

# DÉFI Mathématiques

## MISSION A LIRE A VOTRE ENFANT

### « Aujourd'hui je vends ! »

#### Et si on installait un magasin dans la maison ?

→ Pour jouer, il faut trouver un petit espace dans lequel tu vas pouvoir installer ton « magasin ».

Cherche ce que tu peux placer sur les rayons : tes jouets, des emballages vides, des trésors de la nature, des vêtements... Organise ton étalage en attendant les clients.

Tu peux créer le magasin qui te plaît ! prends soin de bien installer les articles à vendre.

→ Tu peux préparer de petites étiquettes pour indiquer le prix de chaque objet en vente (l'enfant écrit le nombre correspondant ou dessine le nombre de pièces qu'il faudra).

→ Ensuite, tu peux accueillir des clients : papa, maman, des frères et sœurs, ou des clients imaginaires !

Chaque client choisit un objet et tu lui demandes le nombre de pièces qu'il faut te donner (si tu n'as pas de pièces, tu peux utiliser des petites pâtes, des billes, des cailloux...).

→ Ensuite, le jeu se complique un peu : chaque client doit acheter plusieurs objets. A toi de compter le nombre de pièces qu'il doit te donner ! Tu peux écrire son ticket de caisse.

Et si on transformait le magasin en drive ?

Un adulte dessine ce qu'il veut commander et à toi de préparer son panier et son ticket de caisse, puis pars livrer !

Voici une activité à réaliser de la PS à la GS. Dans cette activité, les enfants vont jouer au jeu du marchand ou de la marchande pour manipuler et compter des objets.



#### Le coin des parents :

Le jeu du marchand est une situation facile à mettre en œuvre car proche des situations réelles rencontrées par les enfants.

Ce sera l'occasion de favoriser le langage : lors de l'installation et du choix des objets à utiliser dans son magasin,

vous pouvez questionner l'enfant sur le nom des différents types de magasins qu'il connaît (poissonnerie, boucherie, boulangerie, épicerie...).

Du vocabulaire spécifique est utilisé : client/ articles/ facture/ prix/ vendre /acheter...

ainsi que des messages spécifiques : formules de politesse à utiliser, échanges autour des objets en vente.

La situation mathématique repose sur le fait de l'utilisation d'une monnaie simplifiée : la préparation des étiquettes de prix est l'occasion d'utiliser les nombres (les plus grands écrivent le nombre choisi, les plus petits dessinent ou collent le nombre de pièces voulu) - à titre indicatif : 1 à 3 pour les PS – 1 à 6 pour les MS et 1 à 10 pour les GS.

Les situations où l'on achète plusieurs articles sont à réserver aux grands et nécessitent parfois que l'enfant dessine les pièces pour pouvoir compter ce qu'il faut.

La situation « drive » permettra aux moyens et aux grands de tenter l'expérience seuls : ils préparent une commande puis totalisent le nombre de pièces nécessaires.

Vous pouvez aussi créer des situations de recherche pour l'enfant. Par exemple : j'ai 8 pièces à dépenser... qu'est-ce que je peux mettre dans mon panier ?

Vous pourrez renouveler le jeu en dessinant les articles que vous ne possédez pas (fruits, légumes) ou en les réalisant en pâte à modeler, en pâte à sel. Et pourquoi ne pas cuisiner de petits gâteaux pour une vente spéciale ?

Tous les accessoires permettant aux enfants d'entrer dans l'imaginaire d'un magasin reconstitué seront les bienvenus ! Sachets, paniers, enseignes, bons de commandes sont des supports que vous pouvez aussi construire ensemble lors d'autres activités.



#### Idée pour les enseignants qui proposeront ce défi.

Pour enrichir le jeu, vous pouvez proposer des mises en valeur de l'activité : réalisation d'enseigne du magasin de chacun, étiquettes à partager, bricolages autour de sacs en papier.

Des défis « facture » (situations problèmes en photos ou dessins par exemple) peuvent être proposés à partir de simulation de jeu : combien dois-je donner de pièces pour acheter tout ça ? (les photos indiquent le prix de chaque article).

Des défis « tout dépenser » peuvent être proposés à partir de photos ou dessins : « J'ai 10 pièces – que puis-je acheter dans ce magasin ? Trouve plusieurs solutions ».

