

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES CP : UTILISER LA MONNAIE

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, conduisant à utiliser les quatre opérations.

Résoudre des problèmes impliquant des prix

Résoudre des problèmes, en utilisant les opérations sur les grandeurs ou sur les nombres.
- Principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros).
Réinvestir les connaissances de calcul mental, de numération et le sens des opérations.

Séance dénombrer une somme : qui est le plus riche

OBJECTIFS :

Connaitre la valeur des pièces et des billets
Calculer et comparer des sommes d'argent
Distinguer valeur et quantité

Chaque groupe de 4 élèves reçoit 4 enveloppes aux contenus différents. Chaque élève doit déterminer la somme contenue dans son enveloppe. Puis les membres du groupe vérifient s'ils sont en accord sur les sommes trouvées. Ils doivent alors déterminer quelle enveloppe contient la plus grande somme.

Matériel :

1 enveloppe par élève avec de la monnaie dedans.
4 types d'enveloppes différentes avec pour chacune une somme, A et B ont la même somme mais de façon différente.

La mise en commun permet de revenir sur les stratégies pour calculer des sommes d'argent. On insiste également sur la différence entre quantité de monnaie et valeur.

Séance fabriquer une somme : la marchande

OBJECTIFS :

Connaitre la valeur des pièces et billets
Composer une somme d'argent
Comprendre la signification de chaque chiffre dans la numération décimale.

Dans un 1^{er} temps, les enseignantes jouent le rôle des marchandes. Lors des séances suivantes, ce rôle pourra être repris par les élèves en réussite et par les élèves plus en difficulté assistés par les enseignantes.

Matériel :

1 enveloppe par élève avec de la monnaie dedans.
2 « étals » avec des objets à acheter
Des affiches avec les prix des objets

Les élèves disposent d'un porte-monnaie contenant une certaine somme.

Ils se rendent au « magasin », tables sur lesquelles sont disposés des objets de papeterie. Une affiche indique la valeur de chaque objet.

Les élèves doivent préparer la somme exacte avant de se rendre au magasin. Là, ils achètent l'objet de leur choix.

Séance problème de monnaie : la facture

OBJECTIFS :

Lire un tableau

Organiser et gérer des données

Calculer des sommes

Les élèves reçoivent un catalogue contenant les images d'objets à vendre ainsi que leur prix, ainsi qu'une liste de courses.

Ils doivent reporter le prix de chaque article de la liste, calculer le total, préparer leur argent puis se rendre au « magasin » afin d'effectuer leurs achats.

Les enseignantes vérifient le total, un élève joue le rôle du marchand.

Lorsque les listes fournies sont épuisées, les élèves écrivent eux-mêmes leurs listes de course.

Évolution :

Dans un 1^{er} temps, les listes de courses seront simples, avec seulement quelques objets en quantité 1.

Ensuite, les listes pourront comporter des demandes du type « 3 oranges », nécessitant de calculer un sous-total pour chaque type d'article.

Matériel :

1 enveloppe par élève avec de la monnaie dedans.

1 « étal » avec des objets à acheter

Des catalogues avec le prix des objets

Des tickets de caisse/listes de courses complétés par PE

Des listes vierges