

Je pige l'addition

Au cours de cette activité, l'élève prend part à un jeu. Elle ou il doit tirer quatre cartes à jouer en vue de former deux nombres dont la somme se rapproche le plus possible de 100.

Pistes d'observation

L'élève :

- compose des nombres en fonction des groupes de 10 et des unités;
- détermine des sommes à l'aide du Rekenrek;
- détermine des sommes à l'aide d'un algorithme personnel :
 - en décomposant les termes et en les composant;
 - en comptant par intervalles;
 - en utilisant l'addition répétée;
- écrit, à l'aide de symboles numériques, l'action effectuée sur le Rekenrek pour déterminer une somme.

Matériel requis

- P Rekenreks de 100 perles (un par équipe de deux)
- P paquets de cartes à jouer : as à 9 et jokers (un par équipe de deux)
- P feuilles **Je pige l'addition – Règles du jeu**
- P feuille **Je pige l'addition – Plateau de jeu**
- P fiches **Je pige l'addition – D'autres parties**

Avant la présentation de l'activité

- préparer, pour chaque équipe de deux, une trousse de jeu comprenant le matériel suivant :
 - un Rekenrek de 100 perles
 - un paquet de cartes à jouer (as à 9 et jokers)
 - les feuilles **Je pige l'addition – Règles du jeu**
 - la feuille **Je pige l'addition – Plateau de jeu**

Déroulement

Minileçon



Choisir une minileçon de la section **Minileçons – Série 1** et la réaliser avec les élèves.

Note : Il est aussi possible de réaliser la minileçon à un autre moment de la journée lorsque se libère un bloc de 10 minutes.

- 4 Expliquer aux élèves qu'elles et ils prendront part à un jeu dont le but est de former deux nombres à deux chiffres dont la somme est la plus grande possible, sans dépasser 100. Leur dire qu'elles et ils peuvent se servir du Rekenrek pour déterminer les sommes.
- 4 Lire les règles du jeu et le simuler devant tout le groupe-classe.
- 4 Faire remarquer aux élèves que les chiffres 8 et 6, par exemple, peuvent être utilisées pour former le nombre 86 ou le nombre 68.

- 4 Demander à un ou à une élève d'expliquer les règles du jeu en ses propres mots.
- 4 Grouper les élèves en équipes de deux et remettre une trousse de jeu à chaque équipe.
- 4 Donner aux élèves le temps de prendre part au jeu.
- 4 Mettre à la disposition des élèves des copies supplémentaires de la feuille **Je pige l'addition – Plateau de jeu**.
- 4 Circuler parmi les élèves et les évaluer de façon formative pendant le jeu en leur posant des questions.

Voici des exemples de questions :

- Quels nombres à deux chiffres peux-tu former à l'aide de tes cartes?
- Quels nombres peux-tu former, à l'aide des cartes, pour que la somme soit la plus grande possible?
- Comment les nombres que tu as choisis te permettent-ils d'obtenir la somme la plus grande possible?
- Quelle stratégie as-tu utilisée pour choisir ces deux nombres?
- Quelle égalité peux-tu écrire pour représenter la somme des deux nombres?
- Comment as-tu trouvé la somme des deux nombres sur ton Rekenrek?
- As-tu écrit l'égalité dans la colonne appropriée du plateau de jeu?
- Qui a obtenu la plus grande somme?

Note : Profiter du temps que les élèves travaillent en équipes pour les évaluer à l'aide de la grille d'évaluation du rendement générale et des grilles d'observation générales qui se trouvent dans la section **Évaluation** de ce module.

Variante

Mettre des trousse de jeu dans un centre d'apprentissage.

Lien maison



Demander aux élèves de jouer au jeu *Je pige l'addition* avec des membres de leur famille.

Je pige l'addition - Règles du jeu

Le but du jeu est de former deux nombres à deux chiffres dont la somme est la plus grande possible, mais inférieure à 101.

Matériel requis

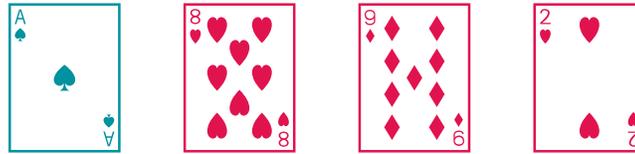
- P Rekenrek de 100 perles
- P paquet de cartes à jouer (as à 9 et jokers)
- P feuille Je pige l'addition - Plateau de jeu

Nombre de joueurs et de joueuses

2

Déroulement

- On doit déposer les cartes à jouer dans un paquet, face vers le bas.
 - À tour de rôle, chaque élève :
 - tire 4 cartes du dessus du paquet et les dépose sur la table, face vers le haut;
- Ex. :



- utilise les cartes pour former deux nombres à deux chiffres dont la somme est la plus grande possible, mais inférieure à 101;

Ex. :



Notes : L'as représente le chiffre 1.

Le joker peut représenter n'importe quel chiffre de 0 à 9.

- écrit une égalité pour représenter la somme des deux nombres sur la feuille Je pige l'addition - Plateau de jeu;

Ex. :

Joueur/Joueuse A - Nom : _____		
Tours	Égalités	Points
1 ^{er} tour	<u>28</u> + <u>19</u> = <u>47</u>	

- dépose les cartes utilisées face vers le bas dans une autre pile.

Note : Si la somme dépasse 100, l'élève ne peut pas marquer de point, mais doit tout de même écrire l'égalité sur le plateau de jeu.

- S'il ne reste plus de cartes, on doit brasser les cartes déjà utilisées et poursuivre le jeu.
- Lorsque les deux élèves ont fini leur tour, l'élève qui a réussi à former la plus grande somme inférieure à 101 écrit un **X** dans la colonne **Points**.

Notes : En cas d'égalité, les deux élèves écrivent un **X** dans la colonne **Points**.
Si la somme dépasse 100 dans le cas des deux élèves, aucun ne compte un point.

- La partie se termine après 5 tours.
- La joueuse ou le joueur qui obtient le plus grand nombre de **X** dans la colonne **Points** gagne la partie.

Je pige l'addition - Plateau de jeu

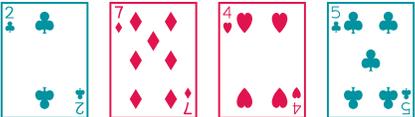
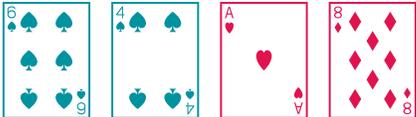
Joueur/Joueuse A - Nom : _____		
Tours	Égalités	Points
1 ^{er} tour	_____ + _____ = _____	
2 ^e tour	_____ + _____ = _____	
3 ^e tour	_____ + _____ = _____	
4 ^e tour	_____ + _____ = _____	
5 ^e tour	_____ + _____ = _____	

Joueur/Joueuse B - Nom : _____		
Tours	Égalités	Points
1 ^{er} tour	_____ + _____ = _____	
2 ^e tour	_____ + _____ = _____	
3 ^e tour	_____ + _____ = _____	
4 ^e tour	_____ + _____ = _____	
5 ^e tour	_____ + _____ = _____	

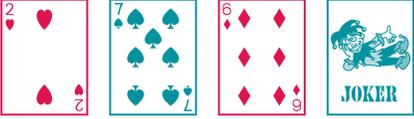
Je pige l'addition - D'autres parties

Nom : _____

1. Tanya et Brigitte jouent au jeu *Je pige l'addition*.
Voici les cartes que chacune a tirées :

Tanya	Brigitte
 <p>a) Forme, pour Tanya, deux nombres à deux chiffres dont la somme est la plus grande possible. Écris l'égalité.</p>	 <p>b) Forme, pour Brigitte, deux nombres à deux chiffres dont la somme est la plus grande possible. Écris l'égalité.</p>
<p>c) Qui marque un point? Pourquoi?</p>	

2. Colin et Chad jouent au jeu *Je pige l'addition*.
Voici les cartes que chacun a tirées :

Colin	Chad
 <p>a) Forme, pour Colin, deux nombres à deux chiffres dont la somme est la plus grande possible. Écris l'égalité.</p>	 <p>b) Forme, pour Chad, deux nombres à deux chiffres dont la somme est la plus grande possible. Écris l'égalité.</p>
<p>c) Qui marque un point? Pourquoi?</p>	

