|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **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 pièces5ème 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. »* |