Jouons à la marchande

Kit gratuit à imprimer pour la maison — cartes, étiquettes de prix et argent pour jouer

De 6 à 12 ans ; les plus petits (4–5 ans) avec un parent

Bonjour ! Je suis Cabas. Aujourd'hui, j'ouvre ma boutique — tu m'aides ? Tu tiens la caisse, et papa ou maman vient faire ses courses.



Dans ce kit

- Règle du jeu pour les parents — p. 2
- 18 cartes produits avec code QR — p. 3–4
- Étiquettes de prix à découper — p. 5
- Panneau de comptoir : OUVERT / FERMÉ — p. 6
- Pièces et billets pour jouer — p. 7–8
- Listes de courses en images — p. 9
- Badge de caissier et cartes de fidélité — p. 10
- Fiche « Rends la monnaie ! » avec corrigé — p. 11
- Diplôme du petit marchand et conditions d'utilisation — p. 12

La caisse sur téléphone ou ordinateur

Les cartes produits se scannent avec l'appli gratuite KidRoles: Boutique — elle fonctionne dans le navigateur, sans compte et sans publicité. Scannez le code QR ou tapez l'adresse :

shop.kidroles.com

L'appli n'est pas nécessaire : toutes les cartes servent aussi à jouer sans téléphone.

Pour commencer

1

Imprimez les pages 3–10.

2

Découpez les cartes, les étiquettes, le panneau et l'argent.

3

Ouvrez la boutique et jouez !

✂️ Imprimez à 100 % (sans « ajuster à la page »), de préférence sur du papier épais. L'impression en noir et blanc reste lisible. Le découpage est fait par un adulte.

Comment jouer à la marchande — guide pour les parents

Jouer à la marchande apprend à compter, à payer et à attendre son tour. Il suffit de 15 minutes, d'une table et de quelques objets de la maison.

Le jeu en 5 étapes

1. Un adulte découpe les cartes produits et l'argent, l'enfant aide. Ensuite, l'enfant range la marchandise sur le « rayon » (une table, une boîte) et pose les étiquettes de prix.
2. Choisissez les rôles : qui est le marchand, qui est le client ? Après quelques achats, inversez les rôles.
3. Le client choisit 1 à 3 produits. Le marchand lit les prix (ou scanne les cartes dans l'appli) et annonce le total.
4. Le client paie. Le marchand compte la monnaie à voix haute : « 8 €, et tu m'as donné 10 €… 9 €, 10 € — je te rends 2 €. »
5. Pour finir, le marchand donne le ticket de caisse (un papier avec le montant) et dit : « Merci, à bientôt ! »

✂️ Pour jouer, les pages 3–10 suffisent. Imprimez la fiche d'exercices (p. 11) quand l'enfant a envie de calculer sur papier.

Selon l'âge

- 4–5 ans (avec un adulte) : un client avec une liste de courses en images, un seul produit, des prix en euros entiers, paiement jusqu'à 10 €, compter les pièces.
- 6–7 ans : deux produits, des prix avec 50 centimes, paiement jusqu'à 10 € ; le marchand annonce le total.
- 8 ans et plus : deux ou trois produits, paiement jusqu'à 20 €, rendre la monnaie en complétant, du prix jusqu'à la somme donnée.

Bons conseils

- Félicitez l'enfant quand il compte à voix haute, pas seulement quand le résultat est juste.
- En cas d'erreur, vérifiez ensemble : recomptez l'argent.
- Discutez : d'où vient la marchandise du magasin ? Pourquoi une pastèque coûte-t-elle plus cher qu'une pomme ?

D'autres idées de jeu avec ce kit

🛍️ Le client tire une liste de courses au hasard (p. 9) et demande les produits ; le marchand calcule le total.

🧑‍💼 Le caissier accroche son badge, et le client collectionne les tampons sur sa carte de fidélité (p. 10).

🛒 Le panneau de comptoir (p. 6) : OUVERT le matin, puis on le retourne sur FERMÉ à la fin du jeu.

Avec l'appli KidRoles

Dans l'appli, une carte produit arrive dans le panier quand on scanne son code QR avec la caméra. L'appli calcule le total, accepte les « espèces » du plateau de monnaie et vérifie si la monnaie rendue est juste. Le mode Client transforme le jeu en défi : des clients arrivent avec leurs achats, et l'enfant rend la monnaie.

Sécurité : gardez les petites pièces découpées hors de portée des enfants de moins de 3 ans. Les ciseaux restent entre les mains d'un adulte.

Cartes produits (1/2)

✂️ Découpez le long des pointillés. Le code QR de chaque carte se scanne avec l'appli KidRoles: Boutique (les prix des cartes sont ceux de l'appli).



Pomme

0,50 €

20101



Banane

0,50 €

20102



Fraises

3,00 €

20105



Pastèque

4,00 €

20108



Carotte

0,50 €

20201



Tomate

0,50 €

20203



Lait

1,00 €

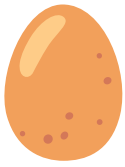
20301



Fromage

3,00 €

20303



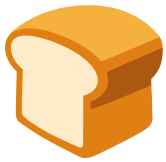
Œufs

3,00 €

20304

Cartes produits (2/2)

✂️ Découpez le long des pointillés. Le code QR de chaque carte se scanne avec l'appli KidRoles: Boutique (les prix des cartes sont ceux de l'appli).



Pain

3,00 €

20401



Croissant

1,00 €

20403



Eau

0,50 €

20503



Biscuits

2,00 €

20601



Chocolat

1,50 €

20701



Sucette

0,50 €

20703



Donut

1,50 €

20704



Glace

2,00 €

20706



Gâteau d'anniversaire

6,00 €

20709

Étiquettes de prix

✂️ Découpez le long des pointillés. Découpe les étiquettes et pose-les à côté des produits. Remplis toi-même les étiquettes vides : invente tes propres prix.



Orange
0,50 €



Raisin
2,50 €



Poire
0,50 €



Pommes de terre
2,00 €



Concombre
1,00 €



Maïs
1,00 €



Brocoli
1,50 €



Poivron
1,00 €



Beurre
2,50 €



Jus d'orange
2,00 €



Limonade
2,00 €



Bubble tea
5,00 €



Pop-corn
3,00 €



Bonbons
1,50 €



Cupcake
2,50 €



Barbe à papa
3,00 €

Prix : _____

Prix : _____

Prix : _____

Prix : _____

Prix : _____

Prix : _____

Prix : _____

Prix : _____

Merci de votre visite ! À bientôt !

De retour à _____

❌ FERMÉ

BOUTIQUE _____

Plie en deux le long de cette ligne et pose le panneau debout sur le comptoir. Tu fermes la boutique ? Retourne le panneau.

BOUTIQUE _____

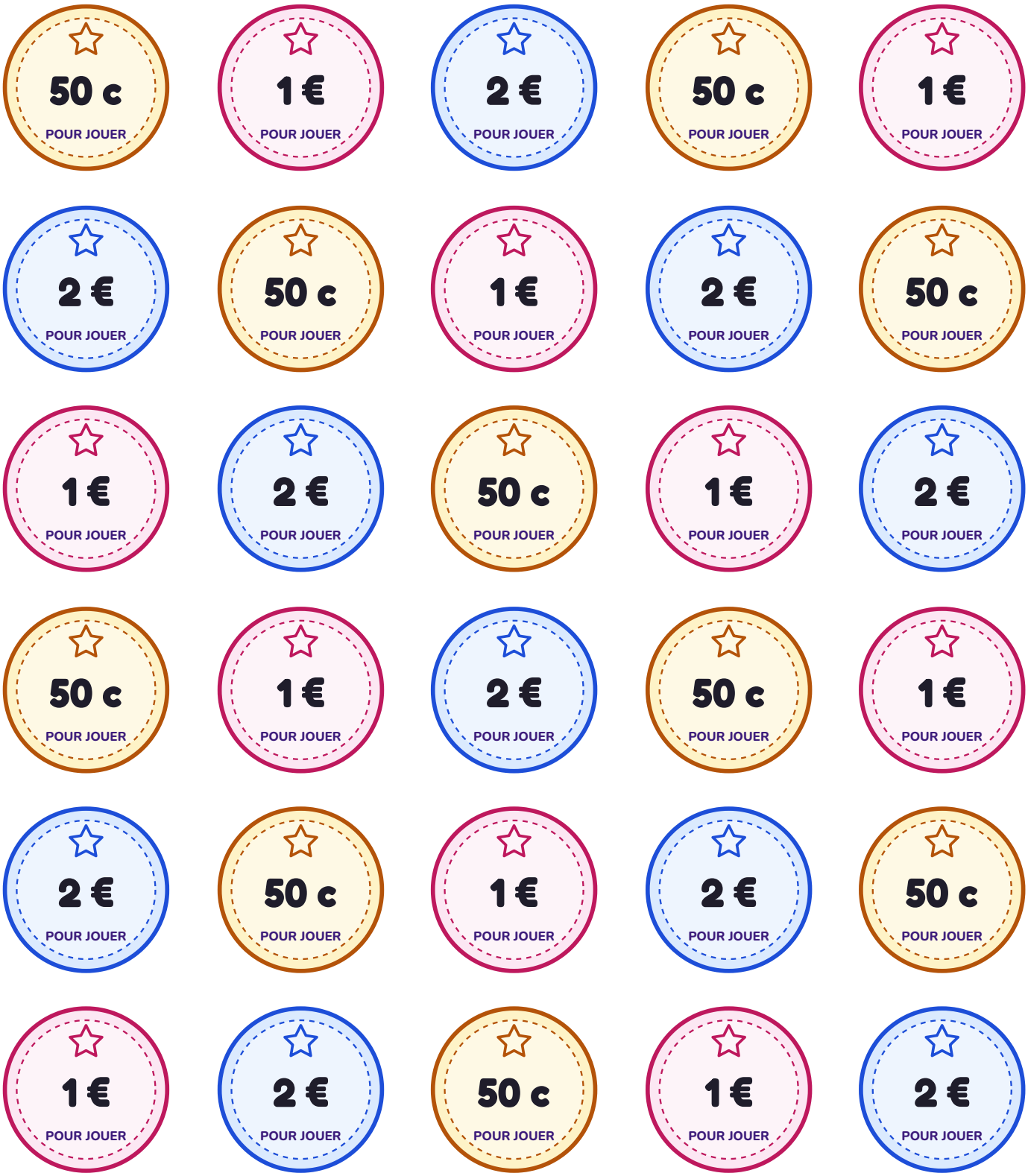
✅ OUVERT

Ouvert de _____ à _____

Entrez, c'est ouvert !

Argent pour jouer : pièces

✂️ Découpez le long des pointillés. C'est de l'argent pour jouer. Il n'a pas cours légal et ne ressemble pas à de vrais billets ni à de vraies pièces. Imprimez la page en 2 ou 3 exemplaires.



Argent pour jouer : billets

✂️ Découpez le long des pointillés. C'est de l'argent pour jouer. Il n'a pas cours légal et ne ressemble pas à de vrais billets ni à de vraies pièces. Imprimez la page en 2 ou 3 exemplaires.

KidRoles
5 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
10 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
20 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
50 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
5 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
10 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
20 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
50 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
5 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

KidRoles
10 €
POUR JOUER
ce n'est pas de l'argent véritable

Listes de courses en images

✂️ Découpez le long des pointillés. Posez les cartes face cachée. Le client tire une liste et demande les produits ; le marchand cherche les cartes. Pour chaque article, le client coche un rond. Les plus grands calculent le total avec les prix des cartes.

Liste de courses 1

- Pomme 2 ◯◯
- Gâteau d'anniversaire 3 ◯◯◯

Liste de courses 2

- Banane 2 ◯◯
- Tomate 3 ◯◯◯

Liste de courses 3

- Eau 1 ◯
- Œufs 2 ◯◯
- Carotte 2 ◯◯

Liste de courses 4

- Sucette 1 ◯
- Donut 1 ◯
- Pastèque 1 ◯

Liste de courses 5

- Fromage 1 ◯
- Biscuits 1 ◯
- Glace 1 ◯
- Lait 1 ◯

Liste de courses 6

- Croissant 1 ◯
- Pain 1 ◯
- Fraises 1 ◯
- Chocolat 1 ◯

Ma liste de courses

Dessine ce que tu vas acheter.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

Ma liste de courses

Dessine ce que tu vas acheter.

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

☐ _____ ◯◯◯

Badge de caissier et carte de fidélité

✂️ Découpez le long des pointillés. Percez un trou dans le rond et passez-y un cordon, ou accrochez le badge avec une épingle à nourrice (c'est l'adulte qui l'attache). Carte de fidélité : un tampon ou un autocollant à chaque achat.

KidRoles: Boutique BADGE

Dessine-toi

Caissier
Caissière

Prénom : _____

Boutique : _____

Mon niveau : ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

KidRoles: Boutique BADGE

Dessine-toi

Caissier
Caissière

Prénom : _____

Boutique : _____

Mon niveau : ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Carte de fidélité

Boutique : _____ **Prénom :** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Au bout de 10 achats : une surprise du marchand !**

Carte de fidélité

Boutique : _____ **Prénom :** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Au bout de 10 achats : une surprise du marchand !**

Carte de fidélité

Boutique : _____ **Prénom :** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Au bout de 10 achats : une surprise du marchand !**

Carte de fidélité

Boutique : _____ **Prénom :** _____

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

🎁 **Au bout de 10 achats : une surprise du marchand !**

Rends la monnaie !

Un client achète un produit et paie. Combien de monnaie rends-tu ? Écris le montant.

Prénom : _____

1.



Pommes de terre
2,00 €

🙋 paie **5 €**

Monnaie : _____

2.



Glace
2,00 €

🙋 paie **5 €**

Monnaie : _____

3.



Yaourt
1,00 €

🙋 paie **2 €**

Monnaie : _____

4.



Pain
3,00 €

🙋 paie **5 €**

Monnaie : _____

5.



Thé
2,00 €

🙋 paie **5 €**

Monnaie : _____

6.



Fromage
3,00 €

🙋 paie **5 €**

Monnaie : _____

⭐ Défi bonus : dessine les pièces avec lesquelles tu rends la monnaie de l'exercice 1.

Dessine les pièces ici :

Comment ça s'est passé ? Colorie un visage.



Corrigé : 1) 3,00 € · 2) 3,00 € · 3) 1,00 € · 4) 2,00 € · 5) 3,00 € · 6) 2,00 €

Conditions d’utilisation

- Ce kit est gratuit. Vous pouvez l’imprimer pour votre famille et pour votre propre classe (y compris en plusieurs exemplaires).
- Il est interdit de vendre le kit ou une partie du kit, de partager le fichier sur internet ou de le publier sous votre nom. Partagez plutôt le lien vers la page de téléchargement.
- L’argent de ce kit sert uniquement à jouer et n’imite pas de vrais billets ni de vraies pièces.

Crédits des illustrations

Icônes : Noto Emoji © Google, licence Apache 2.0 — https://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0 (github.com/googlefonts/noto-emoji). Autres illustrations et textes : KidRoles. Polices : Fredoka et Nunito, SIL Open Font License 1.1 — https://openfontlicense.org. Le symbole du paiement sans contact sur la carte et le terminal est une simple illustration.

À propos de KidRoles

KidRoles crée des applis de jeux de rôle pour les enfants de 6 à 12 ans (les plus petits, 4–5 ans, jouent avec un parent). KidRoles: Boutique fonctionne dans le navigateur, hors ligne, sans compte et sans publicité. Les données des enfants restent sur l’appareil.

Pour les enseignants

Le pack « Une journée dans la boutique de Cabas » est une séquence complète en six chapitres : séances, cartes de rôles, fiches d’exercices sur trois niveaux, un chapitre sur nos moyens de paiement d’aujourd’hui (carte, téléphone, paiement en ligne), corrigé, grille d’observation et diplôme.

kidroles.com

✂️ À la fin du jeu, découpez le diplôme et remettez-le au marchand.

Diplôme du petit marchand

☆ ☆ ☆ ☆ ☆

décerné à _____

pour avoir ouvert la boutique, compté l’argent et servi les clients avec le sourire

_____ Date

_____ Signature du client