

Dabat-Aracil, Conseiller pédagogique Maternelle de l'EURE

TITRE : La marchande et le marchand

Ecole François Mitterrand Vernon
Sophie Simon



Références aux programmes

Ce jeu d'imitation s'inscrit parfaitement dans les programmes de 2015 en mettant en valeur des compétences langagières et numériques chez les enfants d'âge maternelle.

Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée. Quels que soient le domaine d'apprentissage et le moment de vie de classe, il cible des situations, pose des **questions ouvertes** pour lesquelles les enfants n'ont pas alors de **réponse directement disponible**. Mentalement, ils **recourent des situations**, ils font appel à **leurs connaissances**, ils font l'inventaire de possibles, ils sélectionnent. Ils **tâtonnent et font des essais** de réponse.

L'enseignant est **attentif aux cheminements** qui se manifestent par le **langage** ou en action ; il **valorise** les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement.

Objectif(s)

Objectifs : résoudre des problèmes numériques en termes de gestion d'un budget, anticipation de son pouvoir d'achat

Compétences langagières :

- Maîtriser les formules de politesses et conventionnelles
- Remobiliser le vocabulaire du quotidien (fruits, légumes...)
- Expliciter son résultat et sa démarche

Compétences mathématiques :

- Dénombrer une quantité
- Réaliser une collection
- Associer une écriture chiffrée (étiquette-prix) à une valeur (monnaie)
- Anticiper un résultat

Préalables

Activités préalables :

- Jeux avec monnaie (pièces de 1 euro et objets à vendre ne valant pas plus de 1 euro chacun)
- Présentation de la caisse enregistreuse et manipulations.
- Introduction des pièces de 2 euros en plus des pièces de 1 euro
- Travail parallèle sur la décomposition des nombres 3, 4, et 5.

Organisation

Matériel :

- Divers objets étiquetés avec des prix allant de 1 à 11 euros.
- Un porte-monnaie par enfant comprenant 10 euros en pièces de 1 et 2 euros.
- Une caisse enregistreuse
- 4 élèves (4 acheteurs puis 3 acheteurs et 1 vendeur)

Descriptif de la situation

Déroulement : 3ème séance

- **Premier temps :**

→ Avec ses élèves, l'enseignante distribue à chacun 10 euros (6x1 euro + 2x2 euros).

Par étayage (à l'aide des doigts) et répétition, elle compte avec eux le nombre de pièces et la somme distribuée. Elle attire l'attention sur les différentes pièces en présence (1 et 2 euros)

→ Elle leur explique qu'ils devront gérer leur argent et faire attention **au choix des achats** qu'ils feront pour pouvoir toujours donner la somme juste demandée.

- **Deuxième temps :**

→ Les élèves se rendent chez le vendeur, choisissent un objet et le paie.

L'enseignante sera la marchande afin d'aider à la verbalisation, faciliter la validation ou non les possibilités des achats, le bon paiement et surtout pour initialiser le jeu en favorisant les échanges verbaux. Puis viendra le tour à un enfant d'endosser le rôle du marchand ou de la marchande.

→ Au cours du jeu, l'enseignante amènera ses élèves à réfléchir sur leurs possibilités d'achats : « combien coûte l'objet que tu as choisi ? », « As-tu assez d'argent ? », « Combien te reste-t-il d'argent ? »

NB : la question qui suppose que les élèves aient bien compris la différence entre quantité de pièces et valeurs de celles-ci ! Dans tous les cas, elle s'assurera que les transactions soient justes !

- **Troisième temps :** Les élèves peuvent acheter plusieurs objets. Ils choisissent, prennent les objets, les paient et le vendeur leur rend la monnaie

Quatrième temps : vient le tour à un enfant d'endosser le rôle du marchand ou de la marchande.

- **En fin de jeu, il est demandé :**

→ Aux enfants de compter la somme qui leur reste.

→ Lequel d'entre eux a fait le plus de dépenses ? « Qui parmi vous a dépensé le plus ? » et de justifier la comparaison

NB : il faudra s'assurer que les élèves comprennent bien le terme « dépenser » : « ça veut dire quoi « dépenser son argent ? »

Prolongements :

→ Augmentation du prix des objets

→ Augmentation de la somme distribuée

→ Contraintes dans les achats (acheter 2,3,4 objets)

→ Anticipation de la liste de courses (estimation de la somme qui sera dépensée) de faire le total sur un ticket de caisse

→ Utilisation de billets

→ Initiation des élèves à l'utilisation des touches + et = de la caisse enregistreuse pour valider les sommes dues en cas d'achats multiples.



Plus-value pour les élèves dans les apprentissages

- Une plus grande **implication, concentration et attention**
- Une réponse aux **besoins corporels** (manipulation, regroupement des pièces...)
- Une prise directe avec une **situation de la vie courante, re-mobilisable** à l'extérieur de l'école
- Une **mobilisation explicite des outils** pour chercher et résoudre (connaissances acquises, rappel de situations antérieures, matériel, aide du groupe, étayage de l'enseignante...)
- Un passage d'une situation **concrète à son abstraction**
- Une **résolution collective** d'une situation qui pose problème (interaction, échange de point de vue...)

