

36

Résoudre des problèmes impliquant des prix (3)

Séance 1

30 min

Le jeu de la marchande

→ CALCULER

Consolider la connaissance des décompositions des nombres de 30 à 59.

MATÉRIEL ET SUPPORT

- Par élève, une petite boîte ou une enveloppe contenant 2 billets de 20€, 5 billets de 10€, 2 billets de 5€, 5 pièces de 1€ et 5 pièces de 2€ (planches 2 et 5 prédécoupées).
- Les euros collectifs (MATÉRIEL23.pdf, pages 2 à 5 + MATÉRIEL36.pdf).
- La feuille de recherche (MATÉRIEL36.pdf, page 2).

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1 Appropriation du problème Comprendre l'énoncé du problème.	5 min	Verbalisation Oral Collectif
2 Recherche Chercher comment réaliser une somme égale à 48€ à l'aide de pièces et de billets donnés.	10 min	Expérimentation Manipulation Écrit Individuel
3 Mise en commun et validation Inventorier les solutions possibles et les valider par le calcul.	5 min	Verbalisation Abstraction Oral Collectif
4 Institutionnalisation Écrire des opérations sous la forme : 48€ = ...€ + ...€ + ...€.	5 min	Abstraction Écrit Individuel
5 Entraînement Trouver deux façons différentes de réaliser la somme de 56€.	5 min	Abstraction Écrit Individuel

1 Appropriation du problème

Annoncer aux élèves qu'ils vont jouer à nouveau au jeu de la marchande. Vidéoprojeter ou afficher au tableau l'image d'une paire de rollers et son prix 48€.

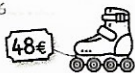
☺ Consigne « Cherche différentes façons de réaliser la somme qui correspond au prix de la paire de rollers. »

2 Recherche

Faire manipuler le matériel pour réaliser la somme de 48€ à l'aide des pièces et des billets fournis. *on peut les dessiner*
Les élèves gardent une trace de leurs solutions sur la feuille de recherche.



Matériel 36



Designe les pièces et les billets pour obtenir 48€ Écrire la somme

	48€ =
	48€ =
	48€ =
	48€ =
	48€ =
	48€ =

Séquence 36.1



48€

MATÉRIEL 36

★ DIFFÉRENCIATION

- La consigne ouverte permet à tous les élèves de trouver au moins une solution et aux élèves les plus rapides d'en trouver davantage.

3 Mise en commun et validation

Inventorier les différentes solutions possibles, les représenter au tableau avec les euros collectifs ou les schématiser.

MATÉRIEL 36

4 Institutionnalisation

Écriture des sommes correspondantes

$$48€ = 20€ + 20€ + 5€ + 1€ + 1€ + 1€$$

$$48€ = 20€ + 10€ + 10€ + 2€ + 2€ + 2€ + 2€$$

Si les élèves ne le proposent pas, leur suggérer la situation où le marchand doit rendre de la monnaie sur 50€ (somme réalisée avec deux billets de 20€ ou un billet de 10€).

Séquence 36.1

Arbre de calculs pour 48 euros

L'animation permet de présenter en images plusieurs décompositions possibles pour 48 euros.

Arbre de calculs pour 48 euros

Élaboration collective de la trace écrite

$$48€ = 20€ + 20€ + 5€ + 1€ + 1€ + 1€$$

5 Entraînement

Demander aux élèves de trouver deux façons différentes de réaliser la somme de 56€ correspondant au prix de la luge.

Séquence 36.1

La luge

L'animation permet de présenter en images plusieurs décompositions possibles pour 56 euros.

★ DIFFÉRENCIATION

- Donner la possibilité de manipuler les pièces et billets factices pour trouver les décompositions de 56 euros.

53

Se déplacer sur un quadrillage

le 18/10/6

Séance 1

30 min

Déplacements sur les cases d'un quadrillage

→ COMMUNIQUER

Coder des déplacements sur quadrillage.

MATÉRIEL ET SUPPORT

- Un quadrillage grand format de 8 cases en hauteur sur 10 en largeur indiquant la position du pirate et de celle du trésor (MATÉRIEL53.pdf, page 1).
- Par élève, la même carte et celle du chemin matérialisé entre le pirate et le trésor (MATÉRIEL53.pdf, page 2) et une feuille blanche pour la rédaction du message.

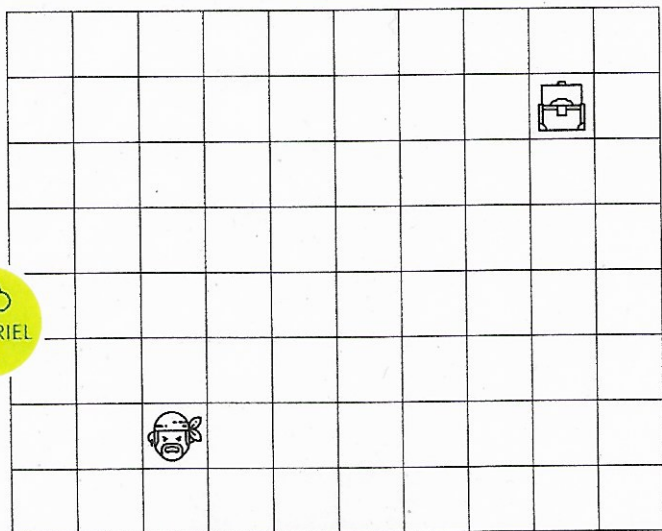
DÉROULEMENT DE LA SÉANCE

1 Appropriation du problème Comprendre le but à atteindre par une mise en situation.	5 min	Verbalisation Oral Collectif
2 Recherche Matérialiser un chemin sur un quadrillage, les cases de départ et d'arrivée étant données.	5 min	Expérimentation Écrit Individuel
3 Mise en commun et validation Verbaliser les déplacements à effectuer pour suivre un chemin sur un quadrillage.	10 min	Verbalisation Oral Collectif
4 Nouvelle recherche Chercher un codage pour indiquer un déplacement sur un quadrillage.	5 min	Expérimentation Écrit Individuel
5 Institutionnalisation Ce qu'il faut retenir.	5 min	Verbalisation Abstraction Oral Collectif

1 Appropriation du problème

Mise en situation

«Jack Leterrible va quitter l'île en emportant son trésor. Le problème est qu'il ne sait plus où il l'a caché. Tu vas devoir l'aider. Pour cela, tu vas lui indiquer le chemin à suivre pour le retrouver. Tu colorieras en rouge les cases par lesquelles Jack Leterrible doit passer.»



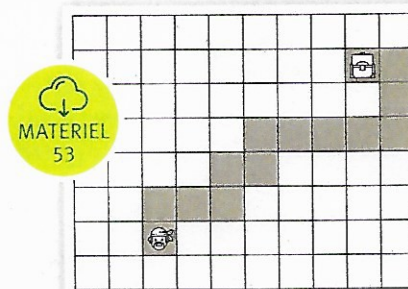
Ce quadrillage est également reproduit en grand format et affiché au tableau.

2 Recherche

Chaque élève colorie sur son quadrillage, case après case, un chemin qui va du pirate au trésor.

3 Mise en commun et validation

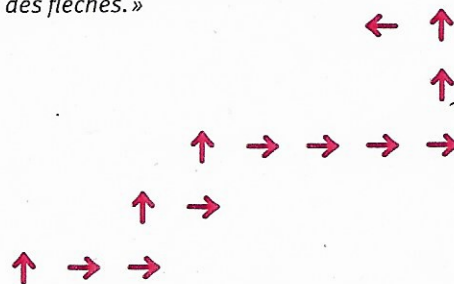
Afficher au tableau les productions des élèves. Valider les réponses justes. Constaté qu'il y a plusieurs chemins possibles pour atteindre le trésor. Distribuer, à tous les élèves sauf un, la reproduction d'un chemin possible. Envoyer au tableau l'élève qui n'a rien reçu. Celui-ci devra tracer le chemin sur un quadrillage agrandi, à partir des indications orales données par ses camarades. Noter au fur et à mesure au tableau les indications données. Exemples «Avance de 2 cases vers le haut... descends d'une case...»



Constaté ensemble que les indications nécessaires sont nombreuses et que tout écrire avec des mots est long et difficile. «Pourrions-nous envoyer un message plus simple à Jack Leterrible, en utilisant autre chose que des mots?» La réflexion collective permet d'arriver au symbole de la flèche.

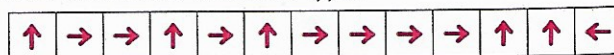
4 Nouvelle recherche

Consigne «Sur cette feuille blanche, tu vas écrire un message à Jack Leterrible pour lui indiquer le chemin à suivre. Tu ne devras utiliser que des flèches.»



Réponse attendue des élèves

Afficher au tableau les productions des élèves. Valider les réponses justes. Arriver à une écriture linéaire du type:



5 Institutionnalisation

Ce qu'il faut retenir

Pour coder un déplacement sur les cases d'un quadrillage, on peut utiliser des flèches.

- ↑ signifie monte d'une case, c'est-à-dire avance d'une case vers le haut de la feuille,
- ↓ : descend d'une case,
- ← : avance d'une case vers la gauche,
- : avance d'une case vers la droite.

Travail des cp du vendredi 12 juin.

Lecture : faire la double page du fichier gafi correspondant au son étudié.

Géométrie : se déplacer sur un quadrillage. Je vous joins une photocopie du guide du maître pour cette phase de découverte. Vous pouvez faire cette activité avec l'enfant, en lui demandant plusieurs chemins ou en proposant vous-même (ou en faisant faire aussi par un grand frère ou autre) un chemin. Le but est de montrer qu'il existe plusieurs solutions et qu'il est nécessaire de passer par le codage (flèche) pour éviter de tout écrire.

Mesures : le jeu de la marchande. Je vous transmets également le guide du maître qui est très bien expliqué. Si vous n'avez pas de pièces et billets vous pouvez en trouver à imprimer sur internet ou vous pouvez demander aux enfants de les dessiner.

Lexique : aborder les synonymes. Expliquer aux enfants que certains mots veulent dire la même chose, qu'il est utile d'en connaître quelques uns afin de ne pas employer toujours le même mot. (donner des exemples ensemble : petit-minuscule ; grand- géant ; gentil-aimable...) + fiche exercice.