

Mystère sur le marché

un jeu sur la monnaie



niveau : CP

nombre de joueur : atelier individuel

objectif : calculer des sommes avec des pièces de 1€ et 2€ ainsi que des billets de 5€ et 10€

but du jeu : découvrir l'objet mystère du marchand

matériel pour chaque série : (à ranger dans une pochette transparente)

- La planche du marchand
- Les 7 cartes porte-monnaie (entourées d'un élastique)
- 7 jetons
- L'enveloppe réponse (l'enseignant peut aussi les garder sur son bureau)

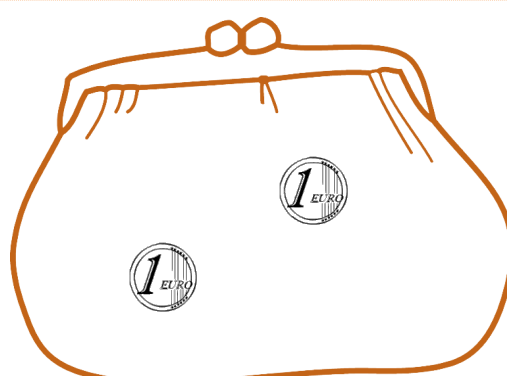
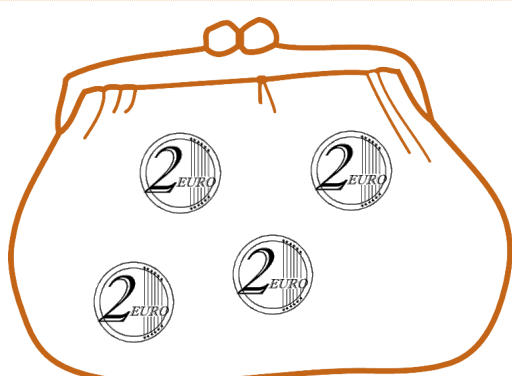
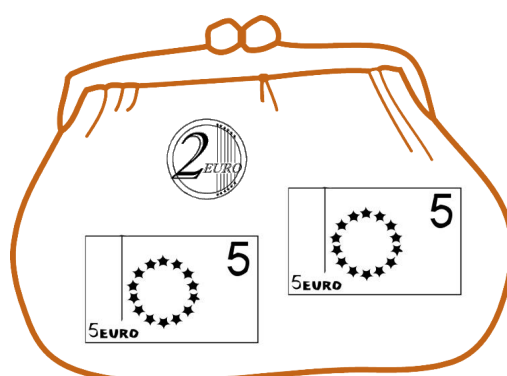
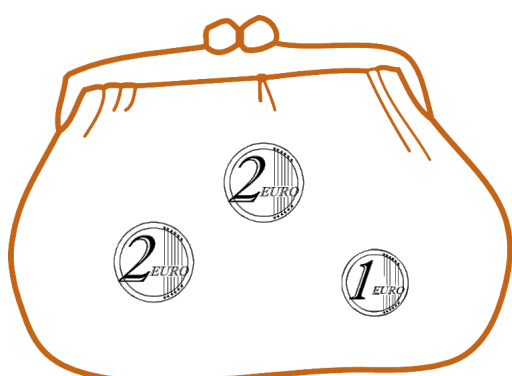
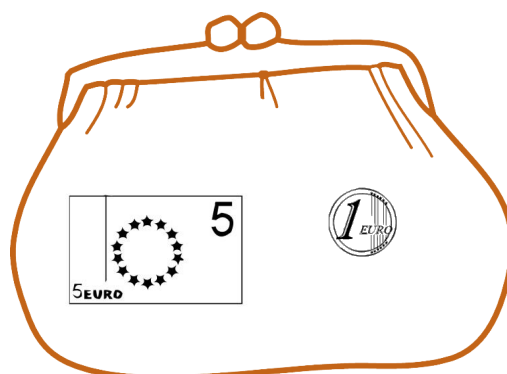
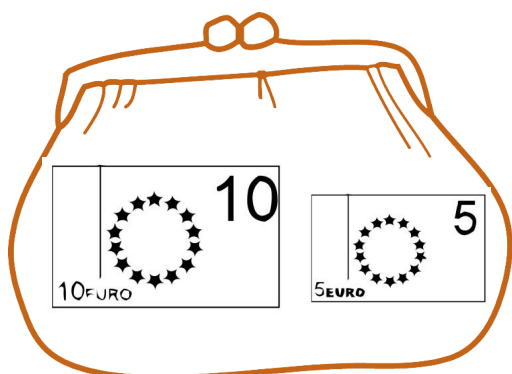
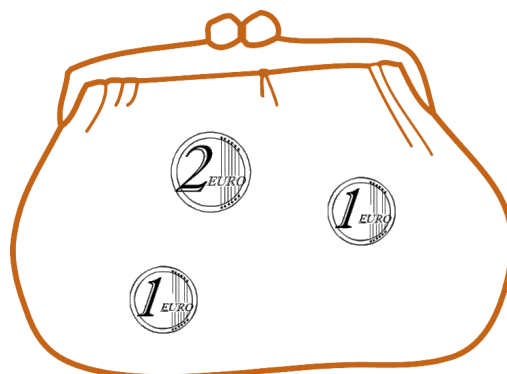
déroulement : L'élève calcule la somme dans chaque porte-monnaie. Il place un jeton sur les objets qui peuvent donc être achetés. L'objet restant est l'objet mystère.

Il vérifie en découvrant l'objet mystère dans l'enveloppe réponse.

Mystère sur le marché - série 4 : les fournitures scolaires

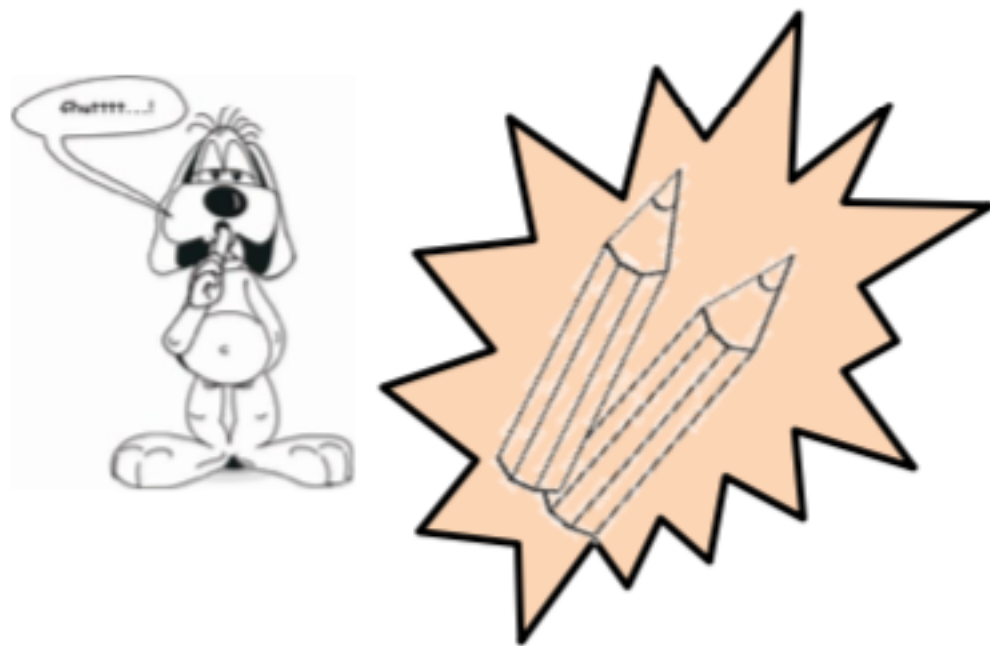


**Mystère sur le marché -
série 4 : les fournitures
scolaires**



Mystère sur le marché -

série 4 : les fournitures scolaires



Vous pouvez bien évidemment complexifier la situation en augmentant les sommes mises à disposition dans les porte-monnaies ainsi que les prix.

Votre enfant peut aussi calculer le coût total de ses achats.

Il est aussi possible de donner un somme N et de voir s'il est possible de tout acheter ou encore exiger qu'il dépense tout. Il lui sera peut-être nécessaire d'acheter plusieurs objets identiques.