

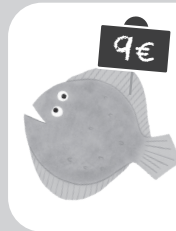














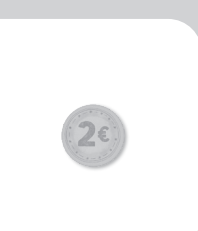

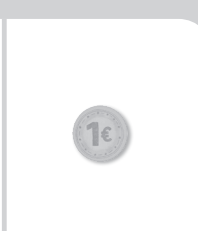


Pour payer le compte juste, tu peux donner :

Il y a d'autres façons d'arriver au bon prix, peux-tu les trouver ?

5€, c'est :





	
	



Illustration du jeu : Natascha Rosenberg - Illustration du hérisson : Matthieu Roussel



© Dujardin, 2023 - Conception Nathan

Fabriqué sous licence marque Nathan® par Dujardin: Z.A. du Pot au Pin, entrepôt A4, 33610 Cestas - France. Jumbo Group
Retrouvez l'ensemble de la gamme sur jeux.nathan.fr

service consommateurs : sav@jumboplay.com

réf. 1 130 600 198

les jeux de la petite école

j'achète



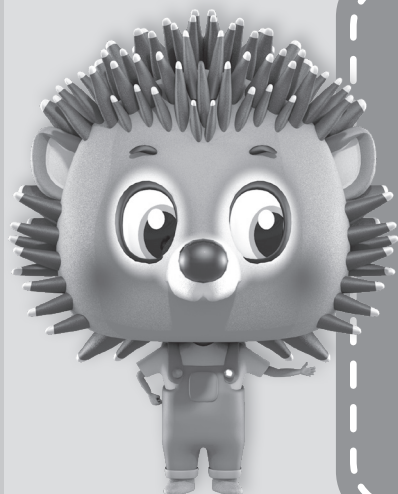
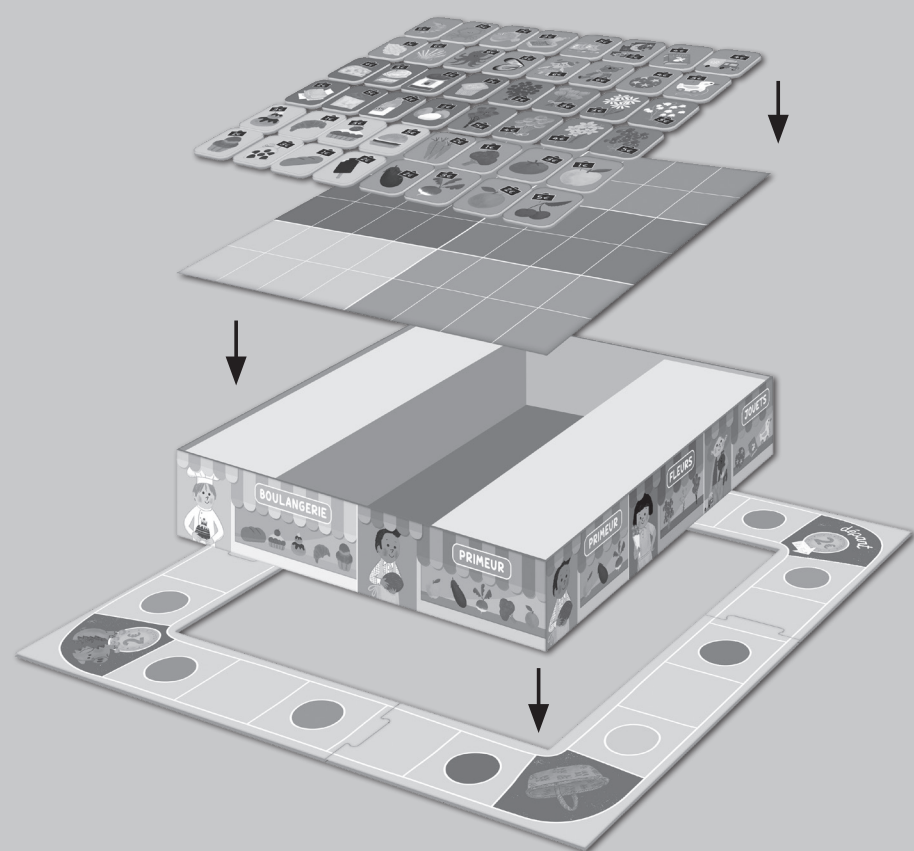
5+ ans | 2-4 joueurs



Contenu : un plateau de jeu en 4 parties à monter, un plateau central (pour poser les jetons), 4 pions et leur support, 16 billets de 5€, 48 pièces de 1€, 24 pièces de 2€, 8 listes de courses, 48 jetons articles et un dé.

Avant de jouer :

- Sortir tous les éléments (pions, jetons, dé, pièces...) de la boîte.
- Assembler les 4 parties du plateau, comme un puzzle.
- Poser la boîte au milieu du plateau.
- Poser le plateau central dans la boîte, sur la cale en carton, en respectant le code couleur: le toit de la boulangerie est jaune comme la boutique, celui du primeur est vert, etc.
- Poser les 48 jetons articles sur le plateau central: les articles jaunes sur la boulangerie, les articles verts sur la boutique du primeur, etc.



Lettre aux parents

À 5-6 ans, l'enfant sait désigner des quantités de 1 à 10 et compter jusqu'à 30.

La **petite école** lui propose un jeu très complet sur le thème du marché avec des objectifs clairs :

- 1 exprimer une quantité
- 2 décomposer des nombres jusqu'à 10
- 3 s'exercer à additionner et soustraire

Le jeu de découverte (pour jouer seul)

- Étaler devant l'enfant les jetons articles, les pièces de 1€, de 2€ et les billets de 5€. Pour commencer, l'enfant choisit un article (par exemple les œufs) et le pose devant lui.
- Le parent demande: « Combien coûtent les œufs? » L'enfant donne le prix et pose les pièces à côté: les œufs coûtent 2€. Puis, il choisit un autre article, par exemple, l'ours en peluche et pose la somme à côté. « Quel est l'article le plus cher? ».
- L'enfant joue à comparer les prix des articles. Il pose devant lui tous ceux de même prix. Puis, il range les articles du moins cher au plus cher.

Le jeu de la marchande (pour jouer seul ou à deux)

Un enfant joue le rôle de la marchande ou du marchand et l'autre, celui de la cliente ou du client.

- Le client reçoit 20€ (ou plus), en pièces et en billets.
- Le marchand vend sa marchandise, tient la caisse et rend la monnaie.
- Le client choisit un article et le paie au marchand.

Quand le client a dépensé tout son argent, les joueurs échangent leur rôle.

J'achète (pour jouer à plusieurs)



But du jeu : être le premier à avoir acheté tous les articles de sa liste de courses.

Comment jouer ?

Chaque joueur choisit un pion personnage qu'il pose sur la case départ. Il reçoit une liste de courses ainsi que 16€ :



Le plus jeune commence. Il lance le dé et avance son pion dans le sens de la flèche (sens des aiguilles d'une montre), d'autant de cases que de points indiqués sur le dé.

- **case couleur :** il repère sur le plateau central l'article de sa liste qui est de cette couleur et regarde combien il coûte.
 - S'il possède assez d'argent, il dit « j'achète ! » et paie l'article à la caisse. S'il doit recevoir de la monnaie sur 5€, il calcule combien grâce au petit tableau au verso du guide. Puis, il prend l'article et le pose à côté de sa liste.
 - S'il n'a pas assez d'argent pour payer, il passe son tour et c'est au joueur suivant de lancer le dé.
- **case blanche :** c'est au tour du joueur suivant.
- **case tirelire cassée :** dommage ! Il perd 2€ qu'il remet dans la caisse.
- **case panier :** il peut acheter l'article de son choix pour compléter sa liste de courses.
- **case départ :** à chaque fois que le pion passe sur cette case (même sans s'y arrêter exactement), le joueur reçoit 2€.



Fin de la partie

Le premier à avoir acheté les 6 articles de sa liste a gagné. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce que tous aient acheté les articles de leur liste.