

Mes premiers jeux

Au marché !

Un jeu de marchande, pour 1 à 4 petits acheteurs à partir de 2 ans.

Auteure : Antje Gleichmann
Illustration : Elke Broska
Durée de la partie : env. 10 minutes

Règle mise en ligne par

didacto.com
l'art de rendre les apprentissages ludiques

FRANÇAIS

Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir choisi ce jeu de la série *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Ce fascicule vous propose des règles de jeu simples et vous donne de nombreux conseils et suggestions pour savoir comment utiliser les accessoires de jeu pour le jeu libre et les jeux à règles. En jouant avec vous, votre enfant stimulera différentes capacités et aptitudes : reconnaissance, désignation et classement des couleurs et des formes, motricité fine, coordination main-œil et langage.

Dans le jeu de dé, votre enfant va apprendre à suivre ses premières règles de jeu. Ces règles permettent à votre enfant de commencer à jouer à la marchande et l'aident à mieux comprendre des instructions précises et à savoir les mettre en pratique. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir en jouant ensemble et en découvrant le monde du marché.
Les créateurs pour enfants joueurs



Important :

Détachez les pièces prédécoupées des plateaux avec précaution et jetez les plateaux immédiatement pour éviter le risque qu'il reste des petits morceaux.



Contenu

1 étal (= fond de la boîte avec partie à insérer, plateau de jeu et décor vertical à emboîter), 8 petites pièces avec une couronne, 4 grosses pièces avec une étoile, 4 billets HABA, 16 plaquettes de produits (dans 4 catégories), 4 listes de courses, 1 dé, 1 règle du jeu

Jeu libre et découverte des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations représentées sur les étals, les listes de courses et les plaquettes de produits. Posez les plaquettes de produits à côté du marché, faces visibles, et montrez à votre enfant que ces mêmes produits sont également illustrés sur les étals et que les couleurs et les formes se retrouvent aussi sur le dé. Faites-lui poser les produits sur les étals correspondants. Nommez les aliments et les objets. Montrez-lui comment lancer le dé, et laissez-le chercher la plaquette dont la couleur correspond à celle obtenue du dé. Regardez ensemble les pièces et les billets et réfléchissez à ce que l'on peut acheter avec cet argent. Laissez votre enfant insérer les pièces et les billets dans les fentes des caisses présentes sur chaque étal. Évoquez les différentes valeurs des pièces et du billet. Sur le marché, pourquoi certaines choses sont-elles plus chères que d'autres ? Quelle pièce a-t-elle le plus de valeur et que peut-on acheter avec ?

Votre enfant se familiarise ainsi avec le classement des couleurs et des formes et apprend à comprendre comment fonctionne les étals du marché Haba : seul(e) la pièce ou le billet correspondant à la marchandise peut être introduit(e) dans la fente.

Avant de jouer la première partie, parlez avec votre enfant des courses que vous faites dans la vie quotidienne. Réfléchissez ensemble où vous allez normalement faire les courses, au marché ou au supermarché.

Que mettez-vous dans le caddie ? Quelles sont les choses que votre enfant aime bien acheter ? Vous développez ainsi des jeux d'imitation sur le thème de la marchande et votre enfant utilisera les accessoires du jeu pour illustrer ses réponses par exemple :

- Quels aliments et quels objets connais-tu déjà ?
- Qu'est-ce que tu aimes le mieux ?
- Que n'aimes-tu pas du tout ?
- Quel est le nom du magasin où nous allons faire les courses ?

Si les enfants sont plus âgés et connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pourrez également leur poser des questions sur les détails autour du marché, par ex. : *Combien de chaussettes peux-tu acheter ? Combien y-a-t-il de bananes ? Où est le sac de pommes de terre ? Où vois-tu des poissons ? Combien de pièces de monnaie as-tu (encore) ?*



Idée

C'est parti pour aller faire les courses au marché. Chacun d'entre vous a une liste de courses indiquant quatre choses à acheter. Mais où trouve-t-on du pain et sur quel étal vend-on du fromage ? Combien coûtent les chaussettes et reste-t-il encore de délicieuses fraises ? Que peut-on acheter avec le billet ? Le dé détermine sur quel étal il faut faire les courses. Si tu as un peu de chance, tu pourras même choisir toi-même l'étal où tu vas aller acheter.

Qui va réussir en premier à trouver les marchandises demandées sur sa liste de courses et à rentrer à la maison avec un panier plein ?

Avant de jouer

Posez le fond de la boîte, avec la partie insérée, au milieu de la table et sortez tous les accessoires de jeu. Posez le plateau de jeu sur le fond de la boîte. Veillez à faire coïncider les différentes parties en couleur. Ensuite, insérez le décor vertical dans la grande fente de manière à ce que les vendeurs du marché se trouvent chacun devant leur étal de couleur correspondante.

Triez les plaquettes de produits suivant leur forme et posez-les, face produit visible, sur le coin de l'étal de couleur correspondante ou devant l'étal.

Chaque enfant prend une liste de courses. Au dos de la liste, est indiqué la quantité d'argent que chacun reçoit au début de la partie : deux petites pièces avec une couronne, une grosse pièce avec une étoile et un billet. Chacun pose sa liste de courses devant soi, face produits visible et regarde ce qu'il doit acheter.

Préparez le dé.

Les accessoires en trop ne sont pas nécessaires et sont remis dans le couvercle de la boîte.



C'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui crierait le plus fort : « Tous au marché ! » a le droit de commencer. Il lance le dé.

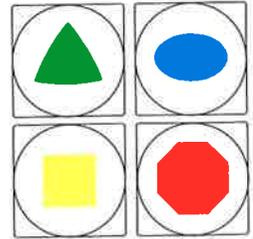
Qu'indique le dé ?

- Un symbole en couleur ?

Demandez à l'enfant :

Quelle couleur ou forme est-ce ?

L'enfant annonce la couleur ou la forme. S'il a donné la bonne réponse, on le félicite. Si l'enfant ne sait ni la couleur ni la forme, aidez-le.



Maintenant, regarde ta liste de courses. Quel produit a la couleur et la forme du symbole obtenu sur le dé ? Va jusqu'à l'étal de la couleur correspondante et achète ce produit. Le panneau posé sur l'étal t'indique combien tu dois payer. Si tu n'es pas très sûr du prix d'un produit, retourne la plaquette. Tu y vois combien il coûte. Introduis la pièce ou le billet dans la fente présente sur l'étal. Bravo, tu as payé et tu as maintenant le droit de récupérer la plaquette de produits correspondante posée sur l'étal et de la poser sur ta liste de courses.

Attention : si tu as déjà acheté cette marchandise, tu n'as pas de chance et c'est au tour du joueur suivant.



A chaque fois qu'un joueur part faire en courses au marché, il faudra en plus mettre en place un petit jeu de marchandise : un des joueurs, ou le papa ou la maman, joue le rôle du vendeur et essaie de s'asseoir derrière le décor vertical correspondant à l'achat envisagé. Vous pourrez ainsi dire des phrases typiques sur le thème des courses ou les transformer de manière amusante. « Bonjour, que désirez-vous ? » « Bonjour, il me faudrait des bananes/du fromage/du miel/du pain ... ». « Aujourd'hui, nous avons un délicieux fromage en promotion » « Combien coûte ce fromage-là ? » « Ce fromage coûte une pièce à étoile » « Voilà » « Voulez-vous que j'emballer le fromage ou voulez-vous un sac ? » « Non, merci, je n'en ai pas besoin ! » « Merci pour votre achat et à la prochaine fois ! ».

• Le visage souriant ?

Super chance ! Regarde ta liste de courses. Quel produit te manque-t-il ? Tu as le droit d'acheter n'importe quel produit qu'il te manque. Pour cela, introduis l'argent nécessaire dans la fente, prends la plaquette et pose-la sur la case correspondante de ta liste de courses.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a posé la quatrième produit sur sa liste de courses : il gagne la partie.

On peut aussi continuer à jouer jusqu'à ce que tous les enfants aient complété leur liste de courses. Celui qui a déjà rempli sa liste, lance le dé pour les autres joueurs et prend le rôle du marchand.

Variantes

Quand les enfants connaissent déjà bien le jeu de base, ils peuvent jouer les variantes ci-dessous :

Courses mémo

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Les plaquettes de produits sont posées faces cachées.
- Le joueur dont c'est le tour lance le dé et retourne n'importe quelle plaquette posée sur l'étal de la couleur correspondante. Ensuite, il regarde si ce produit est sur sa liste.
 - Oui ! Tu récupères la plaquette et la poses devant toi.
 - Non ! Tu reposes la plaquette après que tous l'aient bien vue.
- Avec le visage souriant, on a le droit de retourner n'importe quelle plaquette.

Courses géantes

On joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Les plaquettes de produits sont posées faces visibles sur les étals.
- On joue en retournant les listes de courses, du coup aucun produit à acheter n'est indiqué. Chaque joueur regarde simplement de combien d'argent il dispose encore.
- Le joueur dont c'est le tour lance le dé et va vers l'étal correspondant.
- Il regarde alors ce qu'il aimerait acheter, mais bien sûr seulement les produits pour lesquels il a l'argent qui convient. Il pourra arriver que l'enfant achète deux fois au même étal, par ex., si le dé tombe deux fois sur la couleur jaune.
- Celui qui aura dépensé son argent en premier gagne la partie.

