

## CP-M6 : LA MARCHANDE

### ● Objectif

Constituer une somme d'argent demandée à l'aide du matériel.

### ● Matériel

- Cartes d'achat
- Pièces et billets

### ● Déroulement de l'activité

#### ✓ 1<sup>ère</sup> possibilité : activité collective

L'enseignant affiche au tableau une carte. Il demande aux élèves de chercher les pièces et ou les billets nécessaires pour réaliser la somme d'argent adéquate.

Mise en commun et validation collective.

Faire apparaître qu'il peut y avoir plusieurs façons de réaliser la somme d'argent demandée.

#### ✓ 2<sup>ème</sup> possibilité : par groupes des 2 ou 3

Les élèves sont répartis en petits groupes et dans chaque groupe un élève joue le rôle du banquier et les autres sont les acheteurs.

Le banquier reçoit des pièces et les acheteurs reçoivent une carte achat et des billets (soit de 5 €, soit de 10 €, soit de 20 €).

Pour payer l'achat qui correspond à la carte, les élèves doivent poser, sur ou à côté de la carte, la somme exacte de l'achat. Du fait que les acheteurs n'ont que des billets, ils doivent échanger des billets contre des pièces auprès du banquier.

On recommence le jeu en échangeant les rôles : on redistribue une autre carte achat et d'autres billets aux acheteurs et d'autres pièces au banquier.

Gagne le groupe d'élèves qui a réussi à payer le plus de cartes.



CP-M6-LA MARCHANDE-matériel

Pièces



Billets



Les étiquettes

