

A partir d'objets familiers achetés dans les magasins quotidiens, ce petit jeu de parcours et de société, favorise la reconnaissance des premiers chiffres.

Pour jouer seul ou à plusieurs, à partir de 3 ans.

### But du jeu:

Reconnaître et identifier sur le plateau de jeu, les différents magasins correspondant aux types d'achats à effectuer, indiqués sur les cartes-listes. Acheter dans le bon magasin le type et le nombre exact de produits demandés.

### Contenu:

1 plateau de jeu illustré représente un circuit de magasin en magasin:  
la boucherie, l'épicerie, la boulangerie, le primeur, le bureau de tabac

4 planches «listes de course» mentionnent chacune un à cinq produits différents à acheter dans chaque type de magasin

20 mini-cartes «achats» illustrent les produits achetés (les illustrations sont identiques à celles des planches «listes de course»)

4 pions de couleur  
1 dé numéroté de 1 à 4

### Pour jouer seul:

Donner ou faire choisir à l'enfant, une ou plusieurs planches «listes de courses» et les mini-cartes achats correspondantes.

#### Si vous l'aidez:

faites-lui découvrir, identifier, puis nommer seul, sur la ou les planches retenues, chacun des produits demandés. Il doit en donner le nom (ex.: «des pommes») et le chiffre (ex.: «cinq pommes»). Il recherchera et reportera ensuite sur chaque planche la mini-carte achat correspondante; celles-ci étant étalées face visible devant lui.

#### Si l'enfant joue complètement seul:

donnez-lui de la même façon une ou plusieurs «listes de courses» et les mini-cartes achats correspondantes. Laissez-le placer les mini-cartes sur chaque planche. En associant les bonnes couleurs et en établissant les relations images/planches, images/mini-cartes: l'enfant retrouvera vite ses erreurs.

Laisser l'enfant jouer à son rythme dans les deux cas.

### Pour jouer à plusieurs:

#### Préparation du jeu:

Le plateau de jeu est placé au centre des joueurs. A deux, les planches-listes sont réparties entre les joueurs en fonction de l'âge (une pour les petits, deux pour les grands). A trois, chaque joueur reçoit une planche-liste, la dernière est mise de côté. A quatre, chacun reçoit une planche-liste.

Les mini-cartes achats sont étalées, face visible, à côté du plateau de jeu. Celles qui ne sont pas utilisées sont mises de côté.

Chaque joueur reçoit un pion, en fonction de la couleur demandée, qu'il place sur la case départ représentée par le panier.

### Règle du jeu des plus petits:

Le plus jeune joueur commence. Il lance le dé et avance dans le sens de la flèche, du chiffre exact de cases, indiqué par le dé (ex.: un 2).

Lorsqu'il tombe sur une case «magasin», il doit en donner le nom (ex.: «C'est une épicerie») et retrouver en regard de sa planche-liste, le type d'achat à effectuer et la mini-carte achat correspondante (ex.: «2 paquets de spaghettis»).

**Remarque:** Dans cette règle, le joueur n'est pas pénalisé s'il ne sait pas nommer exactement le produit à acheter, il doit simplement en préciser le chiffre.

Si le joueur ne tombe pas, au premier lancé de dé, sur une case magasin, il a le droit de tenter sa chance, une seconde fois.

C'est ensuite au tour du joueur suivant, assis à la gauche du premier.

Tant qu'un joueur n'a pas terminé ses achats, de nouveaux tours peuvent être effectués.