



FICHE MÉMO

Rendre la monnaie fiche 2

Ces activités sont issues de l'article S'entraîner à rendre la monnaie : exercices à imprimer à retrouver sur le site internet ÊtrePROF.fr

□ activité 1 - Montant sans centimes d'euros

En duo, simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs.

L'élève A achète et paie. L'élève B vend et rend la monnaie.



une console de jeu vidéo
270 €



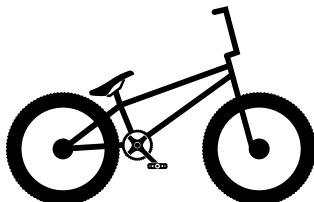
une batterie
799 €



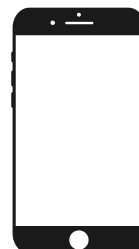
une place de concert
49 €



un emballage cadeau
5 €



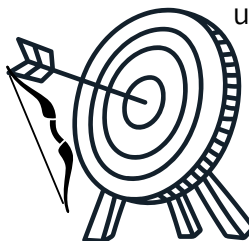
un BMX
230 €



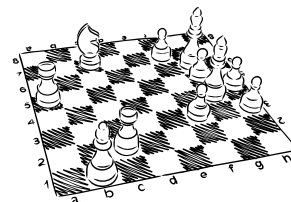
un smartphone
128 €



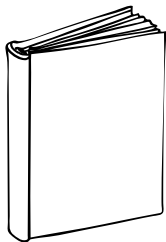
541 €
un ordinateur portable



un kit de tir à l'arc
45 €



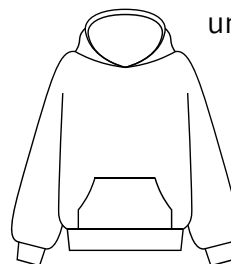
52 €
un jeu d'échecs



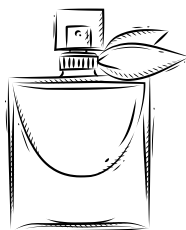
un livre
16 €



une montre
86 €



un sweat à capuche
74 €



un parfum
23 €



une trottinette
99 €



un ordinateur de bureau
867 €



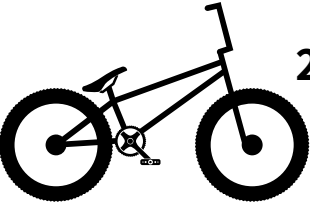
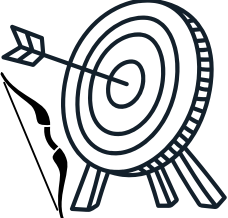
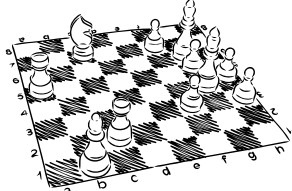
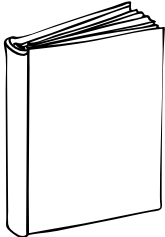
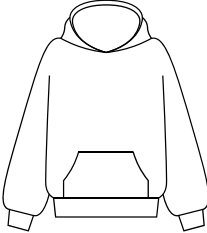
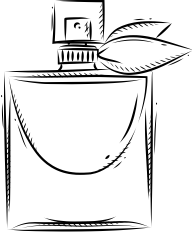
FICHE MÉMO

Rendre la monnaie fiche 2

□ activité 2 - Montant avec centimes d'euros

En duo, simuler des achats en manipulant des pièces et des billets fictifs.

L'élève A achète et paie. L'élève B vend et rend la monnaie.

 une console de jeu vidéo 270,10 €	 une batterie 799,80 €	 une place de concert 49,50 €
 un emballage cadeau 5,50 €	 un BMX 230,99 €	 un smartphone 128,30 €
 un ordinateur portable 541,60 €	 un kit de tir à l'arc 45,35 €	 un jeu d'échec 52,80 €
 un livre 16,90 €	 une montre 86,90 €	 un sweat à capuche 74,55 €
 un parfum 23,50 €	 une trottinette 99,99 €	 un ordinateur de bureau 867,10 €