

## MATHEMATIQUES

CE2

*Grandeurs et géométrie*

# Résolution de problèmes impliquant des prix

### Résumé :

Cette séquence travaillera la résolution des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre = les prix. Convertir avant de calculer si nécessaire.

**NIVEAU : CE2**

<b>Domaine 1 du socle</b>	<b>Les langages pour penser et communiquer</b>
	Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements. Appréhender différents systèmes de représentations (dessins, schémas, arbres de calcul, etc.).
<b>Domaine 2 du socle</b>	<b>Les méthodes et outils pour apprendre</b>
	S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.
<b>Domaine 3 du socle</b>	<b>La formation de la personne et du citoyen</b>
	Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier son jugement. Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme.
<b>Domaine 4 du socle</b>	<b>Les systèmes naturels et les systèmes techniques</b>
	S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome. Utiliser des outils mathématiques pour résoudre des problèmes concrets, notamment des problèmes portant sur des grandeurs et leurs mesures. Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d'autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements. Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure. Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. Contrôler la vraisemblance de ses résultats.
<b>Domaine 5 du socle</b>	<b>Les représentations du monde et l'activité humaine</b>
	Appréhender différents systèmes de représentations (dessins, schémas, arbres de calcul, etc.).
<b>Mathématiques</b> <b>Connaissances et compétences</b>	<b>Nombres et Calculs</b>
	<b>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</b> Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée..., conduisant à utiliser les quatre opérations.
	<b>Grandeurs et Mesures</b>
	<b>Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix</b> Résoudre des problèmes, notamment de mesurage et de comparaison, en utilisant les quatre opérations sur les grandeurs ou leurs mesures - Addition, soustraction, multiplication par un entier. - Principes d'utilisation de la monnaie (en € et centimes d'€). - Lexique lié aux pratiques économiques. Résoudre des problèmes impliquant des conversions simples d'une unité usuelle à une autre.