**Jeu de la marchande**

**Règle 1 :**

**Je vais chercher le nombre de pions qui correspond à la carte-nombre tirée**

Matériel :

* Cartes-nombres de 6 à 20
* Pions de jeu ou cubes ou kaplas dans une boîte. Installer cette boîte éloignée du joueur (à l’opposé de la pièce) afin qu’il se déplace pour aller chercher les pions
* Une boîte ou un panier pour rapporter les pions (c’est plus facile que dans les mains !)

Déroulement :

* Définir le nombre de parties avant de commencer -> ex : on va faire 5 tours
* Tirer au sort une carte-nombre -> ex : le 12
* Dire le nombre écrit
* Le garder en mémoire dans sa tête
* Aller chercher le nombre de pions correspondant et les rapporter dans sa boîte
* L’adulte vérifie si le nombre correspond. Si oui, on compte 1 point

Activités facultatives :

* A la fin de tous les tours, inventer une construction, un dessin avec les kaplas ou les cubes ou les pions rapportés.
* Pour ceux qui le veulent, il est possible, avec l’aide de l’adulte, de compter le nombre total de pions, à la fin de tous les tours de la partie. Il faudra penser à garder en mémoire les nombres tirés au sort.

**Règle 2 :**

**Je compte le nombre de cubes nécessaires à la construction, j’écris le nombre sur mon ardoise, et je vais chercher le nombre correspondant dans ma boîte.**

Matériel :

* Fiches du jeu « combien de cubes »
* Pions de jeu ou cubes ou kaplas dans une boîte. Installer cette boîte éloignée du joueur (à l’opposé de la pièce) afin qu’il se déplace pour aller chercher les pions
* Une boîte ou un panier pour rapporter les pions

Déroulement :

* Définir le nombre de parties avant de commencer -> ex : on va faire 5 tours
* Choisir une carte du jeu « combien de cubes ». Il n’est pas nécessaire de les imprimer, elles peuvent être visibles sur l’écran de l’ordinateur.

Vous pouvez aussi remplacer les cartes par des objets. L’adulte pose entre 11 et 19 objets sur la table

* Compter le nombre de cubes sur la carte (ou le nombre d’objets sur la table)
* Ecrire le nombre sur l’ardoise pour s’en rappeler
* Aller chercher le nombre de pions correspondant et les rapporter dans sa boîte. On peut apporter son ardoise avec soi lors du déplacement.
* L’adulte vérifie si le nombre correspond. Si oui, on compte 1 point

Activités facultatives :

* A la fin de tous les tours, inventer une construction, un dessin avec les kaplas ou les cubes ou les pions rapportés.
* Pour ceux qui le veulent, il est possible, avec l’aide de l’adulte, de compter le nombre total de pions, à la fin de tous les tours de la partie. Il faudra penser à garder en mémoire les nombres tirés au sort.