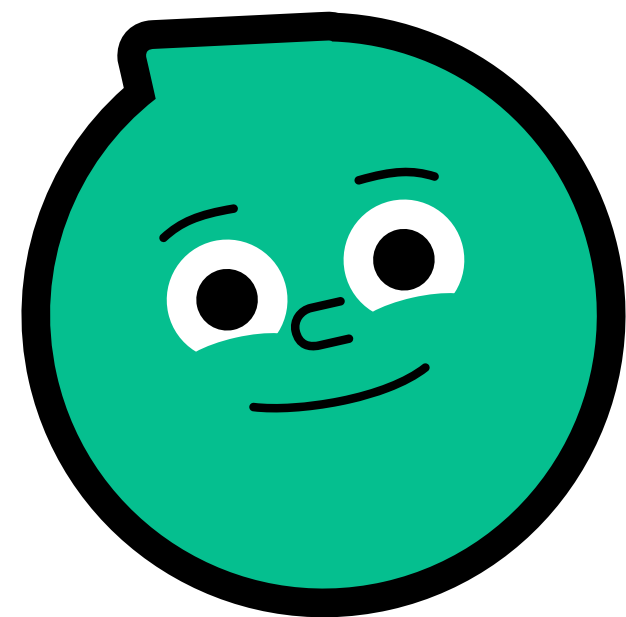


# Maths et manettes!

1<sup>er</sup> cycle du primaire



Problème  
déconstruit

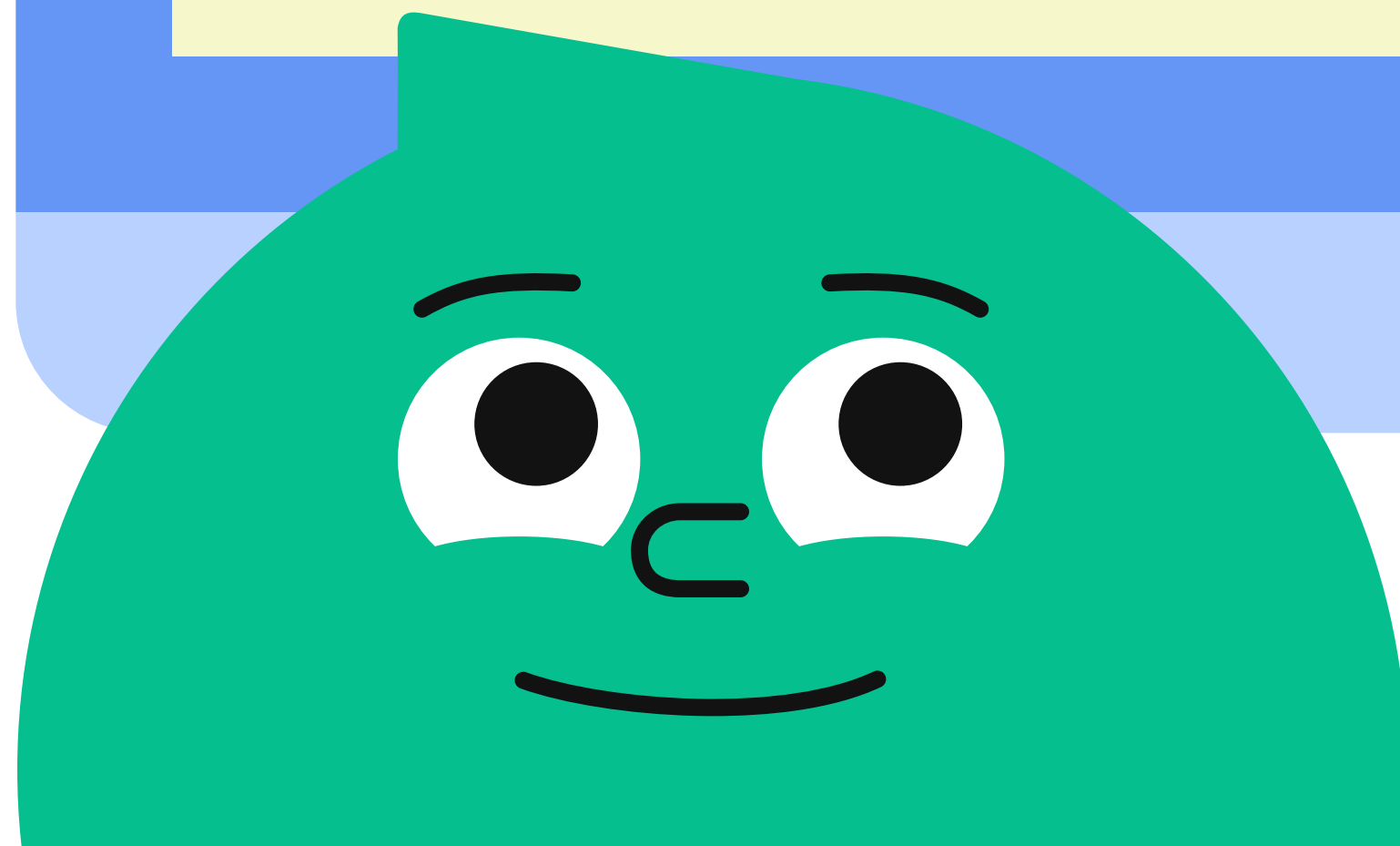
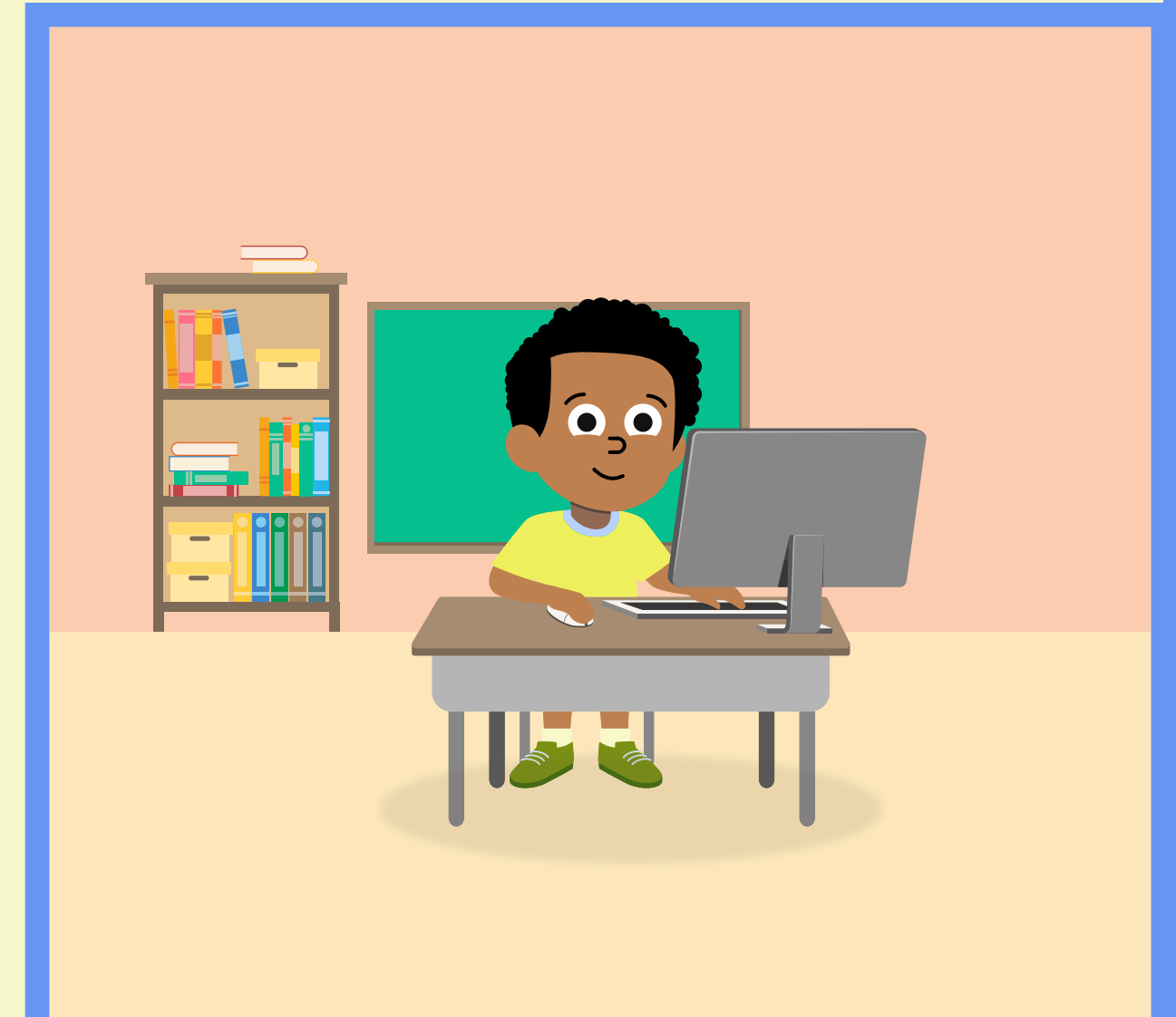
# Mise en situation

Pour célébrer la fin de l'année, quelques amis de ta classe veulent jouer aux jeux vidéos dans le coin informatique.

Ton enseignant, monsieur Henri, veut ton aide pour tout organiser.

Il veut savoir combien coutera la location des ordinateurs et des jeux vidéos pour la journée.

→ *De quelles informations as-tu besoin pour résoudre le problème?*



# Le nombre d'amis de la classe qui veulent jouer aux jeux vidéos



- 6 amis de ta classe veulent jouer aux jeux vidéos.
- Ils doivent tous avoir un ordinateur.

# Le nombre d'amis de la classe qui veulent jouer aux jeux vidéos



- 6 amis de ta classe veulent jouer aux jeux vidéos.
- Ils doivent tous avoir un ordinateur.

## Le cout de location d'un ordinateur



- Louer un ordinateur pour la journée coute 10 \$.

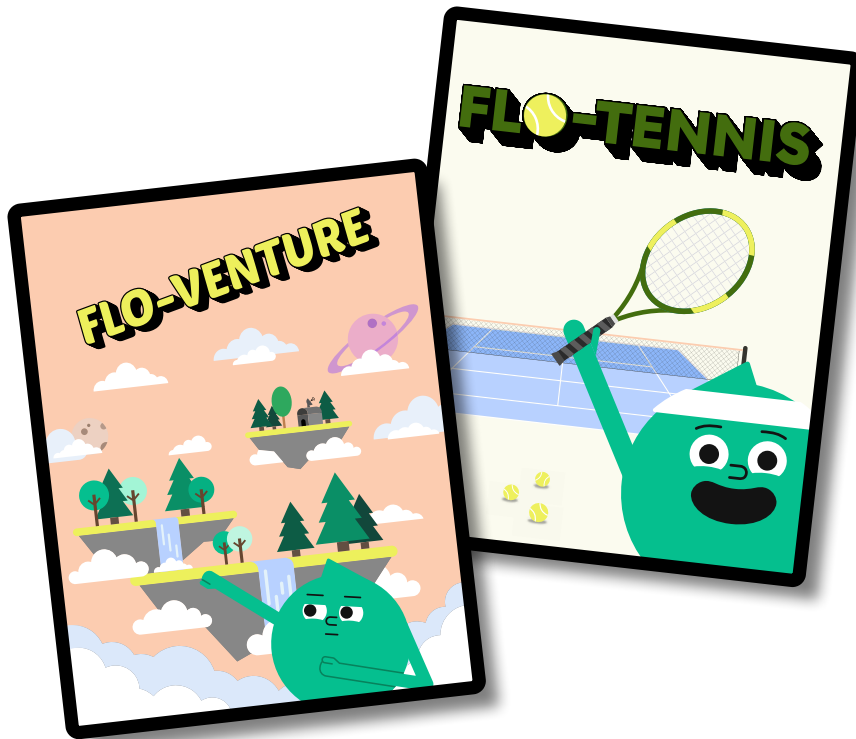
## Le cout de location d'un ordinateur



- Louer un ordinateur pour la journée coute 10 \$.

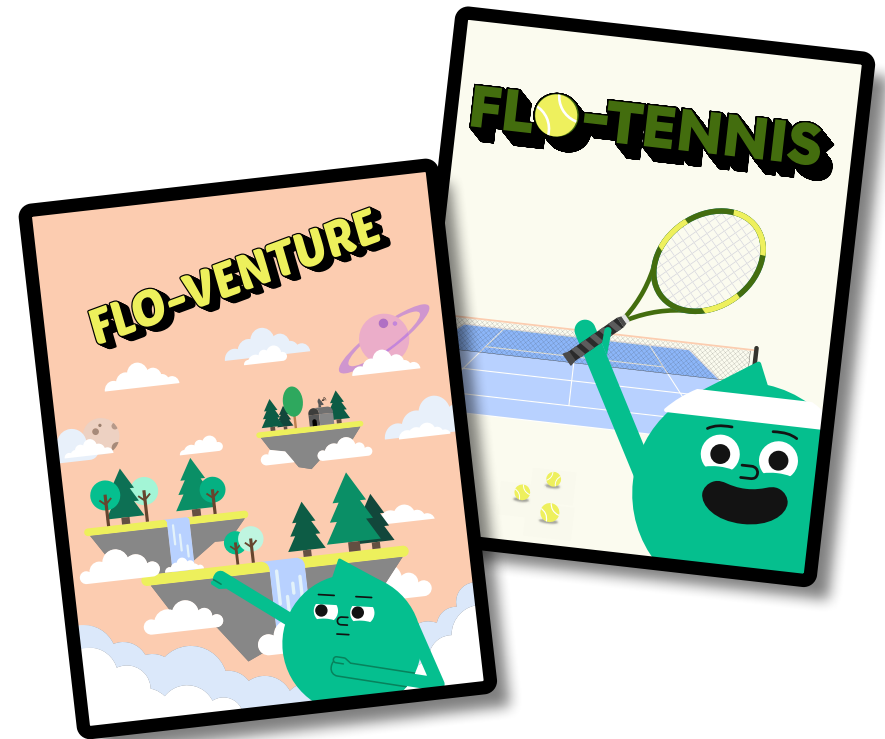


## Les jeux vidéos disponibles



- Il doit y avoir 10 jeux différents disponibles pour les élèves pendant la journée.
- 4 de ces jeux seront sur la thématique de l'aventure.
- Les autres jeux seront sur la thématique du sport.

## Les jeux vidéos disponibles



- Il doit y avoir 10 jeux différents disponibles pour les élèves pendant la journée.
- 4 de ces jeux seront sur la thématique de l'aventure.
- Les autres jeux seront sur la thématique du sport.

## Le cout de location des jeux vidéos



- Voici ce que monsieur Henri doit payer pour louer un jeu vidéo sur la thématique de l'aventure.

## Le cout de location des jeux vidéos



- Voici ce que monsieur Henri doit payer pour louer un jeu vidéo sur la thématique de l'aventure.

## Le cout de location des jeux vidéos



- Voici ce que monsieur Henri doit payer pour louer un jeu vidéo sur la thématique du sport.

## Le cout de location des jeux vidéos

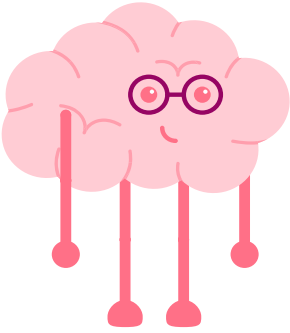
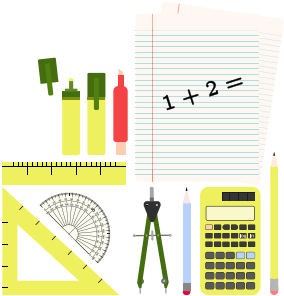


- Voici ce que monsieur Henri doit payer pour louer un jeu vidéo sur la thématique du sport.

## Grille d'observation

Nom de l'élève : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

| Critères mathématiques                                                                                                             | Éléments observables                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Commentaires de l'enseignant |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| <b>Compréhension du problème déconstruit</b><br> | <input type="checkbox"/> L'élève pose des questions claires et pertinentes à l'enseignante pour recevoir des indices.<br><input type="checkbox"/> L'élève tient compte des contraintes du problème.<br><input type="checkbox"/> L'élève montre une flexibilité aux nouvelles contraintes.<br><input type="checkbox"/> L'élève représente le problème à l'aide de matériel, de dessins ou de schémas. |                              |
| <b>Mobilisation de l'élève</b><br>              | <input type="checkbox"/> L'élève choisit les bons concepts mathématiques pour résoudre le problème déconstruit.<br><input type="checkbox"/> L'élève applique correctement les concepts et processus.                                                                                                                                                                                                 |                              |
| <b>Explication</b><br>                          | <input type="checkbox"/> L'élève explique ses choix.<br><input type="checkbox"/> L'élève laisse des traces mathématiques claires pour expliquer sa solution.                                                                                                                                                                                                                                         |                              |