

Séance pédagogique CE1 : La monnaie (faire l'appoint et rendre la monnaie)

Objectifs de la séance

- **Reconnaître** les différentes pièces et billets de l'euro.
- **Savoir** associer un montant à une combinaison de pièces et billets.
- **Comprendre** le principe de "faire l'appoint" (donner le montant exact).
- **Savoir** calculer et rendre la monnaie (la différence entre le prix et la somme donnée).
- **S'exercer** à des situations concrètes d'achat-vente.

Durée et Matériel

- **Durée** : Environ 45 minutes.
 - **Matériel** :
 - Tableau ou vidéoprojecteur.
 - Feutres ou craies de différentes couleurs.
 - Un jeu de fausse monnaie (pièces et billets de 5, 10, 20 et 50 euros).
 - Des étiquettes-prix.
 - Des objets de la classe pour créer une "boutique".
 - Fiches d'exercices.
-

Déroulement de la séance

1. Phase de réactivation (10 min)

- **Rappel** : Montrez les différentes pièces et billets de l'euro. Demandez aux élèves de les nommer et d'indiquer leur valeur.
 - **Le déclencheur** : Créez une situation simple. "Je veux acheter un stylo qui coûte 1 euro. Quelles pièces puis-je utiliser ?" Les élèves donnent plusieurs combinaisons (1 pièce de 1 euro, 2 pièces de 50 centimes...).
-

2. Phase de construction de la règle (15 min)

- **Faire l'appoint** : Mettez en place une "boutique" avec des objets simples et des prix affichés (par ex. : une gomme à 50 centimes, un cahier à 2 euros, un feutre à 1 euro 50).
 - Demandez à un élève d'acheter un objet et de payer le montant exact. Expliquez que c'est ce qu'on appelle "faire l'appoint".
 - **Rendre la monnaie** :
 - Créez une nouvelle situation. "Le feutre coûte 1 euro. J'ai un billet de 5 euros. Comment le vendeur va-t-il me rendre la monnaie ?".
 - Guidez les élèves pour qu'ils comprennent que le vendeur doit rendre la différence.
 - **La méthode de la soustraction** : $5 \text{ euros} - 1 \text{ euro} = 4 \text{ euros}$. Le vendeur doit rendre 4 euros.
 - **La méthode de l'addition** : "On part du prix du feutre (1 euro) et on ajoute des pièces pour arriver à la somme donnée (5 euros). De 1 pour aller à 5, il me manque 4." ($1 + 4 = 5$).
 - Insistez sur le fait que la monnaie est la somme d'argent que le client récupère.
-

3. Phase d'application guidée (15 min)

- **Activité 1 : Le jeu de la marchande**
 - Divisez la classe en groupes. Chaque groupe a un rôle (client ou vendeur) et un assortiment d'objets et de fausse monnaie.

- Les élèves jouent à acheter et à vendre, en essayant de faire l'appoint et de rendre la monnaie quand c'est nécessaire.
 - **Activité 2 : Le calcul sur ardoise**
 - Donnez des situations à l'oral. Les élèves doivent écrire le calcul sur leur ardoise.
 - *Exemples* : "J'achète un livre à 8 euros. Je donne un billet de 10 euros. Combien le vendeur me rend-il ?" (Réponse : $10 - 8 = 2$ euros).
-

4. Trace écrite (5 min)

- Les élèves recopient ou collent la leçon suivante dans leur cahier de leçons :

<https://i-profs.fr/Fiches/ce1/geometrie-mesures/ce1-trace-ecrite-monnaie.php>

Exercices (pour la prochaine séance)

<https://i-profs.fr/Fiches/ce1/geometrie-mesures/ce1-exercices-monnaie.php>