

Maître du jeu

Tu es le maître du jeu. Pour chaque partie, tu as deux rôles :

- ① Avant de commencer à lire les instructions à tes camarades, vérifie qu'ils sont placés selon les schémas suivants pour commencer le jeu de rôle. Laisse-les réfléchir avant de leur donner la réponse.
- ② Une fois que tes camarades sont installés comme sur le schéma, lis-leur les instructions correspondant à la partie.

Retourne la fiche pour commencer !

Partie 1 :



2 Le consommateur se rend dans une grande surface. Il achète 1 kg de pommes et paie. Le vendeur, les transporteurs, l'expéditeur et le grossiste prélèvent leurs gains.

Note sur la tableau réponse combien a reçu agriculteur. Calcule et note combien l'agriculteur peut garder pour son salaire.

Partie 2 :



2 Le consommateur se rend dans une grande surface. Il achète 1 kg de compote de pommes et paie. Le vendeur, les transporteurs, l'expéditeur, le grossiste, l'entreprise qui fabrique la compote, prélèvent leurs gains.

Note sur le tableau réponse combien a reçu agriculteur. Calcule et note combien l'agriculteur peut garder pour son salaire.

Partie 3 :



2 Le consommateur se rend dans une ferme. Il achète 1 kg de pommes à l'agriculteur et le paie.

Note sur la tableau réponse combien a reçu l'agriculteur. Calcule et note combien l'agriculteur peut garder pour son salaire.

Partie 4 :



2 Le consommateur se rend dans une AMAP*. Il achète 1 kg de pommes au vendeur et le paie. Le vendeur prélève son gain.

Note sur la tableau réponse combien a reçu agriculteur. Calcule et note combien l'agriculteur peut garder pour son salaire.

*AMAP = Association qui organise l'achat périodique de la production d'une exploitation agricole par un groupe de consommateurs.. <http://www.larousse.fr>