|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Domaine** : **Construire les premiers outils pour structurer sa pensée**  ***Découvrir les nombres et leurs utilisations*** | **Titre de la séquence** :  **Jouer à la marchande**  **Séance 6** | **Niveau :GS** |
| **Objectif** : décomposer les prix (2€ puis 4€) pour pouvoir payer avec des pièces de 1€ et 2€ | | |
| **Dispositif/matériel** | **Déroulement** | |
| Groupe de 6 élèves  -des objets valant chacun 4€  -des pièces de 1€ et 2€ plastifiées  -des porte-monnaie sur des feuilles plastifiées sur lesquelles les pièces seront posées puis scotchées  **-**une banque restreinte avec 12 pièces de 2€ et 20 pièces de 1€  -du scotch pour scotcher les pièces sur les porte-monnaie  **-**afficher les porte-monnaie au tableau | 1ère étape : rappel de la séance précédente   * Acheter un objet au marchand/élève * Aller chercher les pièces de 1€ nécessaires dans la banque illimitée pour payer l’objet   *« Comment fait-on pour jouer à la marchande ? De quoi a-t-on besoin ? Que doit faire l’acheteur et que doit faire le vendeur ? »*  2ème étape : présentation de la 1ère activité (5 min)   * Expliquer qu’ils pourront utiliser des pièces de 1€ et de 2€ pour acheter un objet * Présenter les pièces de 2€ * Présenter un porte-monnaie sur le quel ils poseront les pièces * Montrer où se trouve la banque   « *Aujourd‘hui, nous allons à la marchande en utilisant comme au marché des pièces de 1€ et des pièces de 2€ »*  *« Vous achetez un objet à 2€. Vous allez préparer avec un camarade un porte-monnaie pour pouvoir payer l’objet de 2€. Vous irez chercher les pièces nécessaires à la banque et vous poserez les pièces sur un porte-monnaie »*  *Chaque binôme aura plusieurs porte-monnaie et pourra donc proposer différentes solutions pour payer 2€.*  3ème étape : recherche par binôme (5 min)  - limiter le travail avec des pièces de 1€  - demander aux élèves d’utiliser obligatoirement des pièces de 2€ (donc une seule)    Différenciation : proposer un jeu d’échange entre l’enseignant et les élèves en difficulté. « Je te donne 1 pièce de 2€, tu me donnes 2 pièces de 1€ » et l’inverse.  4ème étape : mise en commun des différents porte-monnaie réalisés et validation en vérifiant les solutions trouvées par chaque binôme (5 min)  - interroger les élèves sur la validité des porte-monnaie et leur demander ce qu’on peut faire pour rendre valide ceux qui ne le sont pas.    - regrouper les porte-monnaie constitués avec la même configuration de pièces  5ème étape : synthèse (5 min)   * Mettre en évidence :   - qu’il y a plusieurs façons de faire pour payer 2€  - qu’une pièce de 2€ remplace 2 pièces de 1€  *- Pour 4 euros : mettre en évidence que l’ordre dans lequel on effectue la somme des valeurs des pièces ne change pas le résultat.*   * Trace écrite : différents porte-monnaie affichés au tableau avec les différentes façons de faire 2€.   **Reprendre les étapes 2 à 5 pour un objet valant 4 euros.** | |

|  |  |
| --- | --- |
| -objets (prix jusqu’ à 10€)  **-**banque illimitée avec des pièces de 1€ et 2€ placée à distance  -une barquette par acheteur pour mettre les pièces  **-**pièces de 1€ et de 2€ aimantées  -objets (prix jusqu’ à 10€)  **-**banque illimitée avec des pièces de 1€ et 2€ placée à distance  -une barquette par acheteur pour mettre les pièces | 6ème étape : présentation de la 2ème activité (10 min)   * Choisir un objet (pas de prix imposé), aller chercher les pièces nécessaires à la banque pour payer l’objet choisi. * Enseignant /vendeur   « Maintenant, vous allez jouer à la marchande, en achetant un objet que vous souhaitez et en payant avec des pièces de 1€ et de 2€. Vous irez chercher à la banque les pièces que vous aurez besoin pour payer »  Différenciation : ne pas imposer les pièces de 2€   * Observation des procédures et validation par l’enseignant   7ème étape : recherche collective (10 min)   * Constituer des porte-monnaie correspondant à la somme de 5€ avec des pièces de 1€ et 2€ * Validation ou non par les élèves des propositions de porte-monnaie constitués   « Ensemble, vous allez chercher des façons différentes pour pouvoir acheter un objet de 5€ en utilisant des pièces de 1€ et de 2€ »  8ème étape : bilan de la séance (5 min)   * Utilisation des pièces de 1€ et de 2€ * Une pièce de 2€ remplace 2 pièces de 1€ * Plusieurs façons de faire 4€ ou 5€ = si on n’a pas suffisamment de pièces de 1€ ou 2€, on peut toujours une autre solution pour payer   9ème étape : présentation de la 3ème activité   * Jouer à la marchande par binôme : élève/vendeur et élève/acheteur * Utiliser des pièces de 1€ ou/et 2€ * Régulation et aide apportée par l’enseignant   « *Vous allez jouer à deux à la marchande. Il y aura un vendeur et un acheteur. L’acheteur ira chercher*  *Les pièces de 1*€ *et de 2* € *nécessaires à la banque pour pouvoir payer son objet. »* |