

Au magasin de la classe

Résultat d'apprentissage

4^e année, Le nombre, n° 11

Démontrer une compréhension de l'addition et de la soustraction des nombres décimaux (se limitant aux centièmes) en :

- utilisant des stratégies personnelles pour déterminer les sommes et les différences;
 - estimant des sommes et des différences;
 - utilisant des stratégies de calcul mental;
- pour résoudre des problèmes.

[C, CE, R, RP, V].

Description

Les élèves créent un petit magasin. Ils utilisent des images tirées de revues et utilisent ou créent des prix pour chacun. Ils écrivent une facture pour additionner le coût des achats d'un autre élève. Ils pourront aussi faire des soustractions de nombres décimaux pour remettre la monnaie ou pour reprendre des produits achetés mais, ensuite, de retourner au magasin certains produits pour remboursement.

Matériel

- Des revues, des journaux et des dépliants publicitaires des épiceries
- Colle, ciseaux, papier de couleur
- Une boîte (de la taille d'une boîte à papier à photocopie) par équipe d'élèves
- Monnaie fictive en plastique et/ou en papier
- Une enveloppe ou un sac en plastique (Ziplock^{MD}) pour conserver leur monnaie et leurs achats

Activité

1. Informez les élèves qu'ils vont créer un magasin. Faites un remue-méninges sur les types de magasins qui existent et sur les objets qu'on retrouve dans chacun. Vous pouvez aussi parler des magasins à rayons et de leur organisation et des magasins spécialisés. Ensuite, en équipe de 2 à 4 élèves, ils décident du type de magasin qu'ils veulent construire et des objets qui seront vendus dans ce magasin. Enfin, ils trouvent des images de ces objets dans les revues ou les dessinent.
2. Ils coupent une boîte de manière à garder le fond et 2 côtés adjacents. Ce sera le magasin. Les élèves utilisent du papier de couleur pour décorer les murs du magasin. Ils vont y coller leurs articles à vendre et y indiquer les prix de ces articles.

3. (Facultatif) Il est aussi possible que vous choisissiez de faire couper ou de dessiner les objets du magasin, de manière à ce que l'achat soit actuellement l'échange de monnaie pour un dessin ou une image. Les élèves pourraient ainsi en garder une collection et faire du troc si les prix sont écrits dessus.
4. Distribuez la monnaie aux élèves. Expliquez qu'au moins un élève doit rester au magasin pour vendre pendant que l'autre va magasiner. Ensuite, quand ils sont prêts, les élèves échangent leur rôle.
5. Le jeu peut rester dans la classe et être joué souvent. Il peut être modifié et adapté pour répondre à divers besoins.

Informations pour l'enseignant

Il faudra planifier un espace pour ranger les magasins.