



LES JEUX DU MOIS 1 JEU - 1 PAYS 2020 / 2021

Jeu - Lesotho

Le Marché

Dès la GS



But du jeu

Pour l'acheteur : attraper le produit.
Pour le produit : être le dernier attraper.

Espace

La cour.

Nombre de joueurs

De 10 à 15/20 joueurs.

Matériel

Néant

Déroulement

Les joueurs (= les produits) sont assis en tailleur sur une ligne.
Le vendeur passe auprès de chaque joueur et lui donne un nom de produit (exemples : banane, miel, brosse à dent, pomme, cartable, ...).
L'acheteur est au centre de l'espace de jeu.
Quand le vendeur a terminé, il retourne auprès de l'acheteur.
L'acheteur (à haute voix) demande un produit.
Si celui-ci n'est pas en magasin, il en demande un autre.
S'il est en magasin, le joueur concerné rejoint l'acheteur et le vendeur.
Le vendeur estime le prix du produit. Il tape dans la main de l'acheteur (avec une baguette en bois) jusqu'au prix. Quand le prix est atteint, le produit part en courant suivi de l'acheteur qui essaie de l'attraper.
Si l'acheteur attrape le produit, il le conserve avec lui sinon le produit retourne à sa place.
Le jeu se termine quand l'acheteur a attrapé tous les produits.

Variables

Déterminer un temps de jeu et compter le nombre total de produit achetés.

Déterminer un tarif de 1 à 10 par exemple = limiter la fourchette de prix.

Choisir dès le départ la place du produit, du vendeur et de l'acheteur.

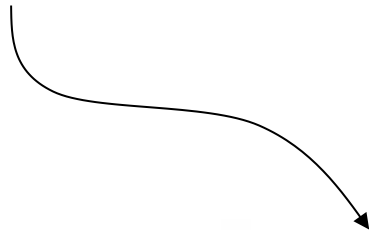
Exemple : produit derrière le vendeur. L'acheteur et le vendeur sont face à face.

Varié la zone de course (ligne droite, slalom, ...)

Choisir des noms de produits par famille.

Exemples : les légumes, les fruits, les couleurs, les formes géométriques, les objets de l'école, ...

Les produits



Vendeur



Acheteur