

## SÉANCE 2

60 min

## Rituel d'organisation et gestion de données

Individuel 10 min

## Tableau à double entrée

Projeter la carte rituel P5-10. Demander aux élèves de répondre aux questions.

Corriger devant les élèves et faire expliciter les réponses.

## Différenciation

Autoriser les binômes.

## Problèmes du jour

Individuel 10 min

## Problème additif à deux étapes : recherche d'une partie

Un apiculteur récolte 230 g de miel dans une ruche et 125 g dans une autre ruche. Malheureusement, il fait tomber une partie du miel et il ne lui en reste plus que 298 g. Quelle quantité de miel a-t-il perdue ?

## À quelle question a-t-on répondu ?

Projeter le problème intercalaire et les questions proposées. Échanger sur celle qui correspond au problème résolu et en expliciter les raisons.

## Apprentissage

40 min

## Objectif de la séance

- Rendre la monnaie à partir d'une somme exprimée avec l'écriture à virgule



## Matériel de la séance

- Monnaie fictive (matériel détachable)
- Jeu « Pour rendre la monnaie » par binôme
- Fichier élève p. 124
- Ressources numériques à projeter

## 1 Lancement de la séance

Collectif 4 min

Afin de rappeler ce qui a été vu lors de la séance précédente, faire réfléchir l'ensemble de la classe durant une minute, puis solliciter au moins deux élèves pour l'expliciter.



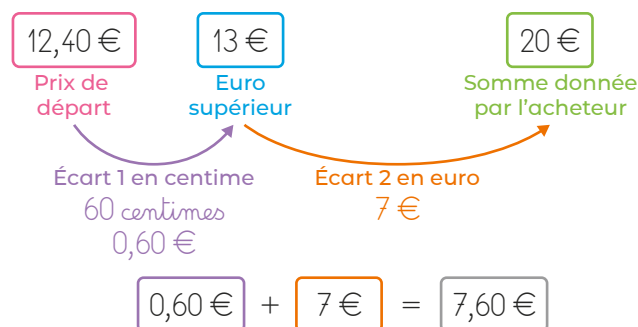
Rendre la monnaie à partir d'un prix donné avec l'écriture à virgule.

## 2 Modelage

Collectif 6 min

Projeter l'image « Rendre la monnaie ».

Demander aux élèves de chercher la somme qui doit être rendue et d'expliciter leurs procédures. Rappeler la stratégie du complément à l'euro en s'appuyant sur le schéma.



« On réalise une addition à trou : on cherche ce qui manque à 12,40 € pour aller jusqu'à 20 €. On part du montant de l'achat, ici 12,40 €, pour aller à l'euro supérieur : 13 €. Il manque 60 centimes. Ensuite, on part de 13 € pour aller à la somme donnée par l'acheteur, ici 20 €.  $13 + 7 = 20$ . Enfin, on additionne les 60 centimes et les 7 €. Le vendeur doit donc rendre 7,60 €. »

## 3 Pratique guidée

En binômes 10 min

Projeter et distribuer le jeu « Pour rendre la monnaie ». Faire faire une démonstration au tableau par deux élèves puis lancer le jeu. Au bout de cinq minutes de jeu, inverser les rôles.

« Pour vous entraîner à rendre la monnaie, vous allez jouer au jeu des marchands. Un élève proposera des articles à vendre à son camarade. L'élève qui achète aura une contrainte pour chaque achat : payer uniquement avec des billets (5, 10, 20 ou 50). Le rôle du vendeur ou de la vendeuse sera de rendre correctement la monnaie. Comme pour le jeu précédent, il y aura la correction au verso de la carte. »

Circuler pour valider les procédures des élèves en réussite et aider ceux qui en ont besoin.

## 4 Institutionnalisation

Collectif 5 min

« Aujourd'hui, nous avons appris à rendre la monnaie à partir d'un prix affiché avec l'écriture à virgule. Il faut partir du prix affiché et utiliser la stratégie du complément à 100 pour aller à l'euro supérieur. »

## 5 Entraînement sur fichier (pratique autonome)

Individuel 10 min

Projeter la page 124 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 à partir d'un prix affiché avec l'écriture à virgule.

## • Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Ce que j'ai appris me servira en dehors de l'école car... »

