



## Fiche pédagogique Défi Maths n°4 – CP

Maths juniors 2016 / 2017

### « A la jardinerie ! »

**Domaine : GRANDEURS ET MESURES**

**Objectif(s) :**

- Utiliser la monnaie
- Résoudre des problèmes impliquant des prix
- Connaître le prix de quelques « objets familiers »

**Compétences :**

- Chercher : à partir de la valeur indiquée sur les pièces et les billets, trouver différents prix
- Modéliser : comparer des valeurs entre elles (le plus cher, le moins cher, autant que)
- Représenter : savoir utiliser les représentations proposées ;
- Raisonner : procéder à des échanges entre pièces et billets
- Calculer : additionner des valeurs indiquées sur les billets et les pièces
- Communiquer : expliciter ses démarches à l'oral et à l'écrit

**Transversalité de la langue et acquisition lexicale :**

- Vocabulaire spécifique : retirer ; la moitié ; le double ; le plus ; le moins ;
- Vocabulaire lié au contexte : « combien coûte... » ; l'euro ; le prix ; rendre la monnaie ; étiquettes de prix

**Pré-requis :**

- jouer à la marchande avec des objets et de la monnaie : procéder à des échanges, catégoriser
- connaître la monnaie : colorier de la même couleur des sommes identiques

**Proposition de démarche :**

- prévoir plusieurs séances
- faire travailler les élèves en autonomie pour bien observer leurs démarches
- faire verbaliser les procédures pour la deuxième question (trouver le prix de chaque hamster)

### **Anticipation des difficultés :**

- Exercices de logique : association de phrases
- Dédutions : jeux de devinettes
- Calculs additifs
  
- La première devinette est volontairement difficile et ne peut être résolue tout de suite. Les élèves doivent accepter de ne pas pouvoir y répondre.
  
- Il va falloir lire et trier toutes les informations pour trouver les réponses évidentes. Par éliminations successives et déduction, ils trouveront le 2 et le 5, puis le 4 et le 6. Il faudra chercher le 1<sup>er</sup>. Le 3 est celui qui va rester, d'où la raison de cette phrase compliquée.

### **Prolongements possibles :**

- Dans le domaine des mathématiques (notions et objectifs qui seront abordés ultérieurement)
  - Rendre la monnaie sur des sommes plus importantes, passer à la dizaine supérieure
  - Décomposer un prix en différentes écritures additives selon les pièces et les billets (1€, 2€, 5€, 10€)
  - Chercher le reste lorsque l'on rend la monnaie
  
- Dans les autres disciplines au programme, travailler en :
  - Questionner le monde :
    - connaître le prix de quelques objets ou situations familiers : déduire un ordre de grandeur relatif à ces objets (exemples : une baguette de pain ; une pizza ; un restaurant...)
    - comparer la valeur respective : un billet de cinéma ; un spectacle de chanteur ; un voyage
  
- Pour les élèves les plus à l'aise, leur proposer :
  - Jouer avec les centimes : découvrir ; faire des associations ; manipuler ; remplacer

\*\*\*\*\*

### **Aide à la restitution**

Il est inutile de décrire toutes les phases préalables des recherches effectuées par les élèves dans le détail. Par contre, pour rester dans l'objectif de recherche et de résolution du défi, faites plutôt apparaître les arguments entre les élèves qui ont permis de faire avancer la réflexion pour trouver les réponses.

On attend des élèves qu'ils :

- énoncent clairement ce qu'il va falloir trouver ;
- reformulent ce que l'on cherche ;
- explicitent les procédures employées pour dégager la réponse au défi.

Les correcteurs s'appuieront sur ces éléments pour l'attribution des points liés à la démarche.

**Outils** : nous vous proposons quelques copies des pièces et billets utilisés, pouvant servir durant la phase préalable, ou en prolongements.



### CORRECTION !

- Prix du hamster numéro 1 : son prix est la moitié du numéro 5 = 15
- Le n° 2 : c'est le moins cher ! = 12
- Le n° 3 : si je retire un billet, 3 aura le même prix que 4 = 29
- Le n° 4 : son prix est le double du numéro 2 = 24
- Le n° 5 : c'est le plus cher ! = 30
- Le n° 6 : je donne cinq billets pour le payer = 25

Dominique TARNAUD  
Fabienne RAMOND