

Suivi à la maison

Activités mathématiques



3^e année

Modélisation et algèbre

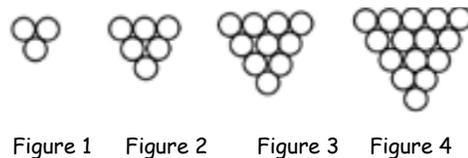
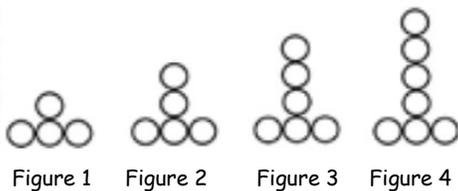
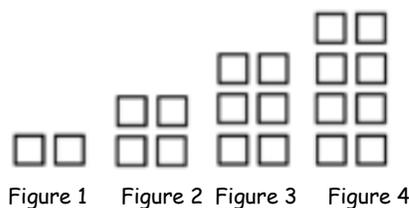
Créer et prolonger une suite

La multiplication par 0 et par 1

Créer et prolonger une suite

1. Créer une suite non numérique à motif croissant de l'exemple ci-dessous en utilisant des petits objets que vous avez chez vous (p. ex., boutons, haricots, macaroni)
2. Demander à votre enfant de créer les deux prochaines figures de la suite.
3. Demander à votre enfant de décrire à quoi ressemblera la 10^e figure.
4. Demander à votre enfant de créer une différente suite non numérique à motif croissant.

Exemple,



Connaître la relation entre le numéro des figures dans la suite et le nombre d'éléments qui les composent permet de définir une règle de régularité. Pour l'exemple 1, la figure 1 a 2 carrés, la figure 2 a 4 carrés, la figure 3 a 6 carrés, la figure 10 aurait donc 2 fois 10 carrés pour un total de 20 carrés.

À discuter

- Comment savez-vous que la suite non numérique est à motif croissant ?
- Quelle stratégie avez-vous utilisée pour trouver le nombre d'éléments à la 10^e figure ?

La multiplication par 0 et par 1

Le matériel :

- Des dés
- Papier et crayon
- Une roulette créée à l'aide d'un trombone, un crayon et le modèle d'une roulette.

Règlements :

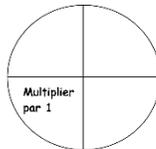
1. Chaque joueur lance un dé. La somme des dés est le nombre cible.
2. Le joueur A, lance le dé et fait tourner la roulette.

Exemple,

Le joueur lance un 1.



La roulette atterrit sur multiplier par 1.



$$\square \times 1 = 1$$

La réponse ressemblerait à ceci.

3. Le joueur A, multiplie le nombre du dé par 1 ou par 0, selon les instructions affichées sur la roulette. Le joueur enregistre la réponse sur son papier.
4. Le joueur B joue son tour. Les joueurs continuent à tour de rôle jusqu'à les deux joueurs aient joué dix tours.
5. Les joueurs additionnent les nombres sur leur papier.

Le joueur dont le total est le plus proche du nombre cible gagne la partie.

Le produit de tout nombre multiplié par 0 est toujours 0.

Tout nombre multiplié par 1 est égal à lui-même en tant que produit.

À discuter

- Était-il préférable de multiplier un nombre par 0 ou 1 pour obtenir un total de jeu le plus proche du nombre cible ? Pourquoi ?