

Récoltons des éléments naturels (fruits, végétaux, écorces, brindilles, cailloux...) puis installons nos marchandises pour les échanger.

cycle 1 (M2) cycle 2 (M3)

COMPÉTENCES

Appréhender, découvrir les nombres

Résoudre une situation de la vie de la classe en recourant:

- soit à une comparaison;
- soit à un dénombrement;
- soit à une opération.

SAVOIR

Le principe d'échange

ATTENDU

Pratiquer et verbaliser des échanges de « toujours un même nombre d'objets identiques » contre un nouvel objet.

SAVOIR-FAIRE

Pratiquer des échanges



VISÉE TRANSVERSALE

- Apprendre à apprendre
- Découvrir le monde extérieur et le monde du travail.

LIENS POSSIBLES VERS D'AUTRES APPRENTISSAGES

Autonomie

Vivre la relation avec les autres

- Apprendre à coopérer dans la réalisation d'une tâche ou d'un projet commun, développer des habiletés coopératives.

Éducation à la philosophie et la citoyenneté

S'inscrire dans la vie sociale et politique

- Adapter son comportement dans une situation de collaboration (ou de coopération)



MATÉRIEL

- liste de courses pour les animaux
 - étiquettes
 - crayons
- variante : monnaie fabriquée ou symbolique



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

Après avoir récolté des éléments dans la nature, les enfants installent leur stand puis ils déterminent les règles d'échanges en fonction de leurs récoltes. (3 feuilles valent 1 noix, 2 bâtons valent 1 feuille...).

Ils trouvent un nom pour leur magasin.

L'enseignant(e) peut annoncer l'ouverture du marché.

Ils discutent, échantent leurs marchandises. " Es- tu d'accord de m'échanger 3 feuilles contre 1 noix? "

PROLONGEMENT

L'enseignante donne une liste de courses pour les animaux.
Prolonger en classe en y incluant d'autres objets.

ADAPTATION

M3 : utiliser de la monnaie (pièces et billets fabriqués à la main) ou de l'argent symbolique.
En utilisant un référentiel 1 feuille correspond à 10€, 1 bâton à 5€, 1 caillou à 1€...

