

## La marchande

<b>Nombre de joueurs</b> Equipes de 4 : 2 acheteurs et 2 vendeurs.	<b>Niveau</b> CP-CE1
<b>Matériel</b> <ul style="list-style-type: none"><li>•Cartes légumes et fruits</li><li>•Billets et pièces</li><li>•Ticket de caisse à compléter</li></ul>	<b>But du jeu</b> 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.