




# Jeu de rôle - Épicerie



Ce plan de cours permettra aux élèves de 'faire des courses' pour en apprendre davantage sur le processus de prise de décision en matière de dépenses et sur la façon dont le montant d'argent dont on dispose affecte les articles que l'on peut acheter. Complétez chaque section en suivant les instructions ci-dessous.


 <b>Mené par l'enseignant</b>	 <b>Nécessite un ordinateur OU un appareil mobile</b>	 <b>Nécessite <a href="#">Espaces</a></b>
---	---	---

<b>Préparation d'Espaces</b>	<b>Créez votre activité dans Espaces avant le cours. Vous ne savez pas comment créer une activité? Découvrez ce <a href="#">court tutoriel vidéo</a> sur comment assigner et gérer des activités.</b>
------------------------------	---

## Objectifs d'apprentissage

1. Les élèves se familiariseront avec des concepts d'éducation financière tels que la prise de décision et le processus d'échange d'argent contre des articles.
2. Les élèves apprendront la valeur des pièces de monnaie et s'entraîneront à additionner et à soustraire des sommes d'argent jusqu'à 1 \$.

 <b>Outils requis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet</li> <li>• Appareil mobile, tablette ou ordinateur portable</li> </ul>
 <b>Enregistrements Vidéo / Audio</b>	Vidéo optionnelle "Où es-tu Catherine" <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-pCeelG1Tkg">https://www.youtube.com/watch?v=-pCeelG1Tkg</a>

 <b>Matériel supplémentaire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Pièces de monnaies (pièces de 1,10 et 25 cents, pièce de 1 \$)</li><li>● Contenants alimentaires vides ou photos d'aliments</li><li>● Étiquettes de prix ou autocollants marqués par incréments de 10 cents ou de 5 cents jusqu'à 1 \$</li><li>● Tableau noir, tableau blanc ou tableau intelligent</li><li>● "Où es-tu Catherine" de Robert Munsch</li></ul>
--	---

## Instructions

### Présentation de la leçon

1. Lisez le livre "Où es-tu Catherine" de Robert Munsch ou écoutez cette lecture à voix haute en cliquant sur le lien suivant <https://www.youtube.com/watch?v=-pCeelG1Tkg>
2. Demandez aux élèves de lever la main s'ils sont déjà allés à une épicerie avec leurs parents ou tuteurs
3. Invitez quelques élèves à raconter une récente visite à l' **épicerie**. Posez les questions suivantes pour aider les élèves à raconter leur expérience à l'épicerie:
  - Qu'avez-vous fait quand vous êtes arrivés à l'épicerie pour la première fois?
  - Qu'avez-vous fait au milieu de votre visite à l'épicerie?
  - Qu'avez-vous fait avant de quitter l'épicerie?
4. Pendant que les élèves partagent leur expérience à l'épicerie, écrivez les étapes potentielles sur le tableau:
  - Rédiger une liste d'épicerie ou planifier ce qu'il y a à acheter
  - Prendre un panier de course
  - Sélectionner les aliments / boissons à acheter
  - Regarder les prix
  - Acheter des produits alimentaires/des boissons à la caisse
  - Emballer les aliments/boissons dans des sacs réutilisables ou en plastique



## Leçon et activité

1. Informez les élèves qu'ils vont faire un jeu de rôle sur une visite à l'épicerie.
  - Les élèves feront des achats fictifs pour diverses collations et aliments nutritifs
  - Les élèves auront 1 \$ en argent fictif (pièces) à dépenser
  - Les élèves peuvent acheter un ou deux articles avec leur argent
2. Passez en revue les pièces canadiennes et leur valeur avec les élèves (p. ex., pièce de 1, 10, 25 cents ou de 1 \$)
  - Tenez une pièce de monnaie et demandez aux élèves de lever le pouce en silence lorsqu'ils en connaissent la valeur. Attendez que la majorité des élèves aient un pouce levé, puis demandez à un élève de partager la valeur
3. Donnez à chaque élève de la classe des pièces d'argent de jeu équivalant à 1 \$
4. Partagez quelques exemples d'articles que les élèves peuvent acheter avec 1\$. Demandez aux élèves de vous dire quelles pièces ils pourraient utiliser pour effectuer l'achat. (Par exemple, "Si j'ai 1 \$, puis-je acheter une pomme pour 20 cents? Quelles pièces puis-je utiliser pour effectuer mon achat?")
5. Les élèves peuvent commencer à faire des achats fictifs dans l'épicerie de la classe. Les élèves peuvent être à tour de rôle le caissier, ou vous pouvez être le caissier en tant qu'enseignant. Fournissez aux élèves de petits sacs en papier pour qu'ils puissent transporter leurs achats

*\*Note pour l'enseignant: Avant de commencer la leçon, installez des contenants de nourriture vides ou des photos de nourriture sur des tables ou des bureaux dans toute la classe. Indiquez le prix de chaque aliment par incrément de 10 cents (20, 30, 40, etc.) ou de 5 cents à l'aide d'étiquettes ou d'autocollants.*
6. Après l'activité, demandez aux élèves d'expliquer comment ils ont fait leur choix pour les articles qu'ils ont achetés. Utilisez les questions suivantes pour guider la discussion:
  - Quels articles avez-vous achetés? Combien ont-ils coûté?
  - Comment vous êtes-vous senti quand vous ne pouviez pas tout acheter?
  - Pourquoi avez-vous acheté \_\_\_\_ au lieu de \_\_\_\_?

## Documenter l'activité dans Espaces

### Conseil pour l'enseignant!

Cette leçon a été créée comme une activité dans Espaces, mais vous pouvez facilement adapter les instructions si vous préférez que vos élèves les publient directement dans l'Espace de classe ou dans leur Espace individuel.

1. Expliquez aux élèves qu'ils termineront une activité dans Espaces. Leur activité comprendra:
  - Entrée média (Appareil photo ou fichier): Une photo de l'élève avec ses achats à l'épicerie
  - Entrée média (Audio) : Les élèves répondront aux questions de réflexion suivantes
    - Combien d'articles avez-vous pu acheter avec 1 \$? Avez-vous été surpris? Pourquoi ou pourquoi pas?
    - Quelle est la chose que vous avez apprise dans la leçon de mathématiques d'aujourd'hui?
    - Quelle a été la partie la plus facile du cours de mathématiques d'aujourd'hui?
    - Quelle a été la partie la plus difficile du cours de mathématiques d'aujourd'hui?
2. Les élèves réaliseront l'activité dans Espaces en suivant ces directives :
  - Cliquez sur **Activité** > Choisissez l'activité du jour
  - Lisez l'activité et cliquez sur **✓ Commencer l'activité**
  - Médias > Choisissez **l'appareil photo ou Fichier** > ajoutez une photo avec leurs achats
  - Médias > Choisissez **Audio** > répondez aux questions de réflexion décrites ci-dessus
  - Ajoutez un titre > "Jeu de rôle d'épicerie"
  - **✓ Soumettre** > Cliquez sur **Oui, Soumettre**