

REGLE DE JEU : ALLONS AU MARCHÉ !
Jeu de marchandise : de l'école à la maison ...

Objectifs :

- Jeu mathématique de manipulation et de numération avec des euros
- Connaissance du nombre (additionner et soustraire)
- Connaissance du monde décimal (10) : regroupement par 2, 5 et 10
- Découverte de la valeur des euros
- Autonomie (vérification des achats)

Matériel : *Utiliser la monnaie du fichier dans sa totalité pour la ou les partie(s) ou monnaie factice du commerce.*

- De la monnaie (factice) en euros : 3 billets de valeurs différentes (5, 10 et 20) et 2 sortes de pièces (1 et de 2 euros) dans un porte-monnaie (boite)
- Un plateau de jeu dans une pochette (fourni par la maitresse)
- un pion ou un bouchon par joueur
- 2 dés (de 1 à 6) du commerce ou fabriqués en classe
- Un papier et un crayon (ou ardoise)
- Une calculatrice (non fournie)

Déroulement : jouer seul ou à plusieurs acheteurs

Pas de banquier, tout le monde vérifie en fin de parcours

La partie se termine lorsque les porte-monnaie sont vides.

Niveau 1 : au supermarché je ne peux acheter qu'**une seule chose** ; en fin de parcours je passe en caisse et je paie directement.

Niveau 2 : au supermarché je peux acheter **2 choses** et en fin de parcours je passe en caisse et je paie en ayant fait l'addition -soit dans ma tête ou avec mes doigts- soit en l'écrivant sur un papier au fur et à mesure.

Niveau 3 : au supermarché je peux acheter **3 choses** et en fin de parcours je passe en caisse et je paie en ayant fait l'addition (soit dans ma tête ou avec les doigts) soit en l'écrivant sur un papier. (Attention pas d'addition posée qui sera apprise seulement en fin d'année scolaire)

Le niveau 3 étant acquis sans difficulté : découverte et utilisation de la calculette avec le signe + et le signe =

Au supermarché je peux acheter **plusieurs choses** et en fin de parcours je passe en caisse et je paie en ayant fait l'addition à l'aide de la calculatrice. Dans un 1^{er} temps, on joue et utilise la calculette.

Le niveau 4 : idem niveau 3 et utilisation de la calculatrice comme un outil de vérification.