

# Fiche de préparation de séance

Titre de la séance	Le grand jeu de la marchande		
Type de Séance Découverte, entraînement, évaluation diagnostique...	Modalité Atelier, rituel...	Dispositif humain Groupe/individuel/duel...	Matériel
> Séance d'entraînement (troisième séance).	> classe entière, jeu en collectif.	> Classe entière avec les deux groupes de 14 élèves. > Deux groupes : un groupe classe de 14 pour les acheteurs, un autre groupe classe de 14 pour les vendeurs.	> étiquettes des fruits et légumes + affiches avec prix.. > monnaie : pièces de 1 et 2 euros et billets de 5 euros. > enveloppes élèves préparées (3 billets de 5, 6 pièces de 2 euros et 6 pièces de 1 euros), barquettes et crayons effaçables. > listes de courses avec prix et images légumes.
Cycle 1	Domaine(s) mathématique(s)	Acquérir les premiers outils mathématiques - Découvrir les nombres et leurs utilisations	
Compétences mathématiques	> <u>acheteurs</u> : - dénombrer jusqu'à 7 en manipulant. - connaître/reconnaître les chiffres jusqu'à 7. - réaliser des petites additions avec 1, 2 et 5 en manipulant. > <u>Vendeurs</u> : - connaître/reconnaître les chiffres jusqu'à 7 en manipulant. - réaliser des petites additions avec 1, 2 et 5. - dénombrer jusqu'à 7 en manipulant.		
Objectif de la séance	> acheter des fruits et légumes en respectant une quantité donnée et en manipulant de la monnaie.		

<b>Déroulement de la séance par étapes</b> (description, consignes, ...)	<b>Focale élève</b> (procédure, fonctions exécutives, ...)	<b>Focale enseignante</b> (verbalisations de l'enseignant, ...)	<b>Pistes de différenciation</b> (verbalisations de l'enseignant, outils d'adaptation, ...)
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Rappel des consignes en groupe classe, installation du matériel dans un même temps</li> <li>2) Installation des vendeurs et des acheteurs à leur place (un légume pour chaque vendeur, et une enveloppe, une barquette, une liste et un crayon pour chaque acheteur).</li> <li>3) Vas et viens des acheteurs vers les stands des vendeurs avec leur barquette et leur enveloppe de monnaie. Les acheteurs reviennent à leur place après chaque achat pour pointer leur liste de courses et pour retenir un nouveau légume à aller acheter ensuite.</li> <li>4) Lorsque la liste de courses est complète, vérification par les enseignantes des courses achetées en fonction de la liste et de l'argent restant dans l'enveloppe.</li> <li>5) Rangement des légumes aux stands par les acheteurs pour finir.</li> </ol>	<p><b>1) Attention :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- respecter la liste de courses</li> <li>- sur le prix et la quantité à respecter</li> </ul> <p><b>2) Inhibition :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inhiber pour ne pas confondre prix et quantité</li> <li>- inhiber son envie d'utiliser son argent et d'acheter ce qu'on veut</li> </ul> <p><b>3) Flexibilité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mémoriser le nombre de légumes à acheter, puis associer le prix du légume à la monnaie à donner</li> </ul>	<p><b>1)</b> passation des consignes, rappels sur le jeu</p> <p><b>2)</b> accompagnement des élèves au moment des échanges entre vendeurs et acheteurs</p> <p><b>3)</b> correction individuelle des élèves à la fin</p>	<p>&gt; accompagnement/focale surtout des élèves plus en difficultés, vendeurs comme acheteurs</p> <p>&gt; reverbération plusieurs fois au besoin des légumes achetés,, de leur prix et de leur quantité</p> <p>&gt; quantités et prix des légumes qui varient selon les acheteurs et les vendeurs</p> <p><b>Pistes de rémédiation suite visite d'observation en classe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- réglettes de couleur de dénombrement à la place des pièces qui doivent être un élément bien travaillé en atelier isolé avant d'être inséré dans le jeu de la marchande où il y a beaucoup d'éléments à prendre en compte/à traiter.</li> <li>- travailler plus en amont l'achat avec de la monnaie/la gestion de la monnaie, indépendamment du grand jeu de la marchande d'abord.</li> <li>- idée de la situation problème : « acheter le plus d'objets possible avec une enveloppe contenant 10 euros ».</li> <li>- ici beaucoup d'informations à traiter simultanément : les notions de prix et de quantités par exemple.</li> <li>- idée des groupes de besoin pour le jeu de la marchande.</li> <li>- attention à la notion de « manipulation » qui est quelque chose de précis, avec un but bien défini.</li> </ul>