

Récoltons des éléments naturels (fruits, végétaux, écorces, brindilles, cailloux, plumes...) puis installons nos marchandises pour les vendre ou les échanger.

COMPÉTENCES

Résoudre des problèmes mobilisant des nombres et des opérations

SAVOIR

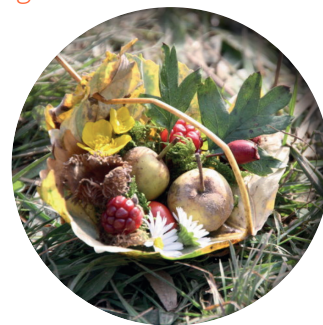
- Des nombres naturels aux nombres réels.
- De la comparaison de collections puis de nombres à la relation d'ordre.

SAVOIR-FAIRE

- Dire, lire, écrire et représenter les nombres dans la numération décimale.
- Dénombrer des collections à organiser
- Comparer, ordonner, situer des nombres.

MATÉRIEL

- liste de courses pour les animaux
- étiquettes
- crayons
- monnaie fabriquée ou symbolique



L'ACTIVITÉ

- 1- Par groupes, les enfants installent leur stand de marché avec les éléments récoltés dans la nature. Ils utilisent des souches, des rondins pour classer les marchandises puis, ils trouvent un nom pour le magasin.
- 2- Définir ensemble les prix ou les règles d'échanges (3 feuilles valent 1 noix, 1 noix = 2€) Ils écrivent les prix sur des étiquettes.
- 3- L'enseignant annonce l'ouverture du marché.
- 4- A tour de rôle, on vend, on achète, on échange. les enfants paient avec de la vraie monnaie ou de la monnaie fabriquée ou symbolique (une feuille = 1 billet de 10 €, 1 noisette = 1€, 1 noix = 1 billet de 5€.)

LES + PÉDAS

Le marché peut ensuite vivre seul pendant les moments de jeux libres. de temps en temps on ajoute des marchandises, (ex: objets fabriqués par les enfants) le groupe détermine le prix ensemble. Au fur et à mesure de l'année, on ajoute des billets. (1 feuille de marronnier = 20€) ou de la monnaie (1 graine = 10 centimes)

ET ENSUITE

- Comparer les résultats de chaque magasin puis verbaliser sur les échanges réalisés
- L'enseignant distribue aux groupes des listes de courses pour les animaux.
- Le jeu du marché peut se poursuivre en classe en posant des problèmes (l'écureuil a acheté 10 noisettes, 5 noix et 2 glands combien va-t'il payer?)

