

Objectifs

- Se familiariser avec la monnaie.
- Constituer une somme de valeur donnée ou trouver la valeur d'une somme donnée.

Mots clés

Monnaie, somme, écriture additive.

Activités préparatoires

Matériel : une collection de pièces et de billets réels.

- Demander aux élèves de citer les billets et pièces qu'ils connaissent, puis les représenter au tableau en distinguant les francs et les centimes. Préciser que l'on n'utilisera que les francs en classe.
- Faire représenter sur l'ardoise une somme de valeur donnée. Par exemple, pour 69 francs, on peut dessiner deux billets de 20 F, deux pièces de 10 F, une pièce de 5 F, une de 2 F et deux de 1 F. Écrire les différentes propositions des élèves au tableau. Introduire des contraintes : réaliser des sommes avec ou sans billet ; utiliser le minimum de pièces.
- Demander aux élèves de représenter des pièces et éventuellement des billets sur leur ardoise, puis de calculer directement la somme représentée, sans passer par l'écriture additive.
- Conclure qu'une même somme peut être obtenue de différentes façons.

2 Découvrir

Riche comme Crésus

Laisser les élèves observer la situation et la commenter. Leur faire lire la consigne à voix haute puis les laisser travailler. Circuler dans la classe, conseiller aux élèves

en difficulté de calculer sur leur ardoise les écritures additives correspondant aux sommes représentées. Procéder à une correction collective au tableau en notant les écritures additives.

Éléments de corrigé : Florian a 57 francs, Paul a 59 francs, Anaïs a 67 francs, Thomas a 54 francs et Marie a 46 francs.

Retenir

Faire lire et compléter collectivement l'aide-mémoire, en dessinant les pièces ou les billets manquants.

S'entraîner

- **Exercice 1.** Éléments de corrigé : 38 francs = une pièce de 20 F, une pièce de 10 F, une pièce de 5 F, une pièce de 2 F et une pièce de 1 F.
- **Exercice 2.** Éléments de corrigé : **a.** 69 francs ; **b.** deux pièces de 20 F et une pièce de 5 F ou une pièce de 20 F, une pièce de 10 F et trois pièces de 5 F.

Autres activités

- Le jeu des marchands

Matériel : des objets de la classe, des emballages alimentaires et des étiquettes de prix, de l'argent fictif (il est souhaitable que les élèves manipulent la monnaie : on peut à cet effet se procurer de l'argent fictif vendu dans le commerce ou, à défaut, réaliser des photocopies de pièces et de billets sur du bristol que les élèves découperont). Les élèves payent la somme exacte de l'objet souhaité aux marchands, qui la vérifient avant de leur donner l'objet. Variante : l'acheteur ne nomme pas l'objet qu'il veut acheter, le marchand doit le trouver en fonction de la somme remise.

- Le jeu du banquier

Matériel : de l'argent fictif.

Demander aux élèves de procéder à des échanges.

Autres fiches

Cette prise de contact avec la monnaie se poursuivra dans les fiches NU18 et NU25.