Activité riche

1er cycle de l’élémentaire

**0 à 20**

**Matériel**

Fiche reproductible 1

Crayon

**Directives**

Le premier joueur choisit un numéro sur la droite numérique et le biffe. Le même joueur choisit ensuite un second numéro et le biffe aussi. Enfin, il ou elle encercle la somme ou la différence des deux nombres et écrit l’équation ainsi formée. Par exemple, le premier joueur pourrait faire ceci :



3 + 8 = 11

Le deuxième joueur doit commencer par biffer le nombre encerclé. Il biffe ensuite un autre nombre de son choix. Finalement, il encercle la somme ou la différence de ces deux nombres.

Suite à ce tour, la droite aura cette allure :



3 + 8 = 11

11 + 9 = 20

À son tour, le premier joueur fait ceci :



3 + 8 = 11

11 + 9 = 20

20 – 4 = 16

Note : un nombre déjà biffé ne peut pas être utilisé deux fois.

Le gagnant est le joueur qui aura réussi à faire une équation complète le dernier.

*À vous de jouer!*

**Discussion**

Y a-t-il une stratégie pour gagner? Si oui, quelle est-elle?

**Extension**

Éliminer des nombres de la droite numérique.

Allonger la droite numérique jusqu’à 30 (ou plus).

Source : <http://nrich.maths.org/6589>



1ère année

Le nombre

**Résultat d’apprentissage général :** Développer le sens du nombre.

**Résultats d’apprentissage spécifiques**

RAS 9. Démontrer une compréhension de l’addition de nombres dont les solutions ne dépassent pas 20 et les faits de soustraction correspondants, de façon concrète, imagée et symbolique en :

• utilisant le langage courant et celui des mathématiques pour décrire des opérations d’addition et de soustraction;

• créant et en résolvant des problèmes contextualisés qui comportent des additions et des soustractions;

• modélisant des additions et des soustractions à l’aide d’objets et d’images, puis en notant le processus de façon symbolique.

[C, CE, L, R, RP, V]

RAS 10. Décrire et utiliser des stratégies de calcul mental (autres que la mémorisation) telles que :

• en débutant le compte à partir d’un nombre connu pour avancer ou reculer;

• obtenir 10;

• se référer à un double connu;

• se servir de l’addition pour soustraire;

pour les faits d’addition jusqu’à 18 et les faits de soustraction correspondants.

[C, CE, L, R, RP, V]

2ème année

Le nombre

**Résultat d’apprentissage général :** Développer le sens du nombre.

**Résultat d’apprentissage spécifique**

RAS 9. Démontrer une compréhension de l’addition (se limitant à des numéraux à 1 ou à 2 chiffres) dont les solutions peuvent atteindre 100 et les soustractions correspondantes en :

• appliquant ses stratégies personnelles pour additionner et soustraire avec et sans l’aide de

matériel de manipulation;

• créant et en résolvant des problèmes qui comportent des additions et des soustractions;

• utilisant la propriété de la commutativité de l’addition (l’ordre des termes d’une addition n’affecte pas la somme);

• utilisant la propriété de l’associativité de l’addition (regrouper des ensembles de nombres de différentes manières n’affecte pas la somme);

• expliquant que l’ordre des termes d’une soustraction peut affecter la différence obtenue;

[C, CE, L, R, RP, V]

Mathématiques M-9 – Programme d’études de l’Alberta

©Alberta Education, Canada, 2007

Mis à jour le 6 novembre 2011

Fiche reproductible -

**0 à 20**

Tableaux de jeu

**Partie 1**



Équations :

**Partie 2**



Équations :