

Mathématiques	LE JEU DE LA MARCHANDE	Séance 3.
---------------	-------------------------------	-----------

Objectif de la séance : Amener les élèves à manipuler les pièces et les billets usuels pour faire l'appoint.

Matériel

- Enveloppes avec la monnaie (pièces et billets)
- Bons de commande
- Fiche d'observation
- Catalogues différenciés.

Phase	Organisation Durée	Déroulement	Tache et procédures de l'élève Réponses attendues	Médiation – Variables
Temps 1 : Rappel et Consignes	Collectif 5 min.	<p>Qui peut me rappeler ce que nous avons vu la dernière fois sur la monnaie ? Qui peut me rappeler pourquoi on travaille sur la monnaie ?</p> <p>Aujourd'hui, nous allons manipuler des pièces et des billets pour faire l'appoint. Je vais être la marchande, vous allez venir faire vos courses. Je vais vous donner un catalogue et vous allez choisir les objets que vous voulez acheter dans le catalogue. Vous venez me l'acheter en me donnant la somme exacte. Faire reformuler la consigne et écrire la consigne au TBI.</p>	<p>Rappeler la séance précédente : Nous avons travaillé sur la monnaie, nous avons vu qu'il fallait regarder le chiffre écrit sur les pièces et les billets pour pouvoir compter et qu'il existait des pièces de 1 et 2 euros et des billets de 5, 10, 20, 50, 100, 200 et 500 euros.</p> <p>On travaille sur la monnaie pour notre projet un goûter à l'école. Il faut qu'on apprenne à bien utiliser la monnaie pour le mettre en place.</p> <p>Reformuler la consigne.</p>	<p>Faire rappeler à L le nombre de pièces et de billets ;</p> <p>Faire rappeler à M et K ce qu'on doit regarder sur les pièces et les billets.</p>
Temps 2 : Recherche	En groupe 15 min	<p>Mettre les élèves en groupe. Rappel de la consigne.</p> <p>Je remplis la fiche d'observation.</p> <p>Pour les plus rapides, faire le jeu à plusieurs reprises.</p>	<p>Les élèves sont par deux, ils doivent venir acheter un objet en ayant pris soin de préparer au préalable la somme dont ils auront besoin.</p>	<p>1) M et K : prix inférieurs à 10 euros et aide bande numérique pour K + aide AVS. 2) A, D : prix inférieurs à 100 euros et aide tableau des nombres. 3) L et E : prix inférieurs à 100 euros et aide tableau des nombres. 4) H et En 5) L et F 6) L et EB Pour les groupes 4, 5 et 6 : prix supérieurs à 100 euros.</p>
Temps 3 : Synthèse	En groupe A l'oral 5 min	<p>Bilan 1 : qu'avez-vous acheté ? Combien coûtait cet objet ? Quelles pièces et quels billets avez-vous utilisés ?</p> <p>Si deux élèves arrivent avec la même somme mais présentée différemment, le noter sur une affiche qui représente les différentes façons de faire des sommes.</p>	<p>Présenter son travail de recherche.</p> <p>Réalisation d'une affiche représentant les différentes manières de faire des petites sommes avec les pièces.</p>	<p>Inciter E à prendre la parole.</p>

		Si des élèves ne prennent que des pièces de 1 euros, noter sur cette affiche d'autres manières de représenter la somme avec d'autres pièces.		
<u>Temps 4 : reprise du jeu</u>	En groupe 15 min	<p>Nous allons reprendre le jeu. Cette fois-ci, trois groupes feront les marchands et trois groupes rechercheront puis, nous échangerons. Les acheteurs, vous devez choisir sur le catalogue un ou plusieurs objets à acheter et venir de nouveau voir les marchands avec la somme nécessaire pour acheter. Les marchands doivent vérifier s'ils ont assez d'argent pour donner l'objet. Puis, nous échangerons.</p> <p>Préciser que à part Mathis et Kenji, tous les autres doivent prendre au moins deux objets. Faire reformuler la consigne et l'écrire en séparant le tableau en deux : un côté acheteur, un côté marchand.</p> <p>Reprendre le jeu en échangeant les rôles.</p> <p>Je prends en note ce que les élèves font sur ma fiche d'observation.</p>	<p>Ecouter la consigne.</p> <p>Reformuler la consigne.</p>	<p>Garder les mêmes groupes que précédemment.</p> <p>Inciter L à ne pas utiliser que des pièces de 1 euro.</p> <p>Aide plus particulière pour M et K.</p> <p>Vérifier que L participe au sein de son groupe et que Lo ne prenne pas trop l'ascendant.</p> <p>Mise à disposition d'ardoises pour effectuer les calculs.</p> <p>Aide de AVS pour M et K.</p>
<u>Temps 4 : Bilan, synthèse et trace écrite</u>	Groupe classe 5 min	<p><u>Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?</u></p> <p><u>Projection sur la séance suivante : La prochaine fois, nous reprendrons le jeu. Kenji et Mathis, vous pourrez acheter plusieurs objets. Les autres, nous travaillerons sur les centimes.</u></p>	<p>Nous avons appris que pour donner la somme exacte pour acheter un objet, il faut faire des calculs. Il faut penser à regarder ce qui est écrit sur la face de la pièce ou du billet. Parfois, pour une même somme, on peut le faire de différentes façons.</p>	<p>Faire rappeler à M et K qu'il faut regarder ce qui est écrit sur la pièce.</p>

Mathématiques	LE JEU DE LA MARCHANDE : À LA DÉCOUVERTE DES CENTIMES D'EUROS.	Séance 4.
---------------	--	-----------

Objectif de la séance :

Mathis : Amener les élèves à manipuler les pièces et les billets usuels pour faire l'appoint.

Enzo V, Angélique, Enzo Bo, Léa, Léo, Hugo, Florian, Enzo Br : Amener les élèves à exprimer des sommes en euros et en centimes d'euros.

Matériel

- Enveloppes avec la monnaie (pièces et billets)
- Bons de commande
- Fiche d'observation
- Catalogues différenciés.

Phase	Organisation Durée	Déroulement	Tache et procédures de l'élève Réponses attendues	Médiation – Variables
Temps 1 : Rappel et consignes	Collectif 5 min.	<p>Qui peut me rappeler ce que nous avons vu la dernière fois sur la monnaie ? Qui peut me rappeler pourquoi on travaille sur la monnaie ?</p> <p>Aujourd'hui, nous allons reprendre le jeu de la marchande et manipuler des pièces et des billets pour faire l'appoint. Je vais être la marchande, vous allez venir faire vos courses. Je vais vous donner un catalogue et vous allez choisir les objets que vous voulez acheter dans le catalogue. Vous venez me les acheter en me donnant la somme exacte. Mathis, nous allons commencer comme la dernière fois pour toi mais cette fois-ci, tu dois acheter deux objets. Pour les autres, nous allons jouer avec des centimes d'euros aujourd'hui et vous devez acheter un objet pour commencer. Faire reformuler la consigne et écrire la consigne au TBI.</p>	<p>Rappeler la séance précédente : Nous avons travaillé sur la monnaie, nous avons vu qu'il fallait regarder le chiffre écrit sur les pièces et les billets pour pouvoir compter. Nous avons vu qu'il y avait différentes manières de représenter une même somme et que lorsqu'on achète plusieurs objets, il faut faire un calcul. On travaille sur la monnaie pour notre projet un gouter à l'école. Il faut qu'on apprenne à bien utiliser la monnaie pour le mettre en place.</p> <p>Reformuler la consigne.</p>	Faire rappeler à M ce qu'on doit regarder sur les pièces et les billets.
Temps 2 : Recherche	En groupe 10 min	<p>Mettre les élèves en groupe. Rappel de la consigne.</p> <p>Je remplis la fiche d'observation.</p> <p>Pour les plus rapides, faire le jeu à plusieurs reprises et demander d'acheter plusieurs objets.</p>	<p>Les élèves sont par deux (sauf Mathis qui a un objectif différent), ils doivent venir acheter un objet en ayant pris soin de préparer au préalable la somme dont ils auront besoin.</p>	<p>1) M : prix inférieurs à 10 euros</p> <p>2) A et E : sommes inférieures à 20 euros et garder les dizaines pour les centimes et aide tableau des nombres.</p> <p>3) L et H : prix inférieurs à 100 euros et aide tableau des nombres pour calculer les sommes.</p> <p>4) F et En</p> <p>5) L et EB</p> <p>Pour les groupes 3, 4 et 5 : sommes type 54 euros et 28 centimes.</p>

<u>Temps 3 : Bilan</u>	En groupe A l'oral 10 min	Bilan 1 : qu'avez-vous acheté ? Combien coûtaient ces objets ? Quelles pièces et quels billets avez-vous utilisés ? Mathis, comment faire quand on a plusieurs objets à acheter ? Comment faire avec des centimes ? Introduire le fait que 1 euro = 100 centimes (donc 100 pièces de 1 centime ou 50 pièces de 2 centimes ou 20 pièces de 5 centimes ou 10 pièces de 10 centimes ou 2 pièces de 50 centimes) et donc que cela nécessite des échanges	Présenter son travail de recherche. Mathis présente sa méthode, les autres confirment ou infirment sa proposition. Echanges au sujet des centimes : chaque groupe expose sa méthode.	Inciter E à prendre la parole.
<u>Temps 4 : reprise du jeu</u>	En groupe 15 min	Nous allons reprendre le jeu. Cette fois-ci, deux groupes feront les marchands et deux groupes ainsi que Mathis rechercheront puis, nous échangerons. Les acheteurs, vous devez choisir sur le catalogue deux objets à acheter, calculer la somme exacte et venir voir les marchands avec la somme nécessaire pour acheter. Les marchands doivent vérifier s'ils ont assez d'argent pour donner l'objet. Puis, nous échangerons. Faire reformuler la consigne et l'écrire en séparant le tableau en deux : un côté acheteur, un côté marchand. Reprendre le jeu en échangeant les rôles. Je prends en note ce que les élèves font sur ma fiche d'observation.	Ecouter la consigne. Reformuler la consigne. Participer au jeu en tant que vendeur et en tant qu'acheteur	Garder les mêmes groupes que précédemment. Première phase : L et H et L et EB + M acheteurs. Je me place avec L et H pour reformuler la consigne, les autres groupes sont marchands. Je passe aussi voir M ; Puis, on échange. Lors du deuxième jeu, je me place avec E et A. Mise à disposition d'ardoises pour effectuer les calculs.
<u>Temps 4 : Bilan, synthèse et trace</u>	Groupe classe 5 min	<u>Qu'avons-nous appris aujourd'hui ?</u> <u>Le noter sur l'affiche de la monnaie : centimes qui existent et sur les conversions.</u> <u>Projection sur la séance suivante : La prochaine fois, nous reprendrons le jeu de la marchande mais cette fois-ci, il faudra apprendre à rendre la monnaie.</u>	Nous avons appris que 100 centimes valent 1 euro et qu'il faut faire des échanges quand on paie avec des centimes. Mathis : il faut regarder ce qui est écrit sur chaque billet ou pièce et quand on achète plusieurs objets, il faut additionner.	

Prolongements : exercices d'application sur les conversions pour les élèves qui travaillent sur les centimes avec aide + importante pour A, L, D, H et E, Exercice pour M et K sur les prix ronds et monopoly des instruments en ateliers jeu : 2 joueurs, 1 banquier mais modifier les prix pour K et M/ Pour A, D et E)

Reprendre la séance avec L, D et K (pour K : même objectif que M).

Mathématiques	LE JEU DE LA MARCHANDE : RENDRE LA MONNAIE.	Séance 5.
---------------	--	-----------

Objectif de la séance :

Amener les élèves à manipuler les pièces et les billets usuels pour rendre la monnaie.

Matériel

- Enveloppes avec la monnaie (pièces et billets)
- Bons de commande
- Fiche d'observation

Phase	Organisation Durée	Déroulement	Tache et procédures de l'élève Réponses attendues	Médiation – Variables
Temps 1 : Consignes	Collectif 5 min.	<p>Qui peut me rappeler ce que nous avons vu la dernière fois sur la monnaie ? Qui peut me rappeler pourquoi on travaille sur la monnaie ?</p> <p>Aujourd'hui, nous allons reprendre le jeu de la marchande et manipuler des pièces et des billets pour rendre la monnaie. Nous allons reprendre le jeu de la marchande. Aujourd'hui, vous allez travailler par groupe de 2. L'un fera le marchand, l'autre le client. Il s'agira pour le client de venir acheter 1 objet du catalogue et pour le marchand de rendre la monnaie puis, on échangera les rôles. Faire reformuler la consigne et écrire la consigne au TBI.</p>	<p>Rappeler la séance précédente : Nous avons travaillé sur la monnaie, et surtout sur les centimes. Nous avons vu que 1 euro = 100 centimes et qu'il fallait convertir pour donner la somme exacte.</p> <p>On travaille sur la monnaie pour notre projet un goûter à l'école. Il faut qu'on apprenne à bien utiliser la monnaie pour le mettre en place.</p> <p>Reformuler la consigne.</p>	
Temps 2 : Recherche	En groupe 10 min	<p>Mettre les élèves en groupe. Rappel de la consigne.</p> <p>Mon rôle : observer les réussites, les échecs, noter les raisonnements.</p> <p>Pour les plus rapides, faire le jeu à plusieurs reprises.</p>	<p>Les élèves sont par deux et jouent.</p>	<p>M et K : prix ronds Les autres : prix avec des centimes (centimes qui sont dans les dizaines 10,20 euros par exemple pour E, D, L, A, H + aide du tableau des nombres et ardoise)</p>
Temps 3 : Synthèse	En groupe A l'oral 10 min	<p>Bilan 1 : Qu'as-tu acheté ? Tu as donné quelle somme au marchand ? Combien t'a-t-il rendu ? Comment faire pour bien rendre la monnaie ? Noter les différentes solutions au tableau et insister sur le fait que plusieurs solutions sont possibles.</p>	<p>Présenter son travail de recherche, valider ou invalider les propositions.</p>	<p>Inciter E et L à prendre la parole.</p>
Temps 4 : reprise du	En groupe 15 min	<p>Reprendre le jeu à deux ou trois reprises en échangeant les rôles. Je passe dans les groupes.</p>	<p>Participer au jeu.</p>	<p>Garder les mêmes groupes que précédemment. Je passe dans tous les groupes avec une attention plus particulière pour K et M</p>
Temps 4 : Bilan, synthèse	Groupe classe 5 min	<p><u>Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? Comment rendre la monnaie sans se tromper ?</u></p> <p><u>Projection sur la séance suivante : La prochaine fois, nous reprendrons le jeu de la marchande vous devrez acheter plusieurs objets en faisant des conversions et en rendant la monnaie.</u></p>	<p>Elaboration d'une trace écrite.</p>	

