



MATH&MOVE

LEÇON

UTILISER LE MOUVEMENT POUR additionner jusqu'à 60



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.

Cette leçon permet aux élèves de s'entraîner à l'addition à deux chiffres en lançant des dés pour trouver deux chiffres additionner, après quoi ils doivent sauter pour atteindre le résultat correct inscrit sur une marelle.



À la fin de cette leçon, les élèves devraient être capables de :

- Reconnaître le lien entre deux additions et leur somme.
- Maîtriser l'addition de multiples de 5 (de 5 à 30) pour obtenir une somme de 60.
- Calculer quelles sont les deux additions (multiples de 5) qui peuvent constituer un résultat donné.

NOTION
MATHÉMATIQUE : Opération mathématique de base – l'addition.

DURÉE PRÉVUE : 15 à 30 minutes.

NIVEAU : âge 8-9 ans.

NOMBRE DE PARTICIPANTS : groupes de 4 à 6 élèves, (mais peut être modifié pour inclure 8 à 10 élèves).

PRÉPARATION DE LA LEÇON

Compétences requises

Pour cette leçon, les élèves doivent déjà savoir comment :

- Additionner des multiples de 5, en comprenant que la somme se termine toujours par un « 0 » ou un « 5 ».

Matériel nécessaire et mise en place

1 2 dés, dont chaque face contient des multiples de 5. À partir de 5 jusqu'à 30 (5, 10, 15, 20, 25, 30)

- Vous pouvez utiliser des dés ordinaires et utiliser de la colle et des morceaux de papier pour coller les nouveaux chiffres sur les faces des dés.
- Vous pouvez également fabriquer vos propres dés en papier en suivant le lien YouTube disponible dans cette leçon. ([How to make a paper Dice?](#))

**Matériel
nécessaire
et mise en
place**

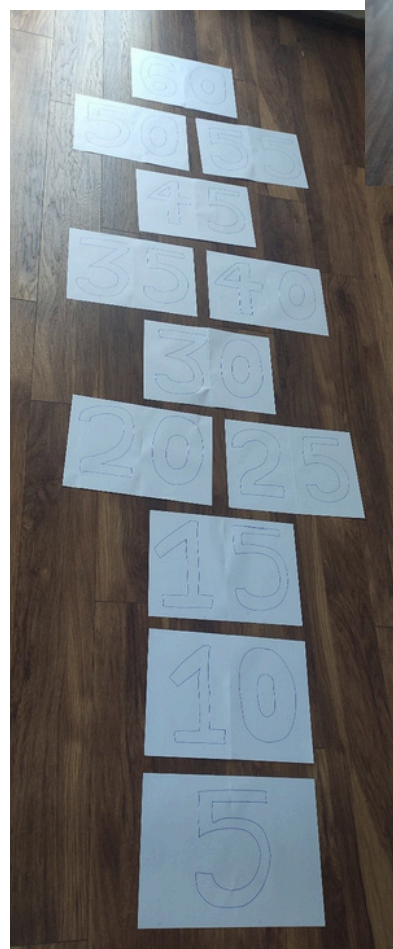
- 2** Une marelle avec 12 cases contenant des multiples de 5, en commençant par 5 jusqu'à 60.
 - Veiller à ce que les espaces soient suffisamment grands pour que les élèves puissent se croiser en sautant ou même occuper à plusieurs le même espace (une taille de 60 cm x 50/60 cm par espace devrait suffire).
- 3** Une craie pour dessiner la marelle sur le sol.
 - En raison de la taille de la marelle, nous recommandons de réaliser cette leçon avec les élèves à l'extérieur.

Comme cette activité nécessite des mouvements des poignets et du bas du corps, demandez à toute la classe de tourner les poignets dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse et de faire 10 sauts pour se préparer aux sauts de la marelle.

INSTRUCTIONS DE LA LEÇON

- 1** Une fois que vous avez dessiné la marelle et préparé les deux dés, discutez avec les élèves des nombres inscrits sur les deux supports d'apprentissage. Aidez-les à comprendre que tous les nombres sont des multiples de 5 et que l'addition de deux de ces nombres aboutira toujours à une réponse se terminant par 0 ou 5.
- Après cette introduction aux concepts de la leçon, divisez la classe en groupes de 4 à 6 élèves et expliquez que les groupes lanceront les dés à tour de rôle et iront sur la marelle, jusqu'à ce que tous les membres d'un groupe se trouvent sur un espace de la marelle.

(1)



(2)

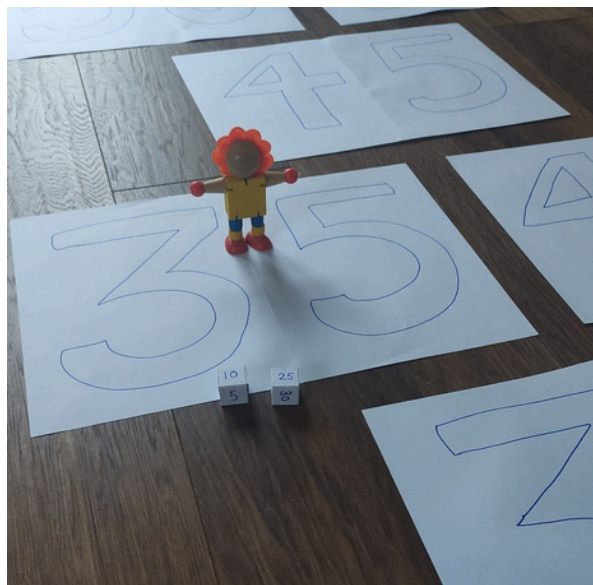


(1)
Marelle

(2)
Dés

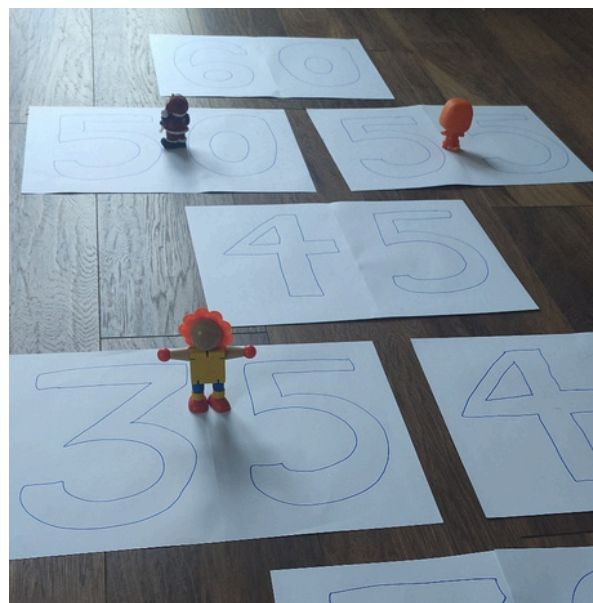
2

- En commençant par le premier groupe, demandez à un élève de lancer les dés. Lorsque les dés atterrissent sur la surface, demandez à l'élève d'additionner les nombres qu'il voit (par exemple : $10 + 25$). Une fois qu'il a calculé la somme, demandez-lui de sauter à ce numéro sur la marelle et d'y rester jusqu'à la fin du tour de leur groupe.



3

- Demandez aux autres membres du groupe d'additionner à tour de rôle les chiffres de leurs dés, puis de sauter jusqu'à cette somme sur la marelle.
- Le tour du groupe se termine lorsque tous les membres se trouvent sur une case de la marelle.



CONCLUSION



Avec tous les élèves sur la marelle, demandez au groupe de faire une synthèse de la somme la plus élevée. Le(s) gagnant(s) sera(ont) l'élève (ou les élèves) qui a atteint la somme de 60 ou qui s'en est le plus rapproché.

POUR ALLER PLUS LOIN



Vous pouvez stimuler encore davantage les compétences des élèves en matière d'addition à deux chiffres :

- Lorsque tous les élèves se trouvent sur une case de la marelle, demandez-leur d'additionner leurs sommes en groupe !
- Un tour bonus peut être joué par chaque groupe : chaque joueur retourne au début de la marelle et lance un objet qui atterrit sur l'une des cases de la marelle. Pour atteindre cette somme, ils ne peuvent sauter que sur les nombres dont la somme est égale à cette somme. Par exemple : si son objet atterrit sur « 40 », il peut sauter deux fois sur le nombre « 20 » ($20+20$), ou sur les nombres « 10 » et « 30 » ($10+30$), ou encore sur « 5 », « 15 » et « 20 » ($5+15+20$).

RECOMMANDATIONS POUR L'INCLUSION

Comment adapter cette leçon à des élèves plus jeunes

Cette activité peut être adaptée aux élèves âgés de 6 à 7 ans en utilisant les nombres figurant sur les dés ordinaires. Cette adaptation viserait la pratique de l'addition de base, la somme la plus basse étant de 2 ($1 + 1$) et la somme la plus élevée de 12 ($6 + 6$). Vous pouvez utiliser le même modèle de marelle, en changeant seulement les nombres sur les cases pour additionner de 1 à 12.

Adaptations pour les élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage

- Encouragez les élèves à additionner à voix haute les nombres figurant sur les dés, puis à lire les nombres figurant sur les cases lorsqu'ils les franchissent sur la marelle. Cette articulation des étapes permet aux élèves atteints de troubles spécifiques du langage de ne pas se reposer sur la mémorisation.
- Ne mettez pas l'accent sur la compétition, mais plutôt sur la collaboration : l'élève ou les élèves qui ont obtenu la somme la plus élevée de 60 ne bénéficient d'aucun traitement préférentiel, mais leur somme est utilisée avec celle des autres pour calculer la somme de toutes les sommes.

BIBLIOGRAPHIE

Arpino, Monica. "Grow Math Skills While Playing Hopscotch." DREME, July 21, 2022. <https://dreme.stanford.edu/news/grow-math-skills-while-playing-hopscotch/>.

How to Make a Paper Dice?, 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=vUws412hdjo>.

Robinson, Selena. "Sidewalk Chalk Outdoor Math Game." Look! We're Learning! (blog), April 14, 2016. <https://www.lookwerelearning.com/outdoor-math-game/>.