**Jouons à la marchande……….**

**Matériel** : divers jouets, voitures, poupées, livres, playmobils sur une table ….

: des jetons, perles, petits cailloux, graines de haricot…..

: des étiquettes, simples carrés de papier

**Déroulement** :

Plusieurs jouets sont installés sur une table avec leur ‘étiquette prix’ pour pouvoir les acheter. Si vous utilisez des cailloux, une poupée coûtera par exemple 9 cailloux……..Si vous utilisez des perles, une voiture coûtera 10 perles

Fabriquez vos étiquettes comme plus bas et scotchez chaque étiquette sur plusieurs jouets. En grande section les prix peuvent aller jusqu’à 15, pour certains enfants 20. Jusqu’à 15 c’est déjà bien…..

Et puis vous jouez à la marchande, votre enfant est le client qui se promène dans le magasin avec son panier, vous êtes le marchand qui attend son client à sa caisse. L’enfant aura donc son panier (ou une boîte quelconque) et une réserve de jetons, perles, cailloux….. sur la table où sont disposés les jouets à acheter. Il choisit son jouet à acheter, le mets dans le panier, va en caisse.

Il doit reconnaître le nombre inscrit sur l’étiquette ( en s’aidant de la bande numérique jointe et en comptant à partir de 0 ou de de 10 pour les nombres supérieurs à 10 ) et il doit vous dire combien coûte ce jouet ( ‘Cette voiture coûte 10 perles ‘) et doit compter devant vous jusqu’à 10 puis vous donner les 10 perles. Il repart avec son jouet acheté et sa réserve de perles, jetons, cailloux……..

Jouez le jeu, ‘ Bonjour Madame la marchande, je voudrais acheter un jouet pour mon fils …….’ Les enfants adorent jouer, imiter, faire comme nous …..

Vous pouvez également inverser les rôles……

Certains enfants reconnaissent immédiatement les nombres et savent les nommer, d’autres auront besoin de recompter à partir de 0 ou de 10 en pointant les nombres avec le doigt sur la bande numérique fournie.

Si un prix est supérieur à 10, l’enfant recomptera sur sa bande à partir de 10.

Pour les étiquettes, soit vous écrivez le nombre en chiffres, soit vous dessinez des ronds par exemple pour symboliser un nombre…. Ou les 2.

Remarque : **gardez la bande numérique dans une pochette, elle reservira…..**









