



FAIRE L'APPOINT RENDRE LA MONNAIE

fiche de préparation

Discipline	Mathématiques	Période / Date	
Domaine	Grandeurs et mesures	Effectif	
Niveau	Cycle 2	N° de séance	

Activité	Jeu de la marchande
Type	Séance de découverte
Durée	55 minutes
Matériel nécessaire	- Cartes mentales « Faire l'appoint » et « Rendre la monnaie » - Images prix - Plaquettes de monnaie à plastifier - Enveloppes

Objectifs de fin de séance	- Connaître et utiliser les différentes pièces et les différents billets qui composent notre monnaie - Savoir manipuler les pièces et les billets pour payer et rendre la monnaie
Compétences travaillées	- Utiliser les nombres entiers - Organiser son travail personnel - Résoudre des problèmes élémentaires - Situer et se situer dans l'espace et le temps
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. Vous connaissez déjà les pièces et les billets qui composent notre monnaie. Aujourd'hui nous allons donc travailler sur l'usage de la monnaie : le paiement et le rendu de monnaie. Lorsque l'on utilise la monnaie chez un commerçant, on essaie de faire l'appoint c'est-à-dire que l'on donne exactement la somme qui nous est demandée. Parfois, il n'est pas possible de faire l'appoint, car nous n'avons pas les pièces nécessaires. Il faudra donc donner plus que le prix demandé et donc, le commerçant nous rendra de l'argent. C'est ce que l'on appelle le rendu de monnaie. » ⇒ Rappeler aux élèves les valeurs des pièces et des 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 € ou encore 1 € = 100 cts = 5 pièces de 20 cts...) et insister sur la différence entre euros et centimes d'euros. 2. Expliquer le travail des élèves « Afin de travailler sur le paiement et le rendu de monnaie, vous allez jouer au jeu de la marchande. Par groupe, vous aurez chacun une somme d'argent dans une enveloppe. L'un d'entre vous jouera le rôle de la marchande. Vous devrez acheter les objets présents chez le ou la marchande selon l'argent dont vous disposez. Le marchand, lui, devra vous rendre de l'argent selon la somme que vous lui donnerez. Vous essaieriez tout d'abord de faire l'appoint, mais si vous ne le pouvez pas, le marchand vous rendra de la monnaie. Attention, vous ne pourrez pas tout acheter, il faudra d'abord compter l'argent qui se trouve dans votre enveloppe afin de savoir quel objet ou aliment il est possible, pour vous, de payer car vous n'aurez pas tous la même somme d'argent. » ⇒ Montrer les enveloppes avec la monnaie aux élèves et les images prix. 3. Vérifier la bonne compréhension du jeu Faire reformuler la consigne par un élève. 4. Distribuer le matériel aux élèves		
Manipulation	Durée : 30 min	Groupe
Jeu de la marchande : L'enseignant distribue des enveloppes aux élèves avec des sommes d'argent différentes. Il place les élèves par groupe et désigne un ou une marchande. Il place ensuite sur la table, devant le marchand, les images prix. Le marchand dispose également de monnaie afin de pouvoir rendre la monnaie. Les élèves comptent tout d'abord l'argent dont ils disposent. Le jeu peut alors débuter. Chaque élève, à tour de rôle, procède à l'achat de l'objet qu'il désire. Le marchand, lui, devra compter la somme qui lui est remise et rendre la monnaie le cas échéant. ⇒ Variantes possibles : il est possible d'ajouter des variantes comme le fait de		

pouvoir acheter plusieurs objets en même temps ou encore de ne donner qu'un faible fond de caisse au marchand afin qu'il « fasse de la monnaie » auprès de ses clients ou des autres commerçants de la classe.
Au cours de la séance, il sera également judicieux de faire varier les rôles : le marchand deviendra alors acheteur et inversement.

L'enseignant passera parmi les groupes afin d'aider les élèves dans leur tâche.

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 rendu de monnaie, et sur la notion « d'appoint » (à quel moment il est possible, ou non, de faire l'appoint).

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), « Faire l'appoint » et/ou « Rendre la monnaie », 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 prix. Ces images peuvent être utilisées selon le niveau des élèves et selon le mode de différenciation adopté.

