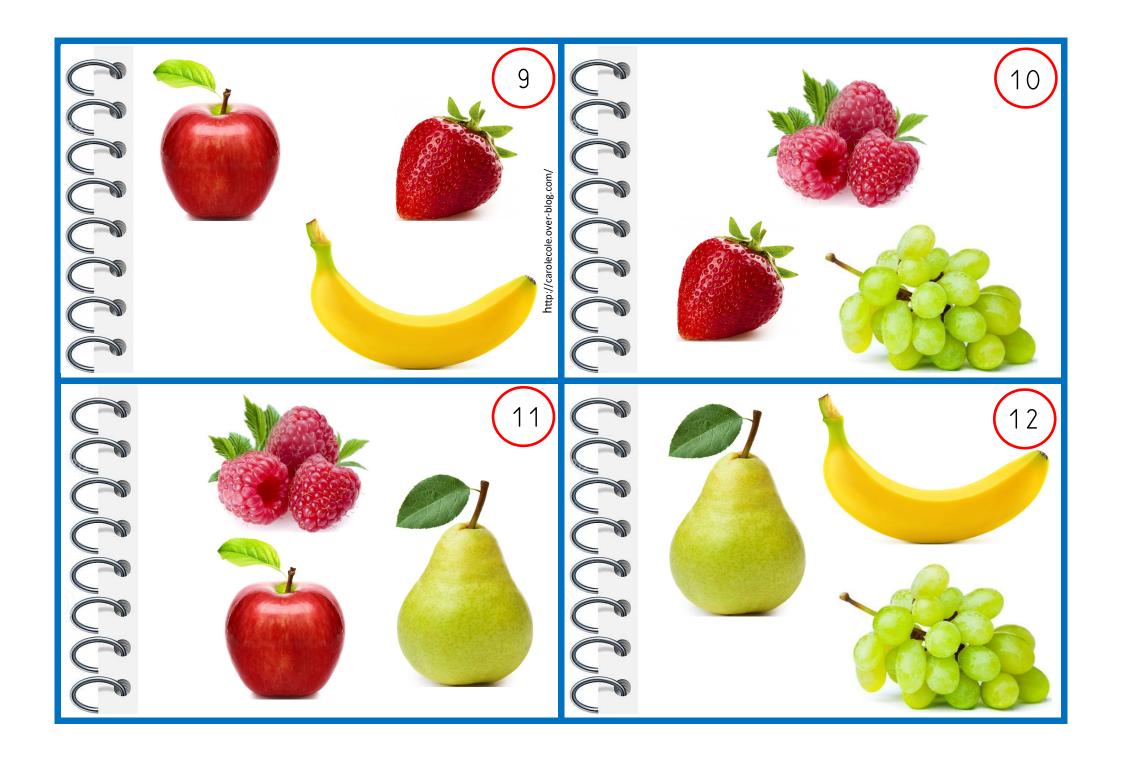
Ce jeu viendra après un jeu de manipulation avec du matériel de classe (fruits légumes de la dînette par exemple), l'utiliser directement tel quel pourra être compliqué pour certains enfants car trop abstrait.

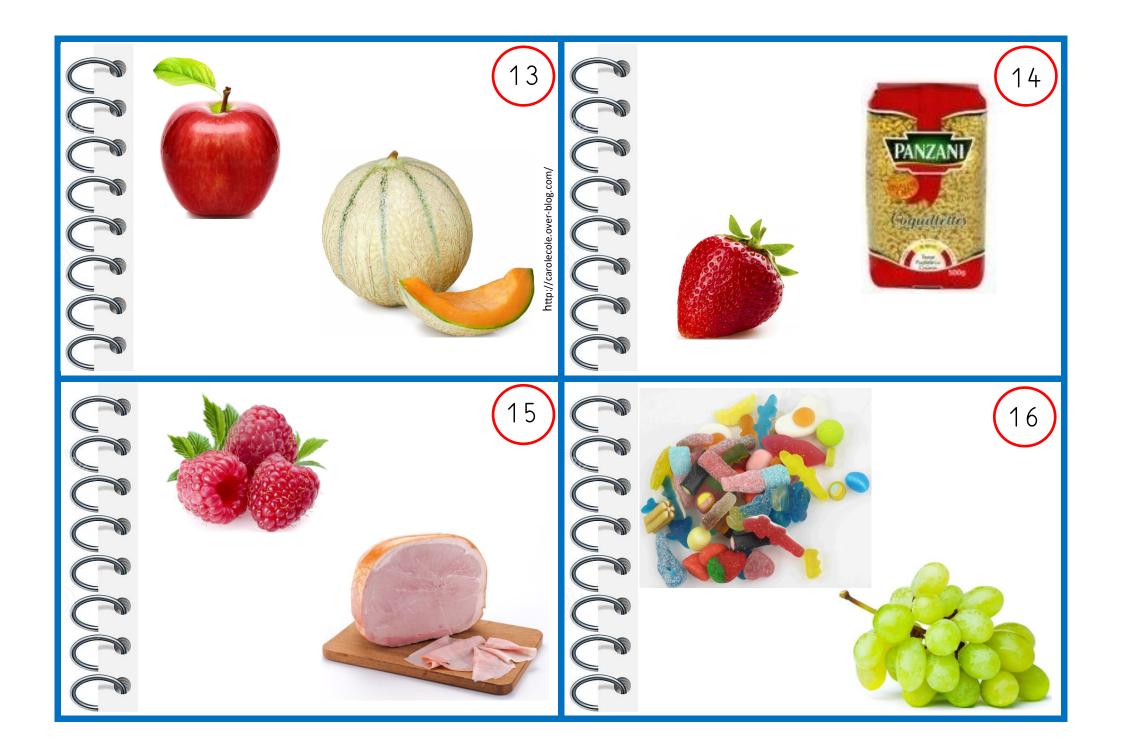


























## 



















http://carolecole.over-blog.com/







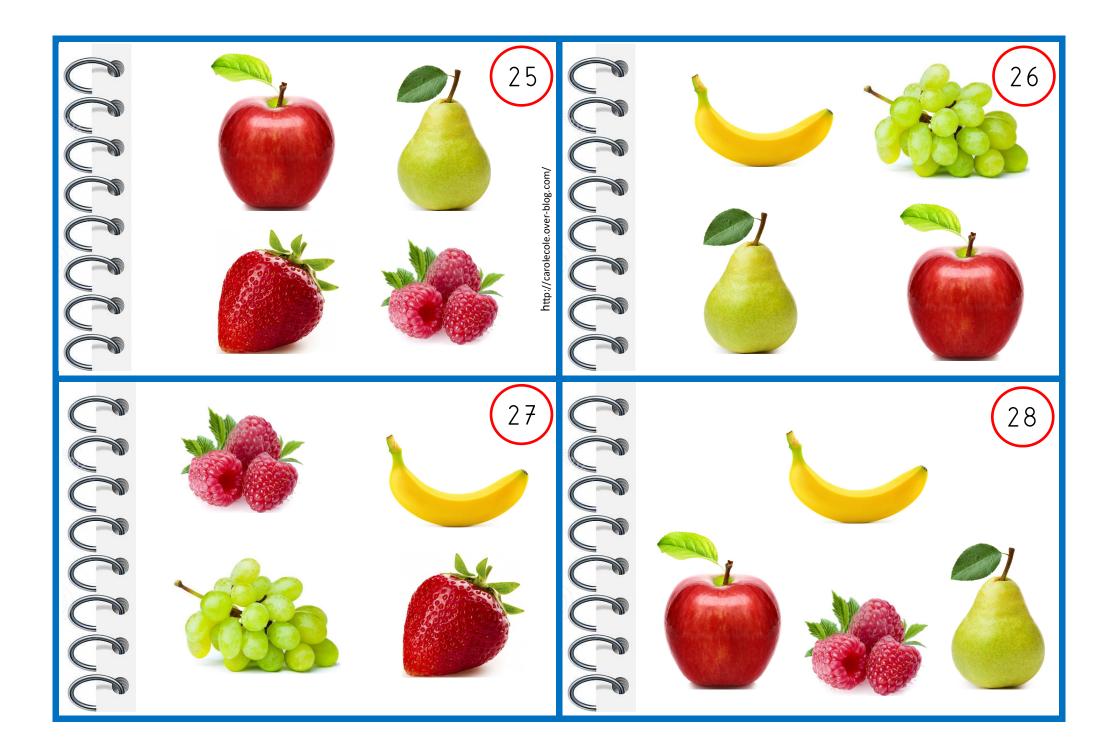












## http://carolecole.over-blog.com/ POMME NATURE 32 Céréales Complètes















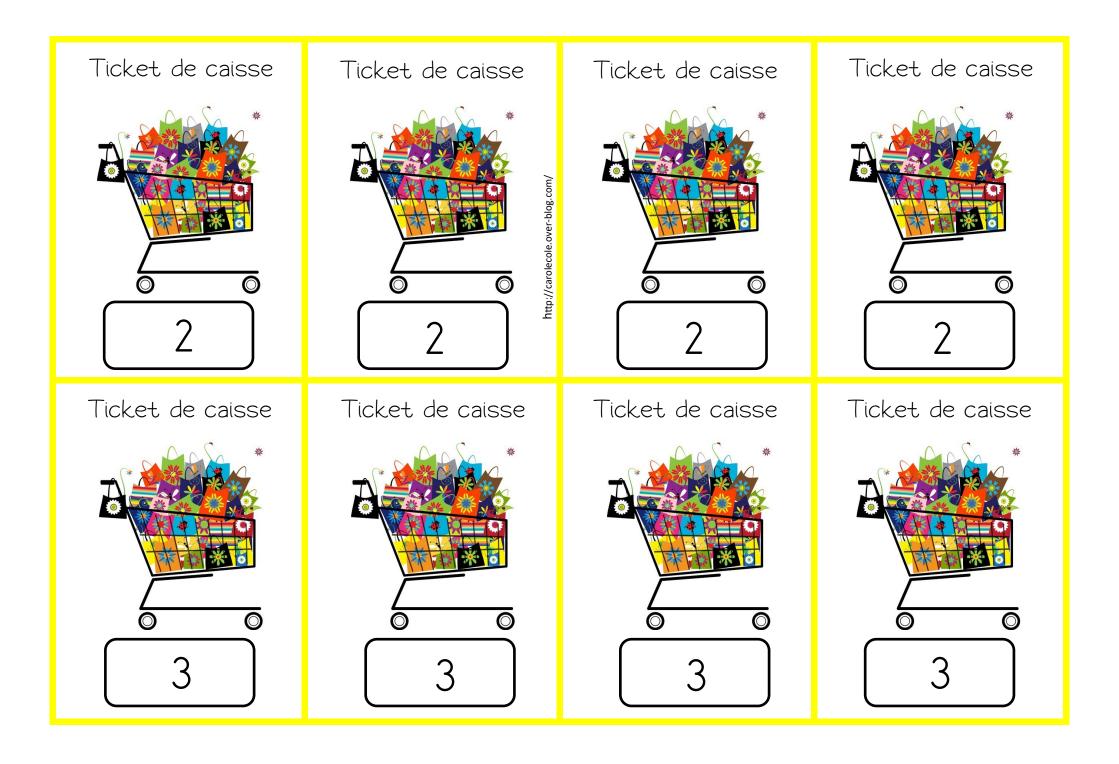


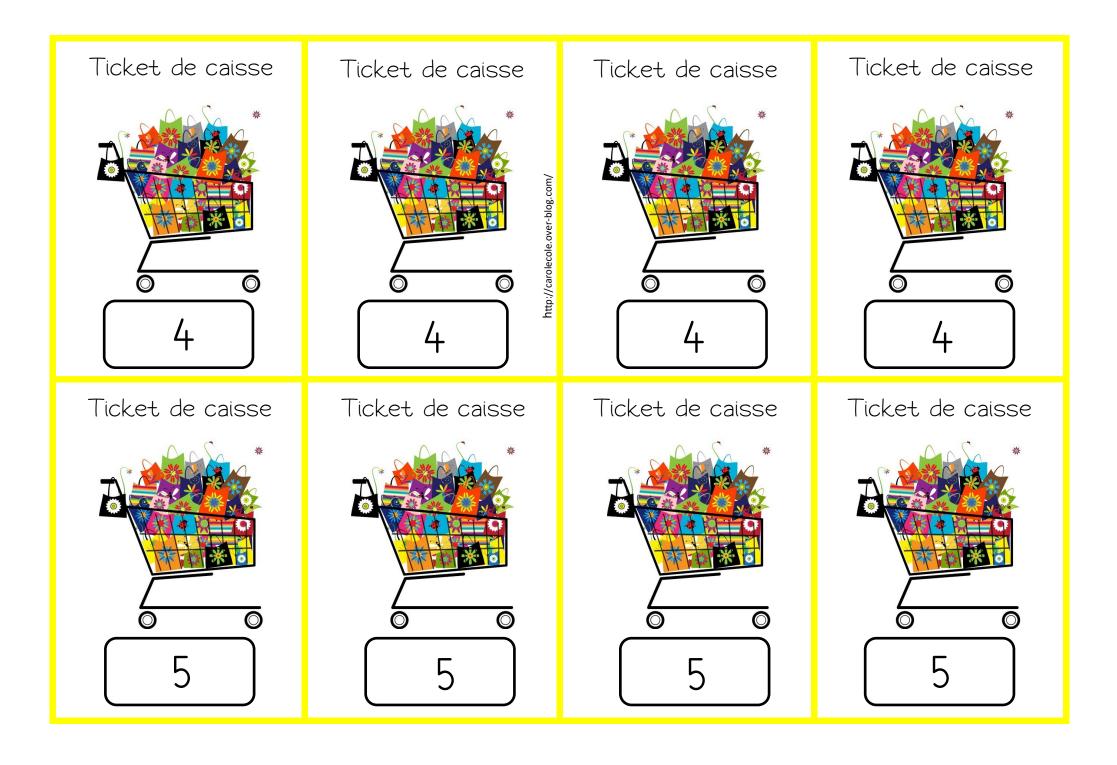












http://carolecole.over-blog.com/

http://carolecole.over-blog.com/





