

MATH&MOVE

FICHE D'ACTIVITÉ

La multiplication et la division



Cofinancé par
l'Union européenne

Cofinancé 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.

NOTION
MATHÉMATIQUE

Opérations de base -
multiplication et division

DURÉE DE
L'ACTIVITÉ

20 à 30
minutes

NIVEAU DE
DIFFICULTÉ

Niveau 2
(8-9 ans)

NOMBRE DE
PARTICIPANTS

1 classe (environ 20 - 22 élèves),
divisée en groupes de 3, activité
de groupe collaborative

Remarque: Le temps consacré à cette activité peut toujours varier en fonction des besoins cognitifs de vos élèves. Le plaisir que les élèves retirent de cette activité peut également être un indicateur du temps passé.

Matériel
requis pour
cette
activité

1

Une roue avec un pointeur

- Suivez ce lien YouTube pour obtenir des instructions sur la façon de fabriquer votre propre produit. "[Spinning Wheel](#)".

2

Des cartes avec des chiffres pour la roue (un, deux ou trois chiffres).

- Découpez du carton en carrés (10 ou 12 selon les secteurs angulaires de la roue), écrivez-y des nombres aléatoires (privilégiez les nombres se terminant par 5 ou 0 si les élèves ont des difficultés avec la division) et collez-les sur la roue, un sur chaque secteur angulaire.

3

Des cartes avec les symboles des 2 opérations (\times et \div).

- 2 ou 3 cartes de chaque symbole suffisent, chaque élève rendant sa carte à l'enseignant lorsqu'il a terminé.

4

Des cartes avec des nombres à utiliser pour les opérations de multiplication ou de division.

- Placez ces cartes en pile, de sorte que les élèves devront "fouiller" dans la pile pour trouver les nombres qu'ils recherchent. Si vous choisissez de travailler avec des résultats se terminant par 0 ou 5, vous aurez besoin de 20 cartes de nombres pour vos opérations (de 5 à 100, si vous souhaitez que 100 soit le plus grand nombre).

INSTRUCTION ET DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

Instruction

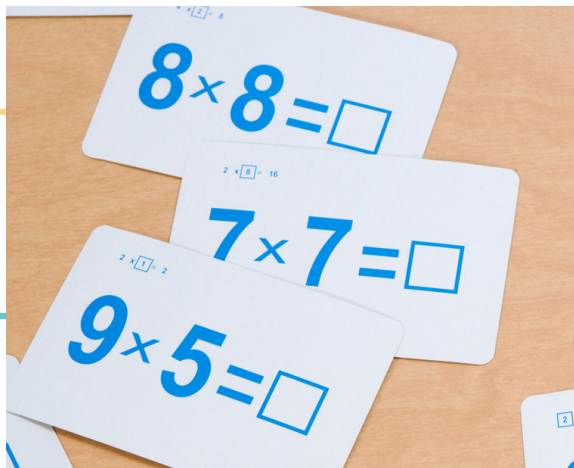
Vous jouerez le rôle d'un magicien en utilisant une roue qui tourne et des cartes pour former des nombres à deux chiffres. Jouez en groupes de 6 à 7. À tour de rôle, faites tourner la roue et, lorsqu'elle s'arrête, essayez de former le nombre indiqué par le pointeur. Appliquez l'opération mathématique définie par la carte du symbole mathématique (\times ou \div) que vous donne votre enseignant. Dites le résultat correct à voix haute et placez vos opérations mathématiques dans l'espace d'apprentissage, l'une sous l'autre.

Avec l'aide de votre professeur, révisez l'utilisation des différentes opérations mathématiques pour obtenir le même résultat. Par exemple, pour obtenir 20, vous pouvez multiplier 10×2 ou 5×4 , et vous pouvez diviser $100 \div 5$, ou $40 \div 2$, etc. Entraînez-vous avec votre professeur sur différents nombres jusqu'à ce que vous vous sentiez suffisamment sûr de vous. Répartissez-vous en groupes de 6-7 élèves. Placez vous devant la roue et faites la tourner à tour de rôle.



2

Après le premier tour, si par exemple, le pointeur s'arrête sur le chiffre "15", vous devez former le "15" à l'aide de la bonne opération mathématique. Réfléchissez aux options possibles, à savoir si vous devez utiliser la multiplication ou la division pour obtenir ce résultat ($5 \times 3 = 15$, $30 \div 2 = 15$, etc.). Puis cherchez les deux nombres dont vous avez besoin dans la pile de nombres pour effectuer l'opération. Une fois le calcul terminé, annoncez à voix haute le résultat obtenu et expliquez votre raisonnement au reste du groupe.



3

Les autres membres de votre groupe font ensuite tourner la roue à tour de rôle, en effectuant les opérations nécessaires pour obtenir le résultat.



DERNIÈRE ÉTAPE



Le jeu est terminé lorsque tous les élèves de toutes les équipes ont fait un essai et ont placé en pile leurs opérations mathématiques, les unes sous les autres.