

MATHÉMATIQUES



Les règles de calcul

SÉQUENCE 1

Âge recommandé	6-9 ans
Connaissances requises	Reconnaître sa droite et sa gauche, compter jusqu'à 10
Matériel nécessaire	La boîte « Les règles de calcul », la droite numérique, des dés, les symboles $+/ -$, un lot de 50 cubes en bois
Sujet	Les règles de calcul
Compétences travaillées	Savoir additionner et soustraire
Durée de la séquence	2 h

Étape 1 : Introduction

Expliquez les concepts d'addition et de soustraction avec des exemples de la vie quotidienne. Montrez à vos élèves comment naviguer la droite numérique avec le doigt dans le contexte de l'addition et de la soustraction.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

MATHÉMATIQUES

Étape 2 : Narration

L'enseignant a lu l'histoire de « Tous à bord du train ». Après la lecture de l'histoire, les élèves discutent de ce qu'ils ont entendu. Les élèves donnent des idées sur les personnages qu'ils veulent ajouter à l'histoire.

Les élèves peuvent ajouter/soustraire les personnages qu'ils ont imaginés tout au long des 10 stations et voir qui atteint le Renard à la fin. Les élèves peuvent même représenter visuellement le déroulé de l'histoire ou nommer chaque station.

Étape 3 : Découverte de la boîte et jeu avec les personnages

Les élèves doivent disposer de suffisamment de temps pour découvrir le contenu de la boîte. Les élèves décorent les personnages qu'ils ont utilisés. En s'inspirant de l'histoire, les élèves ajoutent et retirent des personnages dans le train.

Étape 4 : Manipulation

Vous pouvez utiliser les cubes en bois pour manipuler des nombres encore plus grands. Demandez à vos élèves d'additionner des petits nombres (dont la somme est inférieure à 10) et leur faire progressivement additionner deux nombres supérieurs à 10. Vous pouvez ensuite faire la même chose avec les soustractions.

Étape 5 : Le jeu

Les élèves jouent en petits groupes (2 ou 3 élèves par groupe).

Idée de jeu :

1. Lancez le dé et placez le personnage sur la droite numérique.
2. Placez les symboles +/- sur le plateau.
3. Les élèves lancent le dé et indiquent le signe correspondant selon le résultat.
4. Les élèves doivent être amenés à répondre ainsi : je me déplace de 3 vers la gauche, l'opération est $7-3$, le résultat est 4.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

MATHÉMATIQUES

Étape 6 : Activité physique

À cloche pied : Dessinez une droite numérique sur le sol de la classe.

Demandez à vos élèves de sauter d'un nombre à l'autre pour résoudre les problèmes mathématiques. Si on leur demande de résoudre $3-1$, ils se positionnent sur le 3 et font un saut vers la gauche.

Vous pouvez aussi pratiquer cette activité dans la cour de récréation.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

MATHÉMATIQUES

SÉQUENCE 2

Âge recommandé	6-9 ans
Connaissances requises	Les élèves savent additionner et soustraire des nombres positifs
Matériel nécessaire	La boîte « Les règles de calcul », la droite numérique, des feuilles A4, un lot de 50 cubes en bois
Sujet	Les règles de calcul
Compétences travaillées	Savoir additionner et soustraire
Durée de la séquence	2 h

Étape 1 : Introduction

Vous pouvez commencer par demander à vos élèves dans quelles situations ils doivent effectuer des additions ou des soustractions (au supermarché par exemple).

Étape 2 : Narration

L'enseignant lit l'histoire « Tous à bord du train ». Après la lecture de l'histoire, les élèves discutent de ce qu'ils ont entendu.

Étape 3 : Découverte du contenu de la boîte

Les élèves doivent disposer de suffisamment de temps pour découvrir le contenu de la boîte. Laissez-leur le temps de fabriquer le train et les personnages. Laissez les élèves placer le « train » qu'ils ont fabriqué sur la droite numérique.

Expliquez que la soustraction (les personnages qu'ils ont joués quittant le train) revient à ajouter un nombre négatif.



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

MATHÉMATIQUES

Étape 4 : Manipulation

Demandez à vos élèves d'écrire une courte histoire sur l'évolution de la température au cours de la journée. Pour ce faire, demandez à vos élèves d'imaginer les températures de la nuit, du matin, du milieu de journée et de l'après-midi.

Pour aider les élèves en difficulté, utilisez à nouveau les cubes pour créer une petite tour. Ils peuvent compter le nombre de cubes qu'ils ont ajoutés ou enlevés et regarder le nombre final de cubes qu'ils ont.

Étape 5 : Lecture des histoires

Chaque groupe présente son histoire au reste de la classe.

Références :

<https://classplayground.com/number-line/>



Cofinancé par
l'Union européenne

MY BOX OF STEAM (code projet: 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) est co-financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.