



Arithmétique / Géométrie / Mesure

SITUATION-PROBLÈME N° 18

(vidéocassette)

TITRE : *Les turlupinades*

MISE EN SITUATION :
• Nous avons à préparer la visite des 2^e années dans nos classes pour leur donner le goût et les sécuriser face au passage en 3^e année dans une nouvelle école.

DURÉE :
• 12 périodes

INTENTION DIDACTIQUE :
• Créer et fabriquer un jeu mathématique s'adressant à des élèves plus jeunes en guise de bienvenue.

PRÉALABLES MATHÉMATIQUES :
• Estimer des longueurs
• Aire, figures géométriques
• Utilisation des symboles et du langage mathématique

SAVOIRS ESSENTIELS :
• Arithmétique : sens des opérations, opérations, approximation
• Géométrie : description de solides, de polygones
• Mesure :
- Mesure : estimation et mesurage

MATÉRIEL :
• Carton
• Règles
• Mètres
• Jetons
• Papier quadrillé à 1 cm
• Carnet d'évaluation (pages 107-108)



DOMAINES GÉNÉRAUX DE FORMATION

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Santé et bien-être | <input checked="" type="checkbox"/> Environnement et consommation |
| <input type="checkbox"/> Orientation et entrepreneuriat | <input type="checkbox"/> Médias |
| | <input type="checkbox"/> Vivre-ensemble et citoyenneté |

COMPÉTENCES EN MATHÉMATIQUE

COMPÉTENCE 1

Résoudre une situation-problème mathématique

Composantes de la compétence

- L'élève décode les éléments de la situation-problème mathématique
- L'élève modélise la situation-problème mathématique
- L'élève applique différentes stratégies en vue d'élaborer une solution
- L'élève valide la solution
- L'élève partage l'information relative à la solution

COMPÉTENCE 2

Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques

Composantes de la compétence

- L'élève cerne les éléments de la situation mathématique
- L'élève mobilise des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation
- L'élève applique des processus mathématiques appropriés à une situation
- L'élève justifie des actions ou des énoncés en faisant appel à des concepts et à des processus mathématiques

COMPÉTENCE 3

Communiquer à l'aide du langage mathématique

Composantes de la compétence

- L'élève s'approprie le vocabulaire mathématique
- L'élève établit des liens entre le langage mathématique et le langage courant
- L'élève produit ou interprète des messages à caractère mathématique

COMPÉTENCES TRANSVERSALES

D'ORDRE INTELLECTUEL

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Exploiter l'information |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Résoudre des problèmes |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Exercer son jugement critique |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Mettre en œuvre sa pensée créatrice |

D'ORDRE MÉTHODOLOGIQUE

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Se donner des méthodes de travail efficaces |
| <input type="checkbox"/> | Exploiter les technologies de l'information et de la communication |

D'ORDRE PERSONNEL ET SOCIAL

- | | |
|-------------------------------------|-------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Structurer son identité |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Coopérer |

DE L'ORDRE DE LA COMMUNICATION

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Communiquer de façon appropriée |
|-------------------------------------|---------------------------------|



« Les turlupinades »

DÉROULEMENT

PRÉPARATION

- Présentation du projet et recherche d'adhésion de chacun. Énoncer la problématique reliée à la visite de ces élèves et l'importance de mettre en lien le projet avec les apprentissages qu'ils ont faits et qu'ils feront.
- Organisation des équipes.
- Liste et gestion des outils et ressources disponibles.
- Démarrer les recherches et présenter leurs jeux de société et ceux disponibles en classe (voir page 99).

RÉALISATION

- Chaque équipe discute pour choisir leur modèle de base de jeu et partager les tâches.
- Faire un plan et le faire valider.
- Évaluer leurs besoins en matériel (se procurer le nécessaire dans la réserve de la classe où un élève en tient l'inventaire).
- Produire le jeu.
- L'essayer avec des élèves d'une autre équipe.

INTÉGRATION

- Retour sur les difficultés et les parties plus facilement réalisées.
- Faire ressortir les raisons, les noter.
- Questionner sur les notions mathématiques utilisées.
 - Consigner les questionnements, les découvertes, les commentaires.
- Jouer avec les invités.

COMMENTAIRES DES ÉLÈVES



Voir vidéocassette

ENRICHISSEMENT POSSIBLE

- Rendre les jeux plus complexes.
- Fabriquer un jeu géant ou à partir de leurs suggestions.
- Jouer aux échecs, à la bataille navale...

ÉVALUATION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE PAR L'ENSEIGNANT

- Revoir la terminologie :
 - parallèles
 - diagonales
 - mesureavant de vivre la situation.

ÉVALUATION POSSIBLE À ENVISAGER AVEC DES ÉLÈVES

- Choisir un jeu qui cerne une ou plusieurs notions touchées par la situation-problème mathématique.
- Commentaires des amis de 2^e année.
- Autoévaluation et portfolio (voir pages 100 et 101).

Les turlupinades

LE TRAVAIL D'ÉQUIPE

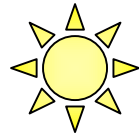
CONSIGNES POUR LE PROJET « VISITE DES 2^E ANNÉES »

1. Se placer en équipe de 3 sans déplacer les pupitres ni les chaises.
2. Distribuer les tâches :
coéquipier 1 : gardien de la tâche et de la parole
coéquipier 2 : gardien du matériel et du temps
coéquipier 3 : secrétaire et présentateur
3. Explorer des jeux dans la classe ou dans des livres ou...
et discuter sur nos goûts pour ce projet.
4. Choisir et associer le jeu à une ou deux notions mathématiques connues par des 2^e années.
5. Faire le plan de notre idée.
6. Préparer notre demande de matériel.

À penser :

Les habiletés nécessaires pour les joueurs.
Le jeu doit pouvoir se jouer à plusieurs joueurs (6).
Aurez-vous besoin d'un meneur de jeu ou d'un arbitre ou d'un animateur ?

Autoévaluation du travail d'équipe



J'ai participé au travail de l'équipe avec régularité :



J'ai assumé ma responsabilité :

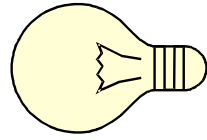


Lors de la visite, j'ai été une personne accueillante et efficace :



Les turlupinades

évaluation du projet



voici à quoi ressemblerait notre jeu :

but du jeu : _____

explications supplémentaires : _____

Évaluation de ma démarche mathématique

pour réussir à _____

j'ai travaillé _____

je retiens _____

le matériel utile a été : _____

la stratégie qui me servira dans un prochain travail sera : _____

