

MATHEMATIQUES

CP

Grandeurs et mesures

Les prix - l'Euro

Résumé :

Dans cette séquence, l'objectif est de faire découvrir ou familiariser les élèves avec la monnaie : pièces euros pour l'instant et billets, trouver la valeur en euros d'une collection, composer une somme à l'aide de pièces et billets et faire des échanges..

Niveau : CP GM3 – GM5	MATHEMATIQUES – GRANDEURS et MESURES LES PRIX - L'EURO
Domaine du socle commun	Domaine 1: Les langages pour penser et communiquer : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques (modéliser, représenter, communiquer) Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre (chercher, modéliser) Domaine 3: La formation de la personne et du citoyen (Raisonner) Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques (Calculer) Domaine 5: Les représentations du monde et l'activité humaine (Représenter)
Point du programme	GRANDEURS et MESURES Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix. GM3 – Connaître et utiliser l'Euro. Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix. GM5 – Résoudre des problèmes de vie courante Les élèves apprennent et comparent les unités usuelles de longueur (m et cm ; km et m), de masse (kg et g), de contenance (le litre), et de temps (heure, demi heure), la monnaie (euro, centime d'euro). Ils commencent à résoudre des problèmes portant sur des longueurs, des masses, des durées ou des prix.
Connaissances et compétences associées	GM3 – Connaître et utiliser l'Euro. GM5 – Résoudre des problèmes de vie courante
Nombre de séances 2 à 3 en liaison avec « Nombres et calcul » puis réutilisées régulièrement	Objet : Faire découvrir ou familiariser les élèves avec la monnaie : pièces euros pour l'instant et billets ; Trouver la valeur en euros d'une collection composée de pièces de 1, 2 € et de billets de 5, 10 € Composer à l'aide de ces pièces ou billets la somme demandée. Faire des échanges. Résoudre des problèmes de vie courante : calculer, acheter, payer, rendre la monnaie (retour sur complément à 5 et à 10).
Découpage séquence	Séance 1 → Découverte de la monnaie : rôle de la monnaie – reconnaître la monnaie - Connaître les différentes pièces et billets Séance 2 → Manipuler la monnaie: « la marchande » ▪ Trouver la valeur en euros d'une collection composées de pièces de 1, 2 € et de billets de 5, 10 € ▪ Composer à l'aide de ces pièces ou billets la somme demandée Séance 3 → Résoudre des problèmes de vie courante : manipulations : jouer à la marchande