

Plus ou moins

Au cours de cette activité, l'élève trouve la somme ou la différence de faits numériques en utilisant la stratégie plus ou moins 0, 1, 2, 3.

Notes : Voici les faits numériques d'addition et de soustraction à l'étude dans cette activité.

Au cours de ce module, construire avec les élèves un tableau géant comprenant les faits numériques d'addition. Tout le long de sa construction, faire remarquer aux élèves que, grâce à la commutativité de l'addition, elles et ils n'ont que la moitié des faits numériques à apprendre. De plus, plusieurs d'entre eux sont probablement déjà connus. Cette constatation permet aux élèves de se rendre compte que la tâche n'est pas aussi grande qu'elles et ils le croient.

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
3	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
4	4	5	6	7						
5	5	6	7	8						
6	6	7	8	9						
7	7	8	9	10						
8	8	9	10	11						
9	9	10	11	12						

Pistes d'observation

L'élève :

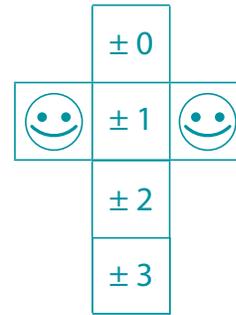
- additionne ou soustrait 0, 1, 2 ou 3 à un nombre inférieur à 10;
- compte à partir d'un nombre;
- compte à rebours.

Matériel requis

- P sacs de plastique (Ziploc)
- P jetons
- P cubes de bois
- P feuille **Plus ou moins – Règles du jeu (une copie par équipe de deux)**
- P feuille **Plus ou moins – Plateau de jeu (deux copies par équipe de deux)**
- P feuilles **Cartes numériques de 1 à 10** et **Cartes numériques de 11 à 20 (Annexes 4 et 5)**
- P fiche **Quel chemin te mène à moi?**

Avant la présentation de l'activité

- préparer, pour chaque équipe de deux, une trousse de jeu comprenant le matériel ci-dessous et le mettre dans un sac de plastique :
 - un dé numérique (cube de bois) ayant les faces suivantes : ± 0 , ± 1 , ± 2 , ± 3 et deux bonshommes sourires
 - 36 jetons
 - une série de cartes numériques de 1 à 18
 - une copie de la feuille **Plus ou moins – Règles du jeu**;
 - deux copies de la feuille **Plus ou moins – Plateau de jeu**.



Déroulement

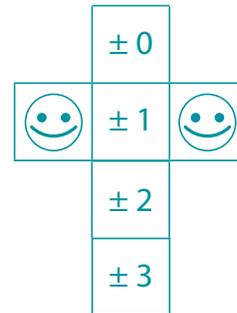
Minileçon



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.

- Inviter les élèves à venir s'asseoir dans l'aire de rassemblement.
- Expliquer aux élèves qu'elles et ils joueront au jeu *Plus ou moins* à l'aide d'un dé numérique et de cartes numériques de 1 à 18.
- Dire aux élèves que le but du jeu est de trouver la somme ou la différence de nombres.
- Représenter les faces du dé numérique au tableau de la façon suivante.
- Expliquer aux élèves que les symboles ± 0 , ± 1 , ± 2 et ± 3 signifient qu'elles et ils peuvent choisir d'additionner ou de soustraire 0, 1, 2 ou 3 à un nombre.
- Poser aux élèves la question suivante : « Que dois-tu faire si tu tires la carte numérique 5 et que tu obtiens ± 3 en roulant le dé? »



J'additionne $5 + 3 = 8$ ou je soustrais $5 - 3 = 2$.

- Dire aux élèves que, lorsqu'elles et ils roulent un bonhomme sourire, elles et ils ont le choix d'additionner ou de soustraire 0, 1, 2 ou 3 au nombre tiré.
- Choisir deux élèves dans le but de simuler le jeu devant tout le groupe-classe. Remettre à chacun des deux élèves un plateau de jeu et des jetons.
- Expliquer les règles du jeu en suivant les consignes de la feuille **Plus ou moins – Règles du jeu**.

- 4 Demander à un ou à une élève d'expliquer les règles du jeu en ses propres mots en vue de s'assurer qu'elles sont bien comprises.
- 4 Rappeler aux élèves l'importance d'écouter attentivement la réponse de sa ou de son partenaire. Leur dire d'essayer de trouver des erreurs.
- 4 Grouper les élèves en équipes de deux.
- 4 Remettre une trousse de jeu à chaque équipe.
- 4 Permettre aux élèves de jouer au jeu.
- 4 Circuler parmi les élèves et intervenir, au besoin, en posant des questions. Voici des exemples de questions :
 - Quelle carte numérique as-tu tirée?
 - Que dois-tu faire maintenant que tu as roulé ± 1 ?
 - Quelle est la somme de ces deux nombres? la différence?
 - Sur quel nombre du plateau de jeu vas-tu placer ton jeton?
 - Pourquoi choisis-tu $+ 2$ plutôt que $- 2$?
 - Quels sont les deux nombres sur lesquels tu peux placer ton jeton?
- 4 Jouer au jeu *Plus ou moins* avec quelques élèves en vue de les évaluer.

Variantes

1. Mettre des trousse de jeu dans un centre d'apprentissage où peuvent jouer les élèves.
2. Reprendre le même jeu en utilisant un dé vide. Demander aux élèves d'écrire des nombres différents sur chaque face du dé.
3. Faire un dé en y intégrant le zéro et réaliser de nouveau cette activité en vue de voir l'effet du zéro.

Lien maison



Demander aux élèves de jouer au jeu *Plus ou moins* avec des membres de leur famille.

Plus ou moins - Règles du jeu

Le but du jeu est de couvrir le plus de nombres possible sur le plateau de jeu en utilisant la stratégie plus ou moins 0, 1, 2, 3.

Matériel requis

P 36 jetons

P cartes numériques de 1 à 18

P dé numérique ayant les faces ± 0 , ± 1 , ± 2 , ± 3 et deux bonshommes sourires

P 2 feuilles Plus ou moins - Plateau de jeu

Nombre de joueurs et de joueuses

2

Déroulement

À tour de rôle :

- Tu tires une carte numérique et tu roules le dé.
- Tu trouves la somme ou la différence des deux nombres obtenus.

Ex. :

9

± 3

$$9 + 3 = 12 \text{ ou } 9 - 3 = 6$$

- Tu mets un de tes jetons sur ton plateau de jeu dans la case correspondant à la somme ou à la différence obtenue (p. ex., le 9 ou le 6).
- Si le nombre correspondant à la somme ou à la différence des deux nombres est déjà couvert, tu perds ton tour.
- Si tu obtiens un bonhomme sourire, tu as le choix d'additionner ou de soustraire 0, 1, 2 ou 3.
- Le jeu se termine lorsqu'une personne réussit à mettre un jeton sur les 18 cases de son plateau de jeu.

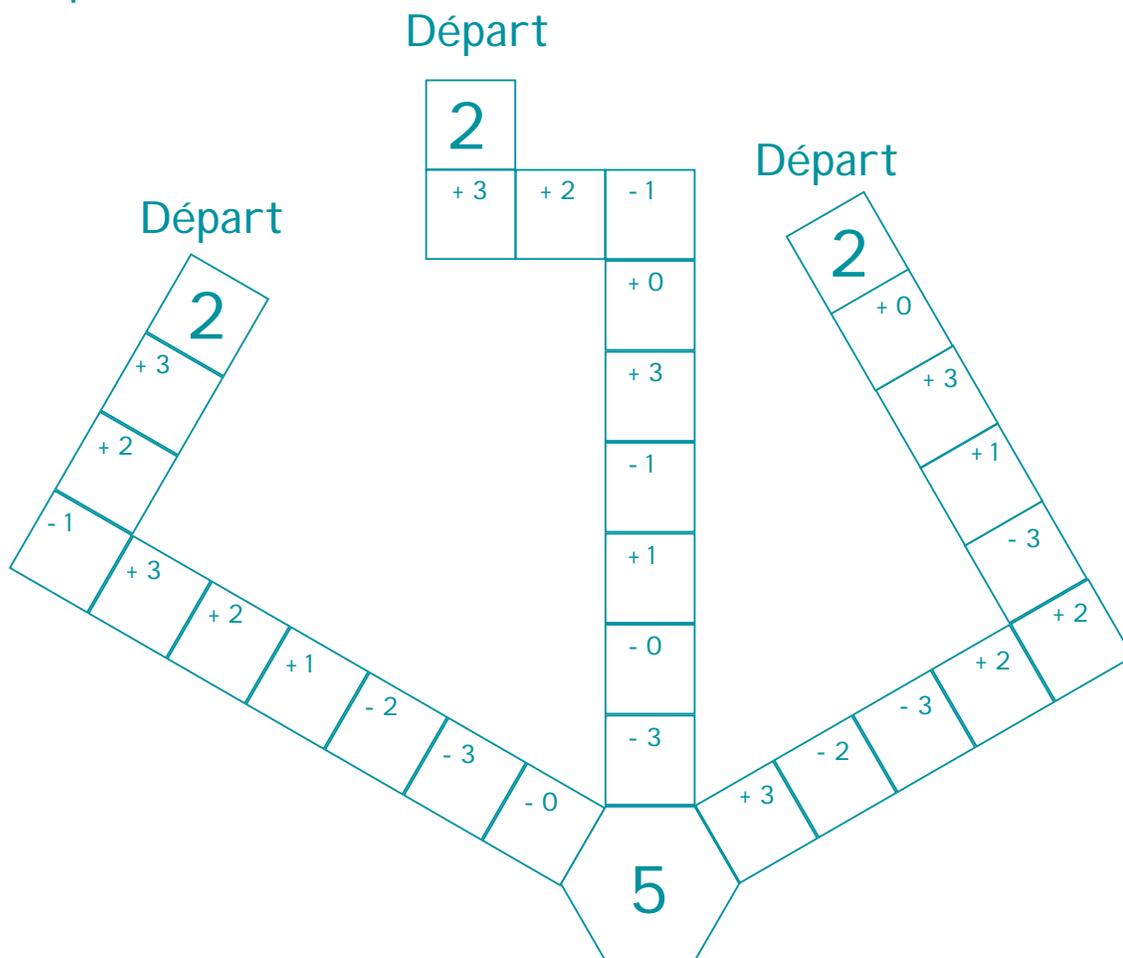
Plus ou moins – Plateau de jeu

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

Quel chemin te mène à moi?

Nom : _____

- Détermine le chemin qui te mène au nombre 5.
Écris les sommes ou les différences au fur et à mesure dans chaque case.



- Additionne ou soustrais les nombres de ton choix pour trouver un chemin qui mène au nombre 7.
Écris les sommes ou les différences au fur et à mesure dans chaque case.

