

Suivi à la maison

Activités mathématiques



4^e année

Numération et sens du nombre

Casse-têtes d'additions et de soustractions

Explorer la multiplication

Le jeu des restes

Moins que, égal à, ou plus grand que $\frac{1}{2}$

Couvrir les dixièmes

Casse-têtes d'additions et de soustractions

1. Demander à votre enfant de découper les six cercles contenant les nombres décimaux pour le premier casse-tête. (Voir page ci-jointe).
2. Demander à votre enfant de placer les cercles numérotés sur les cercles vides de sorte qu'une véritable phrase d'addition ou de soustraction soit formée de chaque côté du casse-tête.
3. Demander à votre enfant de coller les cercles numérotés sur le casse-tête ou d'écrire les nombres dans les cercles vides.
4. Répéter les étapes pour le reste des casse-têtes.

Les clés de réponses sont fournies sur la feuille ci-jointe.

L'utilisation du langage mathématique approprié aide à comprendre la valeur de position.

$$0,7 + 0,8$$

La combinaison de sept dixièmes et huit dixièmes donne quinze dixièmes ou un et cinq dixièmes.

À discuter

- En quoi les casse-têtes d'addition et de soustraction sont-ils semblables aux autres casse-têtes ?
- Quelle stratégie avez-vous utilisée pour résoudre les casse-têtes ?

Casse-têtes d'additions et de soustractions



$\begin{array}{c} \bigcirc \\ + \quad + \\ \bigcirc \quad \bigcirc \\ = \quad = \\ \bigcirc - \bigcirc = \bigcirc \end{array}$	\bigcirc 0,1	\bigcirc 0,4	\bigcirc 0,5
	\bigcirc 0,7	\bigcirc 0,8	\bigcirc 1,2

$\begin{array}{c} \bigcirc + \bigcirc - \bigcirc \\ + \quad - \\ \bigcirc \quad \bigcirc \\ = \quad = \\ \bigcirc - \bigcirc = \bigcirc \end{array}$	\bigcirc 0,4	\bigcirc 0,5	\bigcirc 0,6
	\bigcirc 0,7	\bigcirc 1,1	\bigcirc 1,3
		\bigcirc 1,4	\bigcirc 2,0

$\begin{array}{c} \bigcirc \\ + \quad + \\ \bigcirc \quad \bigcirc \\ = \quad = \\ \bigcirc - \bigcirc = \bigcirc \end{array}$	\bigcirc 0,5	\bigcirc 0,6	\bigcirc 0,9
	\bigcirc 1,1	\bigcirc 1,4	\bigcirc 2,0

Clés de réponses

Additions et soustractions



$ \begin{array}{c} (0,4) \\ + \quad + \\ (0,8) \quad (0,1) \\ = \quad = \\ (1,2) - (0,7) = (0,5) \end{array} $	$(0,1)$	$(0,4)$	$(0,5)$
	$(0,7)$	$(0,8)$	$(1,2)$

$ \begin{array}{c} (0,6) \\ + \quad + \\ (1,4) \quad (0,5) \\ = \quad = \\ (2,0) - (0,9) = (1,1) \end{array} $	$(0,5)$	$(0,6)$	$(0,9)$
	$(1,1)$	$(1,4)$	$(2,0)$

$ \begin{array}{c} (0,7) + (1,3) - (2,0) \\ + \quad - \\ (0,4) \quad (1,4) \\ = \quad = \\ (1,1) - (0,5) = (0,6) \end{array} $	$(0,4)$	$(0,5)$	$(0,6)$
	$(0,7)$	$(1,1)$	$(1,3)$
	$(1,4)$	$(2,0)$	

Explorer la multiplication

Trois façons différentes de représenter 3×17 se trouvent sur la feuille ci-jointe.

1. Demander à votre enfant d'expliquer comment chaque représentation peut être utilisée pour trouver la réponse à 3×17 .
2. Demander à votre enfant de représenter 3×17 d'une autre manière.



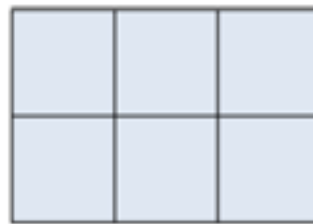
2 groupes de 3 étoiles

$$2 \times 3$$



2 par 3

$$2 \times 3$$



(Une disposition rectangulaire)

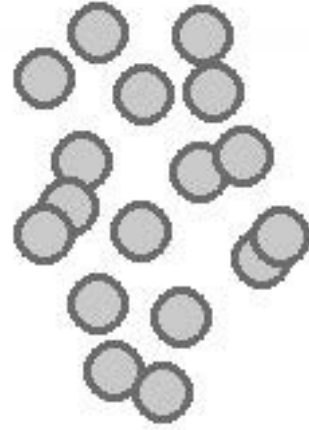
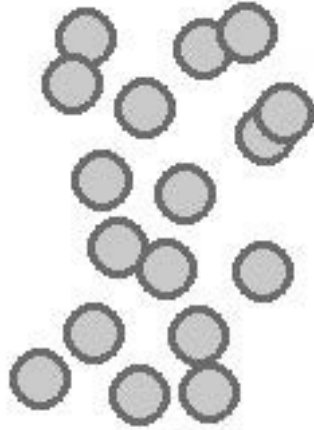
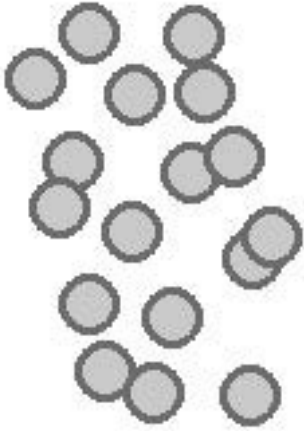
Une disposition rectangulaire (un arrangement d'objets en rangées et en colonnes) est un modèle utile pour la multiplication.

Les dispositions rectangulaires peuvent être divisées en sections.

À discuter

- En quoi les trois représentations sont-elles différentes ?
- Comment sont-elles similaires ?
- Quelle représentation est la plus facile à utiliser pour trouver la réponse ? Laquelle est la plus difficile ?

Explorer la multiplication



$$17 + 17 + 17$$

$$3 \times 17$$

$$3 \times 10$$

+

$$3 \times 7$$

Le jeu des restes

Un dé Nombre de joueurs : 2

Le matériel :

- Un dé 
- 20 petits objets
- Un morceau de papier et un crayon

Règlements :

1. Jouer à ce jeu avec un partenaire.
2. Pour commencer, un joueur lance le dé. Le joueur doit répartir les 20 petits objets également dans le nombre de groupes qui est représenté sur le dé.
Par exemple,
3 est roulé, les 20 petits objets sont divisés en 3 groupes.



3. S'il y a un reste, le joueur enregistre le nombre d'objets restants sur un morceau de papier. Par exemple, le reste est de 2.
4. Maintenant, le tour passe à l'autre joueur qui lance le dé, fait des groupes égaux et enregistre le reste sur son papier.
5. Après que chaque joueur ait joué 10 tours, les joueurs additionnent les restes sur leur morceau de papier.

Le joueur avec le total le plus bas gagne la partie.

Un élément restant d'une quantité après une division de ces éléments s'appelle le reste. En autre mot, c'est une division inexacte.

À discuter

- Comment calculez-vous le reste ?
- Que signifie le reste de la division ?

Moins que, égal à, ou plus grand que $\frac{1}{2}$

1. Avec votre enfant, trouver des exemples de fractions chez vous.
Par exemple,
 - La fraction de chaussettes noires dans un tiroir.
 - La fraction de portes qui ont des serrures.
 - La fraction qui décrit la quantité d'eau dans une bouteille.
2. Demander à votre enfant de comparer ces fractions avec $\frac{1}{2}$.
Par exemple,
 - Plus que $\frac{1}{2}$ des chaussettes du tiroir sont noires.
 - Exactement $\frac{1}{2}$ des portes ont des serrures.
 - La bouteille d'eau est moins des $\frac{1}{2}$ pleine.
3. Demander à votre enfant de faire des dessins pour montrer comment certaines des fractions trouvées se comparent à $\frac{1}{2}$.



Relier les fractions aux points de repère de 0, $\frac{1}{2}$ et 1 peut aider à donner une idée des quantités fractionnaires.

À discuter

- Comment savez-vous s'il y a plus ou moins de $\frac{1}{2}$?
- Pourquoi certains éléments étaient-ils difficiles à créer ?
- Comment ces fractions sont-elles importantes dans la vie quotidienne ?

Couvrir les dixièmes

Nombre de joueurs: 2

Le matériel :

- 10 petits objets (boutons, pièce de monnaie...)
- Un morceau de papier
- Crayon

Règlements :

1. Découper les rectangles trouvés sur la page ci-jointe. Chaque rectangle est considéré comme un tout avec 10 parties. Chaque partie vaut "0,1" ou "1/10".
2. Les joueurs couvrent à tour de rôle des espaces sur le rectangle avec de petits objets (un petit objet par espace).
3. À chaque tour, les joueurs décident de couvrir un, deux ou trois espaces. Encourager votre enfant à compter chaque espace lorsqu'il le recouvre avec un petit objet. (p. ex., un dixième, deux dixièmes, trois dixièmes).
4. Demander à votre enfant d'enregistrer la fraction et le nombre décimal pour chaque tour. Par exemple, si 3 espaces sont couverts, le joueur annonce "3 dixièmes" et il enregistrera "3/10" et "0,3."
5. Le joueur qui place le dernier objet sur le rectangle est le gagnant.

0,1 ou
1/10



Compter par dixième aide à mieux comprendre la quantité décimale et peut renforcer la compréhension de la relation entre les dixièmes et le tout.

À discuter

- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour gagner le jeu ?
- Qu'avez-vous appris en jouant ce jeu ?

Couvrir les dixièmes



Jeu 1

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Jeu 2

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--