

Apprentissage

45 min

Objectifs de la séance

- Rendre la monnaie sur des sommes d'argent avec des centimes
- Calculer un complément au montant à payer



Matériel de la séance

- Une grande affiche
- Une enveloppe « portemonnaie » par binôme comportant le matériel de monnaie détachable
- Une enveloppe « caisse » pour chaque binôme de marchands comportant le matériel de monnaie détachable
- Un billet fictif de 50 € par binôme, à imprimer
- Un document « Liste de courses » par groupe de 4, à imprimer
- Fichier élève p. 23

1 Rappel de la séance précédente

Collectif 3 min

Afin de faire rappeler aux élèves ce qui a été travaillé en séance 1, laisser réfléchir l'ensemble de la classe durant une minute avant de solliciter au moins deux élèves pour l'expliquer.

« Aujourd'hui, vous allez apprendre à rendre la monnaie avec des euros et des centimes d'euro. »



Rendre la monnaie.

2 Recherche : rendre la monnaie

Collectif et par groupes de 4 8 min

Situation-problème

Alia veut acheter une sucette qui coûte 85 centimes. Pour cela, elle donne 1 € au marchand. Quelle somme d'argent le vendeur doit-il rendre à Alia ?

Exercice intercalaire : Quel calcul doit-on réaliser ?

- $85 - 1$ $85 + 1$ $100 - 85$

Laisser les élèves travailler dans leur cahier de recherche. Valider la réponse : « Nous savons qu'une pièce de 1 € a la même valeur que 100 pièces de 1 centime. Nous devons donc faire le complément à 100. »

Lancer l'activité du jeu des marchands. Prévoir des groupes hétérogènes de quatre élèves : un binôme d'acheteurs et un binôme de marchands.

Chaque équipe reçoit une enveloppe « caisse » avec de la monnaie pour les marchands, une enveloppe « portemonnaie » pour les acheteurs avec uniquement des euros (pièces et billets) et une liste de courses de chaque niveau.

« Vous allez de nouveau utiliser la monnaie pour faire des achats, mais cette fois-ci, les acheteurs ne pourront pas donner la somme exacte. Les marchands devront donc leur rendre la monnaie. »

3 Modelage

Collectif 6 min

Faire expliciter les procédures puis modeler :

« Pour calculer la somme qui doit être rendue, il faut chercher l'écart entre les deux sommes. Si j'ai payé 5 € pour un objet qui coûtait 4,60 €, je dois calculer l'écart entre 4,60 et 5. Je sais que 1 € = 100 centimes. Entre 4 et 5 €, il y a donc 100 centimes d'écart. Je vois que dans 4,60, j'ai 60 centimes. Je dois calculer combien de centimes il faut pour aller jusqu'à 100, c'est-à-dire l'euro supérieur, donc 5. $100 - 60 = 40$ ou bien $60 + 40 = 100$. Il faut donc que je rende 40 centimes. Pour un écart plus grand, comme pour 4,60 et 10 € par exemple, je fais la même procédure pour calculer l'écart entre 4,60 et l'euro supérieur. Puis je calcule l'écart entre les euros : $10 - 5 = 5$. J'ajoute ensuite les euros et les centimes. Si j'ai payé 10 € pour un objet coûtant 4,60 €, on doit me rendre 5 € 40 centimes. »

4 Pratique guidée

En binômes 8 min

Échanger les rôles après ce temps de modelage. Circuler pour valider les procédures des élèves en réussite et aider ceux qui en ont besoin en rappelant la technique du rendu de monnaie.

5 Entraînement sur fichier (pratique autonome)

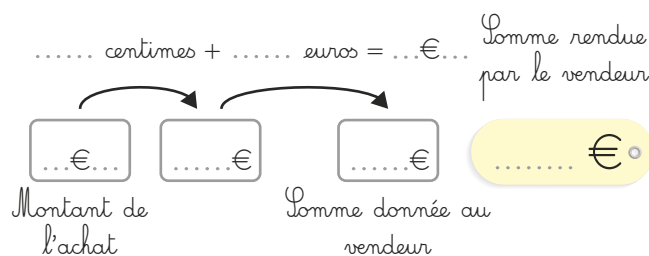
Individuel 10 min

Projeter la page 23 du fichier et donner les consignes.

6 Institutionnalisation

Collectif 5 min

Reprendre les explications de la phase de modelage et les compléter par le schéma suivant afin de créer une trace écrite.



7 Bilan

En binômes et individuel 5 min

• Synthèse mathématique

« Qu'avez-vous appris durant cette séance ? »

Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : rendre la monnaie en utilisant les centimes d'euro.

• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Durant cette séance, j'ai été motivé(e) par ... »

