

Numération Cycle 2

Les jeux de marchande

Ces jeux sont basés sur des échanges.

Premier jeu de la marchande

A partir d'illustrations découpées dans des prospectus (ou les cartes disponibles sur le site de la circonscription) concevoir des cartes que les élèves utilisent pour vendre et acheter des denrées . (fruits, légumes bonbons,.....)

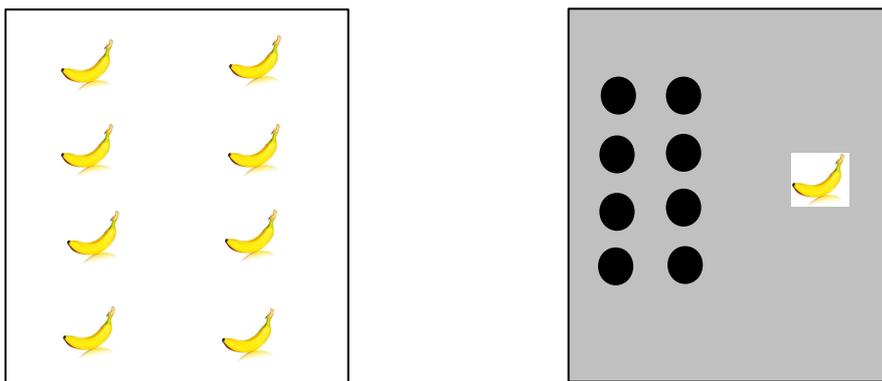
On construira deux types de cartes :

- les cartes comportant un élément (prévoir plusieurs exemplaires de chaque)
- des cartes commandes sur lesquelles on a agencé plusieurs éléments (par exemple trois bananes, deux kiwis, cinq pommes....)

Un client prend au hasard une carte commande et indique verbalement ce qu'il lui faut. Le vendeur lui donne ce qu'il demande; tous deux doivent se mettre d'accord sur la pertinence de la quantité remise.

Deuxième jeu de la marchande

Le vendeur dispose de cartes de denrées, sur lesquelles les dessins sont disposés en respectant les positions des constellations. Le client dispose de cartes de commande, où figurent une constellation et l'indication de la denrée à demander.



Un client prend au hasard une carte de commande et indique verbalement ce qu'il lui faut, le vendeur lui donne ce qu'il demande, tous deux doivent se mettre d'accord sur la pertinence de la quantité remise.

Troisième jeu de la marchande

Même principe que le jeu deux, mais les cartes de commandes et celles du vendeur sont modifiées: une écriture chiffrée (de 1 à 9 selon la classe) remplace les constellations.

Quatrième jeu de la marchande

Les élèves vont travailler avec de la monnaie factice (pièces de 1 € et des billets de 10€ et 100 €). Les cartes représentant l'objet à acheter mentionne l'objet et son prix (nombre entier).

Les élèves sont trois ou quatre par table de jeu; parmi eux , désigner un vendeur qui aura le rôle de caissier.

Chaque joueur dispose d'une réserve d'argent comportant quelques pièces e 1€ et un ou deux billets de 10€ si l'on veut travailler sur les dizaines (CP) ; des pièces de 1€, des billets de 10€ et un ou deux billets de 100€ (CE1).

Le caissier/vendeur est largement pourvu en monnaie : une cinquantaine de pièces de 1€, si les acheteurs n'ont que des billets de 10€ ; un vingtaine de pièces de 1€ et de nombreux billets de 10€ s'ils ont des billets de 100€. Le nombre total de pièces ne permet pas d'échanger un billet de 100€ contre 100 pièces de 1€.

Le porte-monnaie et le prix des objets sont choisis de manière à obliger au plus tard au deuxième tour à « craquer » un billet et à ne plus avoir d'argent après deux autres tours. On change alors les rôles, l'un des acheteurs devenant le vendeur. Le vendeur a un rôle assez passif: on lui demande de n'agir que comme un changeur ou comme un caissier qui encaisse en exécutant scrupuleusement ce que chaque acheteur lui demande; mais il ne prend pas l'initiative de « rendre la monnaie » si l'acheteur ne lui indique pas précisément ce qu'il doit rendre. Il peut contester les demandes.

Il est souhaitable qu'au cours de la séance chaque élève ait tenu les deux rôles.

Chaque acheteur est muni d'une feuille de route où il note ce qu'il a dans son porte-monnaie ainsi que le montant des objets qu'il a achetés. (exploitation ultérieure)

Si l'on travaille en atelier de remédiation, l'enseignant, présent à la table de jeu, peut au fur et à mesure amener les élèves à commenter chaque étape du jeu:

- explicitation de la relation entre dizaine et unité,
- explicitation de la relation centaine et dizaine,
- observation de ce qui reste dans le porte-monnaie de chacun.

Utilisé comme support de travail de la numération, ce jeu vise principalement à faire effectuer des échanges « un pour dix » autrement dit à faire fonctionner en sens inverse le groupement à la dizaine. Ce sont donc ces procédures qui sont ici les plus intéressantes. Il faut valoriser **les demandes de monnaie**. (je te donne un billet de 10€ , donne-moi en échange dix pièces d'un euro. », plutôt que celles où l'acheteur indique la monnaie que le caissier doit lui rendre sur un billet.

L'institutionnalisation porte sur le fait qu'une dizaine, c'est aussi 10 unités, de même qu'une centaine, c'est aussi dix dizaines.

Remarque: On peut utiliser une monnaie fictive qui aurait à peu près le pouvoir d'achat qu'avait le franc. Compte-tenu des valeurs utiles pour cette activité, cela permet de mettre comme objets à acheter des denrées familières aux élèves (gourmandises,) dont le prix peut raisonnablement s'exprimer par un entier inférieur à dix et d'autres (habillement, jouets,...) entre dix et cent.

Cinquième jeu de la marchande

L'activité fait intervenir deux élèves : un acheteur et un vendeur. Le marchand est muni de vignettes représentant des articles dont les prix sont des multiples entiers de 10€. Le client ne possède que des billets de 10€. Il choisit un produit et l'achète en donnant le nombre exact de billets. Le vendeur et l'acheteur doivent s'accorder sur l'équité de la transaction. Le marchand peut tenir un livre de recettes où il inscrit l'article, le prix et le nombre de billets reçus.

On échange les rôles quand le client n'a plus d'argent.

En CE1, on utilisera des vignettes dont le prix est un multiple de 100€ alors que le client ne dispose que de billets de 10€ en grand nombre.