

Discipline : Mathématiques

Séquence de 3 séances : Le jeu de la marchande

Niveau : GS-CP-CE1

Durée de chaque séance : 45 minutes

B.O.

Les nombres pour anticiper et pour calculer : comprendre la monnaie

Utiliser et améliorer des procédures mentales pour additionner deux nombres et chercher des compléments (soustraction)

Compétences et objectifs

Compétences attendues à la fin du CE1- Premiers Paliers du socle commun de connaissances :

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

L'élève est capable de

- calculer : addition, soustraction, multiplication
- résoudre des problèmes simples
- calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples.

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication.

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de :

- échanger, questionner, justifier un point de vue
- travailler en groupe

Objectifs relatifs à la gestion de données numériques:

- confronter les élèves à des problèmes de comparaison de collections ou de nombres
- Développer le recours au nombre comme moyen efficace de comparer des collections
- Développer la maîtrise du dénombrement.

Objectifs relatifs à la connaissance des nombres :

- permettre de situer les nombres les uns par rapport aux autres.
- développer et élargir le sens des expressions plus que, moins que, autant que.

Matériel nécessaire

- Des articles à acheter pour un montant total avoisinant les 100 euros, étiquetés avec prix et nom en capitales.
- 8 enveloppes contenant 12 euros chacune.
- Une fiche de caisse par élève pour calculer en cours de route, pour combien ils ont acheté.
- Des équipes constituées par 2
- 2 caisses enregistreuses pour les deux adultes présents dans la classe ce jour-là.

Situation initiale

Le maître ouvre sa boutique. Il est le caissier. Les élèves sont par deux. Ils découvrent leur fiche de caisse et les aliments à acheter.

Variables non exploitées volontairement : pas de quantité de produit, c'est 1 de chaque ; pas de rendu monnaie pour l'instant (cela se fera avec les CE1 seuls).

Déroulement séance numéro 1

① Présentation du problème. (5 minutes)

↳ **Consigne** : «**Vous allez jouer à un nouveau jeu : le jeu de la marchande. Je vous donne une enveloppe contenant de l'argent et vous viendrez faire des courses dans ma boutique. Ensuite, vous viendrez payer à la caisse et je vérifierai que vous avez assez d'argent (et que n'avez pas pris trop d'articles pour ne pas dépasser 12 euros).** »

-Comment pourrez-vous être sûrs d'avoir assez d'argent ?

On va retenir le prix de tout ce qu'on achète.

(faire une simulation, c'est difficile de tout retenir... Faire émerger la nécessité d'écrire les dépenses, pour poser l'addition finale...)

-Oui, vous allez recevoir une fiche de caisse. Il faudra noter le prix et le nom de l'article acheté.

Vous travaillerez par deux et c'est moi qui ai constitué les équipes. Nous passerons deux fois : un enfant commencera à choisir les articles pendant que l'autre notera les achats et les prix, puis nous changerons les équipes.

Est-ce que vous avez compris ? Que va-t-il falloir faire ?

Montrer un exemple avec deux enfants d'une même équipe.

Leur donner 5 euros et les laisser faire les courses. Puis remplir collectivement au tableau la fiche de caisse. Enfin, les enfants passent devant le caissier en tendant leur argent.

② Temps de recherche collective (15 minutes)

Le maître laisse jouer les élèves, tout en observant les stratégies de surcomptage et de dénombrement employées sur la fiche de caisse (recours aux doigts, à la bande numérique, etc..).

③ Mise en commun, débat et validation (15 minutes+ 10 minutes).

Mise en commun

==> Comparer les 8 fiches de caisse

- utilisation du nombre, du calcul pour anticiper sur la somme à régler (sans dépasser).

Se souvenir de cette séance car nous retravaillerons dessus vendredi.

Séance 2 :

Idem mais avec des groupes différents et des sommes différentes dans les enveloppes (donc plus de variantes)

Séance 3 : trace écrite dans le fichier Ermel

Nom de l'article	Prix de l'article	Total des dépenses

Attention, rappel, les acheteurs disposent seulement de 12 euros pour faire leurs courses.