



LA MONNAIE

fiche de préparation

Discipline	Mathématiques
Domaine	Grandeurs et mesures
Niveau	Cycle 2

Période / Date	
Effectif	
N° de séance	

Activité	Jeu de la marchande
Type	Séance de découverte
Durée	45 minutes
Matériel nécessaire	- Cartes mentales « La monnaie » et « La monnaie : lexique » - Images prix à projeter - Plaquette de monnaie à plastifier - Ardoise (si besoin)

Objectifs de fin de séance	- Connaître et utiliser les différentes pièces et les différents billets qui composent notre monnaie - Connaître quelques équivalences (1 € = 100 cts...)
Compétences travaillées	- Utiliser les nombres entiers - Organiser son travail personnel - Résoudre des problèmes élémentaires
Attendus de fin de cycle	- Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les quatre opérations sur les grandeurs ou leurs mesures : ➤ principes d'utilisation de la monnaie (en euros et centimes d'euros) ➤ lexique lié aux pratiques économiques
Croisements entre enseignements	-

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

Présentation de la séance	Durée : 10 min	Collectif
1. Introduction de la séance « La séance d'aujourd'hui porte sur la monnaie. Que pouvez-vous me dire à propos de la monnaie ? Quand l'utilise-t-on ? De quoi avons-nous besoin lorsque nous utilisons de la monnaie ? »		

- ⇒ **Recueillir** les propositions des élèves.
- ⇒ **Montrer** au tableau les différentes sortes de monnaies européennes (pièces en euros et centimes, billets) et recueillir à nouveau les impressions des élèves.
- ⇒ **Dire** aux élèves : « Pour pouvoir utiliser la monnaie, il faut connaître les différentes pièces. Attention, il y en a plusieurs. Il y a les euros et les centimes d'euros qu'il ne faut pas confondre. Il existe aussi des billets. Attention également, il existe des pièces de 1 et 2 € mais pas de 5 €. Cependant, il existe des billets de 5 €. »
- ⇒ **Insister** sur les valeurs des pièces et billets (exemple : il n'existe pas de pièce de 3 €, on doit donc utiliser une pièce de 1 € et une pièce de 2 € ou bien trois pièces de 1 €).

2. Expliquer le travail des élèves

« Afin de s'entraîner à utiliser la monnaie en euro, je vais vous projeter des images au tableau. Vous devrez ensuite placer devant vous les pièces et les billets nécessaires pour pouvoir acheter ce qui est projeté au tableau (faire dessiner l'argent sur l'ardoise si les enfants n'utilisent pas la plaquette de monnaie). »

- ⇒ **Montrer** la monnaie aux élèves et projeter au tableau les images.

3. Vérifier la bonne compréhension de la consigne

Faire reformuler la consigne par un élève.

4. Distribuer le matériel aux élèves

Manipulation	Durée : 20 min	Individuel
--------------	----------------	------------

Jeu de la marchande :

L'enseignant projette au tableau une image avec un prix associé et annonce oralement le prix.

Exemple : « Pour acheter ce stylo, je dois payer 2 €. Placez 2 € devant vous. »

Les élèves placent devant eux l'argent nécessaire ou bien dessinent la monnaie sur leur ardoise.

- ⇒ **Variantes possibles** : il est possible d'ajouter des variantes comme « payez avec le moins de pièces et de billets possible », « payez avec le plus de pièces et de billets possible » ou bien « payez avec uniquement des centimes d'euros » ou encore « payez de deux manières différentes » ...

La correction se fera de manière immédiate après chaque image, après recueil des propositions des élèves.

L'enseignant validera ou invalidera ensuite les propositions des élèves. Il est possible de se servir de la plaquette de monnaie (agrandie) pour pouvoir imiter l'argent au tableau afin que la correction soit plus claire pour les élèves. Un élève pourra alors venir placer au tableau l'argent nécessaire pour pouvoir acheter l'objet en question.

Mise en commun	Durée : 5 min	Collectif
Retour sur les difficultés rencontrées : Les élèves reviennent sur les difficultés qu'ils ont rencontrées, notamment lors du passage aux centimes d'euros. L'enseignant reviendra alors sur les équivalences entre euros et centimes d'euros.		
Conclusion de la séance	Durée : 10 min	Collectif
Institutionnaliser la notion avec la carte mentale : L'enseignant distribue la carte mentale de son choix (à trous ou complète), « La monnaie » et/ou « La monnaie : lexique », et si nécessaire, la leçon linéaire. La carte mentale sera alors complétée avec la classe et/ou lue et analysée à l'aide du code couleur de la classe.		

Variante et poursuite possible	3 niveaux de difficulté sont proposés dans les différentes images à projeter. Ces images peuvent être utilisées de manière collective ou individuelle selon le niveau des élèves et selon le mode de différenciation adopté.
--------------------------------	--

