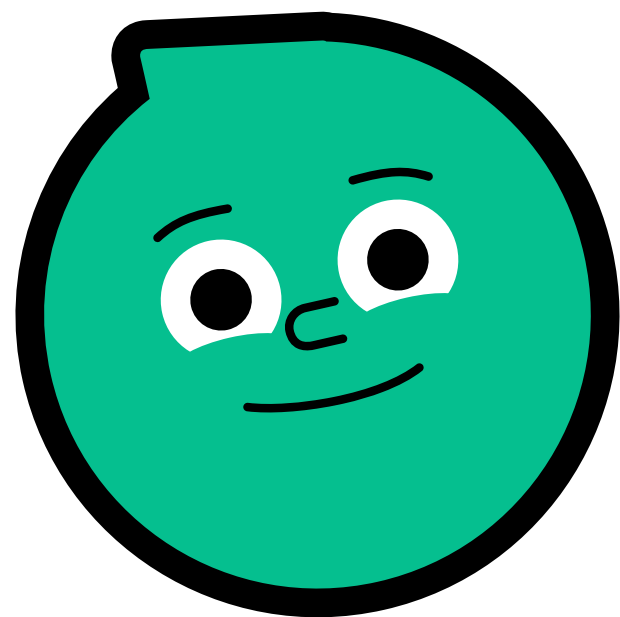


Maths et manettes!

2^e cycle du primaire



Problème
déconstruit

Mise en situation

Pour une journée complète, les élèves de 3^e et 4^e année auront leur propre salle de jeux vidéos, dans l'école.

C'est un grand projet et ton enseignante a besoin d'aide. Elle t'a choisi pour l'aider.

Tu dois :

- calculer les quantités de matériel nécessaire en fonction du nombre d'élèves participants,
- calculer les frais de location du matériel.

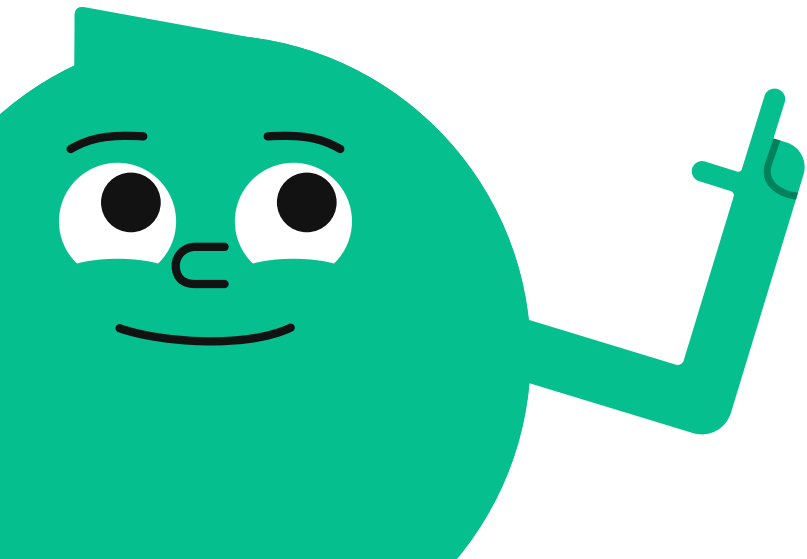
→ *Quels sont les indices manquants?*

→ *Tu as besoin de quelles informations pour résoudre ce problème?*



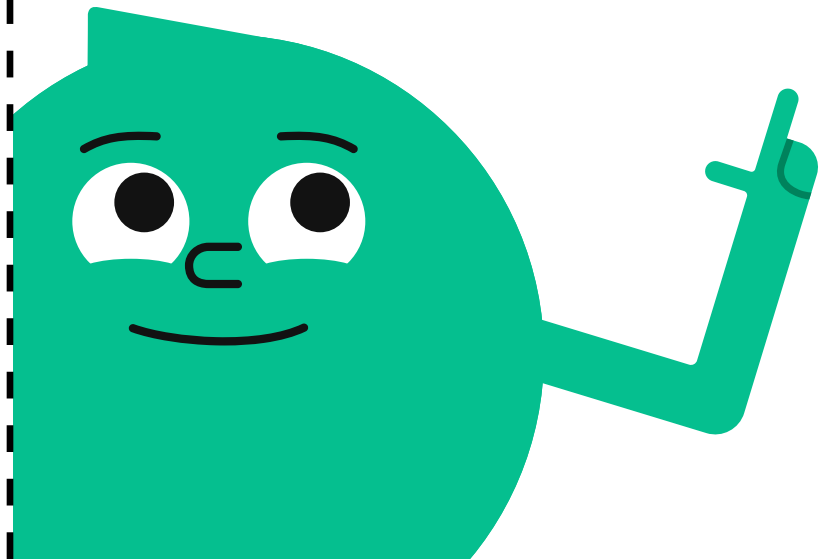
Le nombre d'élèves

Niveau scolaire des élèves	Nombres d'élèves
3 ^e année	55 élèves
4 ^e année	65 élèves

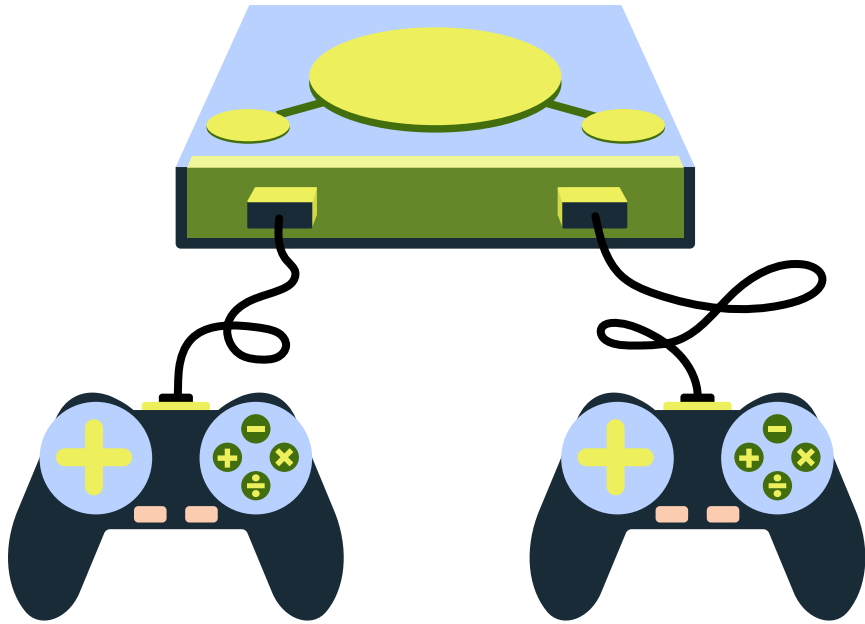


Le nombre d'élèves

Niveau scolaire des élèves	Nombres d'élèves
3 ^e année	55 élèves
4 ^e année	65 élèves

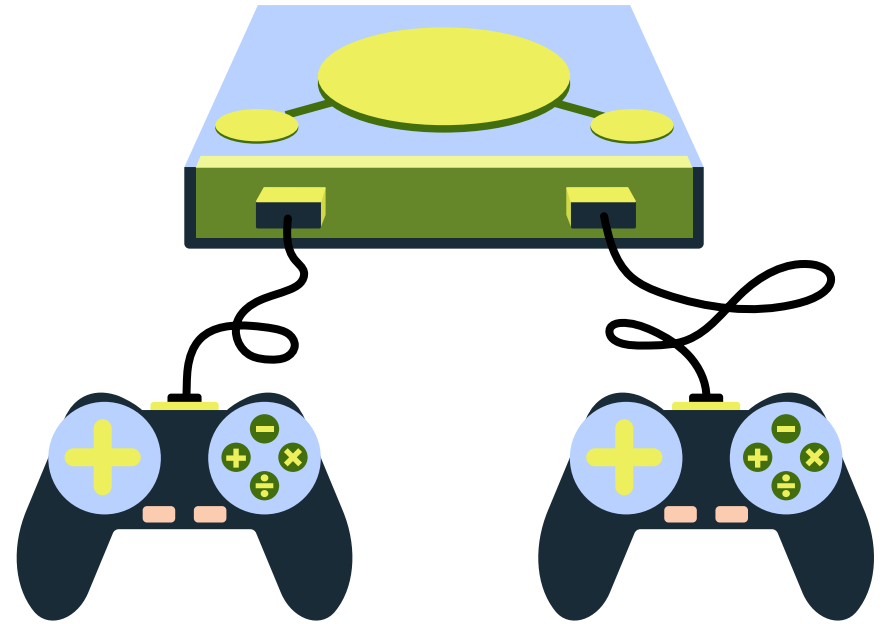


Le matériel nécessaire



- Il doit y avoir assez de manettes de jeu pour que la moitié des élèves de 3^e et 4^e année puissent jouer en même temps.
- Il doit y avoir 20 jeux vidéos à la disposition des élèves.
- Il doit y avoir 10 consoles de jeu *rétro*.
- Il doit y avoir 8 consoles de jeu de *nouvelle génération*.
- Le nombre de télévisions nécessaires est égal au nombre total de consoles *rétro* et de consoles de *nouvelle génération*.

Le matériel nécessaire



- Il doit y avoir assez de manettes de jeu pour que la moitié des élèves de 3^e et 4^e année puissent jouer en même temps.
- Il doit y avoir 20 jeux vidéos à la disposition des élèves.
- Il doit y avoir 10 consoles de jeu *rétro*.
- Il doit y avoir 8 consoles de jeu de *nouvelle génération*.
- Le nombre de télévisions nécessaires est égal au nombre total de consoles *rétro* et de consoles de *nouvelle génération*.

Les couts de location du matériel

Couts de location du matériel pour une journée	
Matériel	Cout (\$)
1 boîte de 10 jeux vidéos	8
1 console <i>rétro</i>	17
1 console de <i>nouvelle génération</i>	15
1 manette	3
1 télévision	35



Les couts de location du matériel

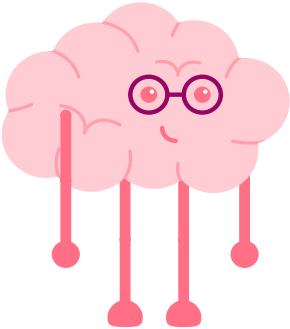
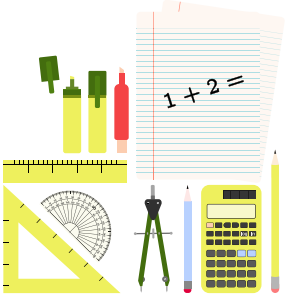
Couts de location du matériel pour une journée	
Matériel	Cout (\$)
1 boîte de 10 jeux vidéos	8
1 console <i>rétro</i>	17
1 console de <i>nouvelle génération</i>	15
1 manette	3
1 télévision	35



Grille d'observation

Nom de l'élève : _____

Date : _____

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