

Apprentissage

40 min

Objectif de la séance

- Simuler des achats en rendant la monnaie



Matériel de la séance

- Une grande affiche
- Monnaie fictive (matériel détachable)
- Fichier élève p. 84
- Ressource numérique à projeter

1 Lancement de la séance

Collectif 3 min

« Que savez-vous sur la monnaie ? Qu'avons-nous appris lors des séances précédentes ? »

Réponse attendue : transformer des centimes en euros car 100 centimes = 1 euro, constituer des sommes d'argent avec des euros et des centimes d'euro et comparer les valeurs de deux portemonnaies.

« Aujourd'hui, vous allez vous entraîner à simuler des achats et à rendre la monnaie. Pour cela, vous allez jouer au jeu des marchands. L'acheteur ou l'acheteuse ne pourra pas faire l'ap-point, c'est-à-dire donner la somme exacte pour effectuer un achat. Le vendeur ou la vendeuse devra donc lui rendre la monnaie. »



Simuler des achats et rendre la monnaie.

2 Modelage

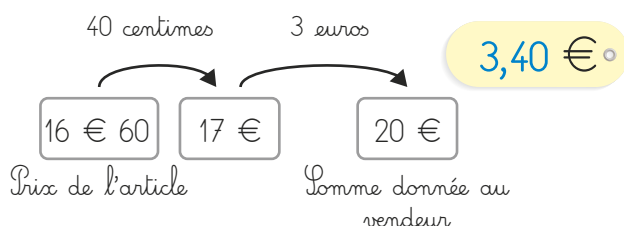
Collectif 7 min

Situation-problème

Je veux acheter un jeu de fléchettes qui coûte 16 € 60. Je paie avec un billet de 20 €. Combien d'argent le vendeur doit-il me rendre ?

Recueillir au moins deux réponses d'élèves puis modéliser :

« Pour rendre la monnaie, on cherche la différence entre 20 € et 16 € 60. Pour trouver le nombre de centimes manquants, on part de 16 € 60 et on cherche combien il manque de centimes pour aller à l'euro supérieur, ici 17 €. Comme 1 € = 100 centimes, on cherche combien il manque à 60 pour aller à 100, soit 40 centimes. Dans un deuxième temps, on part de 17 € et on cherche combien il manque d'euros pour aller à la somme du billet : 20. Il faut 3 pour passer de 17 à 20. Le vendeur me rend donc 3 € et 40 centimes. »



3 Pratique guidée

En binômes et collectif 10 min

Situation-problème

J'achète des raquettes de ping-pong à 7 € 45, mais je n'ai qu'un billet de 10 €. Combien d'argent la vendeuse doit-elle me rendre ?

Laisser les élèves travailler pendant cinq minutes dans leur cahier de recherche. Ils doivent aussi constituer la somme avec leur matériel détachable.

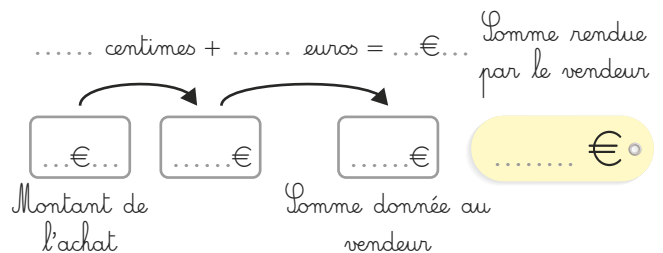
Les élèves verbalisent ensuite les procédures pour trouver les centimes (il faut 55 centimes pour aller de 45 centimes à 100 centimes) et les euros (il faut 2 pour aller de 8 à 10). En déduire la somme rendue : 2 € et 55 centimes.

Projeter l'image « Schéma vierge » et procéder de la même manière que pour la situation précédente. Préciser aux élèves qu'ils doivent d'abord déterminer la somme donnée par l'acheteuse puis reproduire le schéma et le compléter pour faciliter la réalisation de la tâche.

4 Institutionnalisation

Collectif 5 min

Construire avec les élèves une affiche « Rendre la monnaie ».



La trace écrite peut être co-construite avec les élèves : « Lors d'un achat, lorsqu'on n'a pas la somme exacte, on peut donner plus d'argent. Le vendeur ou la vendeuse doit alors rendre de la monnaie. Pour calculer le montant, s'il comporte des centimes, on cherche d'abord le complément pour aller à l'euro supérieur (donc pour aller à 100 centimes). Ensuite, on cherche le complément en euro pour aller à la somme donnée au vendeur ou à la vendeuse. » Le schéma complété lors du modelage peut être ajouté en fin de leçon.

5 Entraînement sur fichier (pratique autonome)

Individuel 10 min

Projeter la page 84 du fichier et donner les consignes.

6 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 cherchant les compléments à 100 pour atteindre l'euro supérieur.

Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Pour rendre la monnaie, je dois... »

