

## SITUATION D'APPRENTISSAGE ET D'ÉVALUATION (SAÉ)

2<sup>e</sup> cycle - Enseignement primaire



**« Aidez-nous, comptez vos sous! »**

**Guide de l'enseignant**

## TABLE DES MATIÈRES

Description de la situation d'apprentissage.....	3
Structure de la situation d'apprentissage.....	4
Planification de l'apprentissage .....	5
Planification de l'évaluation.....	7
Démarche pédagogique : Action en classe .....	11
Annexes.....	17

Cette situation d'apprentissage a été réalisée à partir  
d'une idée originale de Vickie Viens.

Collaboration : Philippe Tuttino et Marie-Eve Dupuis, étudiants,  
baccalauréat en enseignement, Université de Montréal

Supervision : Micheline-Joanne Durand,  
Université de Montréal

## DESCRIPTION DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE

### *Intention éducative*

Dans cette situation d'apprentissage, les élèves seront amenés à s'impliquer dans une activité de financement proposée par Leucan pour les familles et les enfants atteints de cancer. Une collecte de fonds, ayant lieu principalement le soir d'Halloween, permettra aux élèves d'amasser des sous par le biais des tirelires.

Les élèves feront le compte de ce qui a été amassé par leur groupe et calculeront ensuite combien de fonds ont été recueillis par les autres groupes de leur cycle. Ils pourront ainsi développer leurs aptitudes à résoudre des situations-problèmes mathématiques tout en menant à terme leur démarche de façon organisée.

### Domaines généraux de formation

Intention éducative : **Vivre ensemble et citoyenneté**

Axes de développement : Culture de la paix

interdépendance des personnes, des peuples et de leurs réalisations; égalité des droits et droit à la différence des individus et des groupes; conséquences négatives des stéréotypes et autres formes de discrimination et d'exclusion; lutte à la pauvreté et à l'analphabétisme; sensibilisation aux situations de coopération et d'agression; résolution pacifique des conflits; modalité d'entente ou de contrat.

### Compétence transversale

Se donner des méthodes de travail efficaces :

- Analyser la tâche à accomplir
- S'engager dans la démarche
- Accomplir la tâche : Mobiliser les ressources requises
- Analyser sa démarche

### Compétences disciplinaires

Domaine de la mathématique, de la science et de la technologie :

C1 Résoudre une situation-problème mathématique

C2 Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques

C3 Communiquer à l'aide du langage mathématique

# STRUCTURE DE LA SITUATION D'APPRENTISSAGE

## PRÉPARATION DES APPRENTISSAGES

### Activité 1

« Ma copine est malade... »

CT : Se donner des méthodes de travail efficaces

### Activité 2

« L'addition de nombres décimaux »

C2 : Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques  
C3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique

### Activité 3

« Une somme bien organisée »

C1 : Résoudre une situation-problème en mathématique  
C2 : Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques  
C3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique  
CT : Se donner des méthodes de travail efficaces

## RÉALISATION DES APPRENTISSAGES

### Activité 4

« L'Halloween rapporte »

C2 : Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques  
C3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique

### Activité 5

« Et nous avons amassé... »

C2 : Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques  
C3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique

## INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES

### Activité 6

Le point sur mes méthodes de travail

CT : Se donner des méthodes de travail efficaces

### Activité 7

« Et si on aidait Leucan autrement... »

C2 : Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques  
C3 : Communiquer à l'aide du langage mathématique

# PLANIFICATION DE L'APPRENTISSAGE

**Compétence ciblée :** Se donner des méthodes de travail efficaces

Ressources internes en regard des savoirs essentiels SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-ÊTRE	
<b>SAVOIRS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Objectifs et moyens</li> <li>• Organisation de la tâche (tableaux)</li> <li>• Échéanciers</li> </ul>	
<b>SAVOIR-FAIRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Situer le contexte de la tâche</li> <li>• Réfléchir avant et pendant l'action à la meilleure façon d'atteindre l'objectif</li> <li>• Mener sa tâche à terme</li> <li>• Analyser sa démarche en fonction de son efficience</li> </ul>	
<b>SAVOIR-ÊTRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Être persévérant</li> </ul>	
Ressources externes MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE	
Carnet de l'élève Règle Pièces de monnaie	Film « Ma copine est malade... » Carton blanc Feutre

**Compétences ciblées :**

C1 Résoudre une situation problème mathématique

C2 Reasonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques

C3 Communiquer à l'aide du langage mathématique

Ressources internes en regard des savoirs essentiels SAVOIRS, SAVOIR-FAIRE ET SAVOIR-ÊTRE	
<b>SAVOIRS</b> Arithmétique : sens et écriture des nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombres naturels inférieurs à 100 000</li> <li>• Nombres décimaux jusqu'à l'ordre des centièmes</li> </ul> Arithmétique : sens des opérations sur des nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombres décimaux : addition et soustraction</li> </ul>	

- Nombres naturels : multiplication (addition répétée)

Arithmétique : opérations sur des nombres

- Nombres décimaux : calcul écrit – addition et soustraction dont le résultat ne dépasse pas l'ordre des centièmes
- Nombres naturels : calcul écrit – processus personnels (multiplication)

Statistiques

- Collecte, description et organisation de données à l'aide de tableaux

#### **SAVOIR-FAIRE**

- Se représenter la situation-problème en mobilisant les concepts et des processus arithmétiques appropriés
- Appliquer différentes stratégies de calcul en vue d'illustrer une solution
- Valider la solution
- Communiquer à l'aide du langage mathématique

#### **SAVOIR- ÊTRE**

- Être débrouillard

#### Ressources externes MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Matériel multibase de manipulation  
Pièces de monnaie  
Carnet de l'élève  
Règle ou papier quadrillé

Argent amassé par chaque élève  
Carton blanc  
Feutre

## PLANIFICATION DE L'ÉVALUATION

**Compétence ciblée :** Se donner des méthodes de travail efficaces

CRITÈRES PFEQ	INDICATEURS (MANIFESTATIONS OBSERVABLES) L'élève...	CARNET DE L'ÉLÈVE (PAGES)
Compréhension de la tâche à réaliser	élabore un plan de travail complet.	2 et 3
Exécution de la tâche	collecte les données pertinentes.	8-9-10-11
	organise les données de façon cohérente.	
Analyse du déroulement de la démarche	ajuste sa démarche en évaluant son efficience.	12
Persévérance et ténacité dans l'action	mène son projet à terme en respectant les échéances.	observation de l'enseignant
Le critère de réussite : L'élève élabore un plan de travail en précisant les tâches à effectuer, le nom des responsables, l'échéancier, la description des événements. Il met en place des méthodes de travail et des stratégies efficaces pour calculer l'argent amassé et communiquer aux autres élèves cette information.		
L'outil de participation de l'élève : Réflexion sur les méthodes de travail		
L'outil de jugement de l'enseignant : Grille d'appréciation avec une échelle descriptive à trois échelons.		

## Compétences ciblées :

C1 Résoudre une situation-problème mathématique

C2 Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques

C3 Communiquer à l'aide du langage mathématique

CRITÈRES PFEQ	INDICATEURS (MANIFESTATIONS OBSERVABLES) L'élève...	CARNET DE L'ÉLÈVE (PAGES)
C2 : Analyse adéquate d'une situation d'application	collecte toutes les données nécessaires à chaque étape de la résolution du problème.	4-5-6-8-9-10-11-14-15
C2 : Choix de concepts et de processus mathématiques appropriés à la situation d'application		
C2 : Application adéquate des processus retenus	applique correctement l'addition aux nombre décimaux donnés.	5-6-8-9-10-11 14-15-16
C1 : Production d'une solution correcte : démarche et résultat	effectue une démarche qui respecte les contraintes.	4-6-8-9-10-11 14-16
	propose une solution appropriée.	
C3 : Production correcte d'un message (oral ou écrit) à l'aide du langage mathématique	communique ses résultats, ses démarches et des données en utilisant un langage mathématique.	5-7-9 (affiche produite)-14
C1 : Explication des éléments pertinents de la solution	évalue sa démarche en vue de la valider.	7-11-16
C3 : Interprétation correcte d'un message (oral ou écrit) en utilisant le langage mathématique		
Le critère de réussite : Dans le contexte des recettes de la campagne des tirelires de LEUCAN, l'élève calcule correctement les fonds amassés par les élèves de son groupe et par son cycle. Il cerne le problème proposé et apporte une solution adéquate. Il communique clairement ses résultats et sa démarche en utilisant le langage mathématique.		
L'outil de participation de l'élève : Coévaluation (page 16)		
L'outil de jugement de l'enseignant : Grille d'appréciation avec une échelle descriptive à quatre échelons, coévaluation (page 16)		



## GRILLE DESCRIPTIVE ANALYTIQUE

### COMPÉTENCE CIBLÉE : Se donner des méthodes de travail efficaces

INDICATEURS	TRÈS BIEN L'élève...	BIEN L'élève...	À AMÉLIORER L'élève...
Compréhension de la tâche à réaliser	élabore un plan de travail structuré et détaillé, comprenant les étapes divisées en tâches, l'échéancier, le nom des responsables.	élabore un plan de travail en organisant les éléments essentiels (les tâches, le nom des responsables).	élabore un plan de travail en énumérant quelques éléments (les tâches).
Exécution de la tâche	collecte toutes les données (montant qu'il a amassé, celui des autres élèves de son groupe ainsi que celui des autres groupes de son cycle).	collecte les données (montant qu'il a amassé, celui des autres élèves de son groupe).	collecte les données (montant qu'il a amassé).
	organise les données de façon cohérente.	organise les données de façon claire.	organise les données de façon confuse.
Analyse du déroulement de la démarche	complète sa réflexion soigneusement et propose une autre méthode de travail pertinente.	complète brièvement sa réflexion et propose une autre méthode de travail plus ou moins pertinente.	complète sa réflexion à la hâte et reconnaît difficilement d'autres méthodes de travail.
Persévérance et ténacité dans l'action	ajuste son travail au besoin et respecte en tout temps les échéances.	ajuste son travail après avoir obtenu un peu d'aide et respecte souvent les échéances.	se montre peu persévérant lorsqu'il rencontre des échecs, abandonne facilement et remet une tâche incomplète.

## GRILLE DESCRIPTIVE ANALYTIQUE

### COMPÉTENCES CIBLÉES :

**C1 Résoudre une situation-problème mathématique**

**C2 Raisonner à l'aide de concepts et de processus mathématiques**

**C3 Communiquer à l'aide du langage mathématique**

INDICATEURS	TRÈS BIEN L'élève...	BIEN L'élève...	ACCEPTABLE L'élève...	À AMÉLIORER L'élève...
Suffisance et pertinence des données récoltées	collecte et organise toutes les données nécessaires à chaque étape de la résolution du problème.	collecte des données à chaque étape de la résolution du problème dont quelques-unes sont superflues.	collecte des données à chaque étape de la résolution du problème dont quelques-unes sont manquantes.	collecte des données à une seule étape de la résolution du problème.
Application adéquate de l'addition sur les nombres décimaux	applique correctement, sans erreur, l'addition aux nombres décimaux donnés.	applique l'addition aux nombres décimaux donnés en faisant une ou deux erreur(s).	applique l'addition aux nombres décimaux donnés en faisant trois ou quatre erreurs.	applique l'addition aux nombres décimaux donnés en faisant cinq erreurs et plus.
Démarche rigoureuse de résolution (calculs et tableaux)	laisse des traces de toutes les étapes de la démarche (calculs ou dessins/schémas) tout en respectant les contraintes.	laisse les traces de sa démarche (calculs ou dessins/schémas) assez clairement.	laisse peu de traces de sa démarche ou laisse des traces incomplètes.	laisse peu de traces de sa démarche ou laisse des traces incompréhensibles.
Solution appropriée	propose une solution appropriée qui ne comporte aucune erreur.	produit une solution correcte qui comporte des erreurs mineures.	produit une solution correcte qui comporte plusieurs erreurs.	présente un résultat erroné qui ne tient pas compte des contraintes imposées.
Clarté du vocabulaire mathématique	communique ses résultats, ses démarches et ses données en utilisant un langage mathématique bien développé et plus d'un mode de représentation.	communique ses résultats, ses démarches et ses données en utilisant un langage mathématique et au moins un mode de représentation.	communique ses résultats, ses démarches et ses données en utilisant certains termes mathématiques et un seul mode de représentation.	communique ses résultats et ses données en utilisant un langage courant et un seul mode de représentation.
Justesse de l'évaluation	évalue sa démarche judicieusement.	évalue sa démarche correctement.	évalue brièvement sa démarche.	évalue partiellement sa démarche.

## ACTION EN CLASSE

### PRÉPARATION DES APPRENTISSAGES

#### Activité 1 – « Ma copine est malade... »

<b>Compétence :</b> CT5- Se donner des méthodes de travail efficaces.	<b>Objectif :</b> Identifier les étapes à suivre afin d'amasser des fonds pour Leucan.
<b>Durée :</b> 60 min ou plus (peut être divisé en deux périodes).	<b>Matériel requis :</b> Film « Ma copine est malade... », carton blanc, feutre, Carnet de l'élève, pages 2 et 3

#### Déroulement :

L'enseignant demande aux élèves ce qu'ils connaissent d'une « collecte de fonds », s'ils ont déjà participé à ce type d'activités : marche pour le cancer, téléthon, etc.; s'ils savent la raison et s'ils connaissent les organisateurs de ces événements. Les élèves reçoivent leur carnet de bord et commencent à le remplir.

L'enseignant les informe qu'ils seront amenés à s'impliquer dans une activité de financement proposée par Leucan pour les familles et les enfants atteints de cancer : une collecte de fonds, ayant lieu principalement le soir d'Halloween, leur permettra d'amasser des fonds par le biais des tirelires.

Pour bien leur faire comprendre la problématique des enfants atteints du cancer, il présente le film « Ma copine est malade... ». Les mots « cancer », « leucémie », « Leucan » peuvent être expliqués préalablement aux élèves, de même que tout autre mot pouvant causer problème à la compréhension de la vidéo.

L'enseignant fait ensuite un retour sur le film puisque le cancer est une maladie bien présente dans nos vies et que certains enfants risquent d'y avoir été confrontés. Il incite les élèves à parler ouvertement de ce qu'ils savent sur cette maladie. On peut ainsi éviter quelques réactions négatives ou encore quelques idées préconçues en corrigeant le tir. La lecture du document d'information est suggérée à l'enseignant afin de mieux se familiariser avec la maladie.

Il questionne les élèves sur la façon de procéder pour mener une collecte de fonds, puis affiche trois cartons :

AVANT

PENDANT

APRÈS

et questionne les élèves sur le nom que l'on pourrait donner à chacune de ces étapes. Par exemple, 1) planifier la collecte 2) collecter et 3) calculer les sommes amassées. Les élèves inscrivent ces titres aux pages 2 et 3 de leur carnet.

En équipe de quatre, les élèves identifient ce qu'ils doivent planifier avant, ce qu'ils feront pendant et ce qu'ils effectueront après. Lors du retour en grand groupe, l'enseignant reproduira cette information sur un carton blanc qui fera office de référent visuel tout au long du projet en indiquant l'échéancier. L'enseignant amène une discussion sur l'étape « pendant » en précisant aux élèves qu'ils devront trouver différentes façons de collecter des fonds lors de la journée d'Halloween. L'enseignant les dirige ensuite sur le site Web de Leucan afin qu'ils s'informent des balises d'une collecte de fonds :

<http://leucan.qc.ca/cms/assets/documents/Tirelires2009-documentation.pdf>.

## Activité 2 – « L'addition de nombres décimaux »

*\*Cette activité peut se réaliser à l'aide du matériel disponible en classe.*

<b>Compétences :</b> Mathématiques CD2-3	<b>Objectif :</b> Additionner des nombres décimaux.
<b>Durée :</b> 60 min	<b>Matériel :</b> Matériel multibase ou une photocopie de l'annexe 1 par élève; carnet de l'élève, pages 4 et 5

L'enseignant explique l'objectif de la leçon : savoir additionner des nombres décimaux. Il propose aux élèves de recourir au matériel multibase\* pour comprendre les fondements de l'algorithme. Il annonce aux élèves qu'il veut se servir de ce matériel pour additionner deux nombres décimaux comprenant une partie entière et une partie décimale à deux chiffres (par ex. :  $2,36 + 1,53$ ).

Dans un premier temps, il demande aux élèves quelle valeur on pourrait attribuer aux cubes, aux bâtonnets et aux plaquettes pour illustrer les deux nombres décimaux. On associera les plaquettes aux entiers, les bâtonnets aux dixièmes et les cubes aux centièmes.

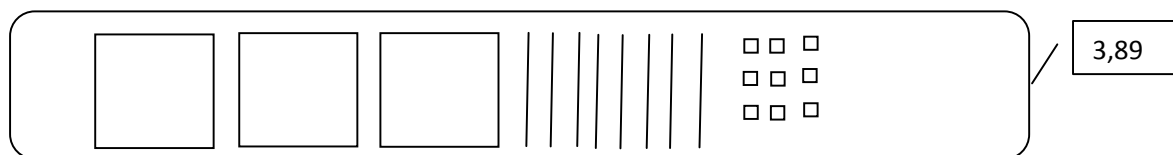
Dans un deuxième temps, les élèves, en dyades, sont chargés de représenter chaque nombre décimal avec leur matériel.

Exemple :



Dans un troisième temps, ils tentent de trouver la somme des deux nombres décimaux en recherchant eux-mêmes une stratégie. Ils peuvent regrouper les plaquettes ensemble, les bâtonnets ensemble et les cubes ensemble et trouver le nouveau nombre représenté.

Exemple :



Puis, on procède au partage des stratégies trouvées et on fait le lien avec l'algorithme d'addition : les nombres d'une même position sont additionnés ensemble. L'enseignant écrit ensuite quelques exercices (addition de nombres décimaux) au tableau que les élèves s'exerceront à résoudre.

On peut refaire la même chose avec des additions qui nécessitent une retenue. La manipulation devient alors très intéressante parce que, pour additionner par exemple un nombre supérieur à 10 de bâtonnets, il faudra échanger 10 bâtonnets pour une plaque (un entier de plus). Là encore, faire le lien avec l'algorithme et donner beaucoup d'exercices pour aider les élèves à s'approprier le savoir-faire.

*\*Il s'agit de cubes, de bâtonnets (formés à partir de 10 cubes), de plaquettes carrées (formées de 100 cubes) et de blocs (formés de 1000 cubes). Les blocs ne sont pas utiles ici. Si vous ne possédez pas ce matériel, vous pourrez imprimer plusieurs copies de l'annexe 1 (imitation du matériel en deux dimensions) et demander à chaque élève de découper son matériel. Autrement, il est possible de les illustrer au tableau ou sur des feuilles en fonction de l'opération à résoudre (comme dans les exemples ci-dessus). La manipulation sera réduite, mais on devrait tout de même atteindre l'objectif.*

### Activité 3 – « Une somme bien organisée »

<b>Compétences :</b> Mathématiques : CD1- 2- 3 CT- Se donner des méthodes de travail efficaces.	<b>Objectif :</b> S'approprier une méthode de travail pour compter efficacement l'argent.
<b>Durée :</b> une période de 60 min et une période de 45 min	<b>Matériel :</b> Environ 50 pièces de monnaie (de plusieurs types) par élève, fiche de valeur des pièces (annexe 2), règle; pour les élèves en difficulté : matériel multibase de manipulation, carnet de l'élève, pages 5 et 6

## Déroulement :

### 1<sup>re</sup> période

L'enseignant fournit une cinquantaine de pièces différentes de monnaie en plastique dans une enveloppe ou les élèves en apportent de la maison. Nous suggérons, dans ce cas, de l'inclure dans les devoirs de la semaine précédente.

L'enseignant demande aux élèves de calculer la somme de l'argent qu'ils ont à leur disposition. Il peut leur fournir une fiche où figurent certaines correspondances entre le nombre de pièces et la valeur pour tous les types de pièces inférieures à 1 \$ (annexe 2). Ainsi, sans avoir à multiplier les nombres décimaux, les élèves pourront se débrouiller à l'aide de quelques additions en combinant les valeurs utiles. Par exemple, pour connaître la valeur de 34 pièces de 0,05 \$, je peux additionner 3 fois la valeur de 10 pièces et 4 fois la valeur d'une pièce (addition répétée) **ou bien** 3 fois la valeur de 10 pièces et 1 fois la valeur de 5 pièces moins la valeur d'une pièce.

Pour les pièces de 1 \$, de 2 \$ et les billets (s'il y a lieu), ils pourront effectuer une multiplication sur des nombres naturels. L'enseignant demande aux élèves de présenter dans un tableau le nombre de pièces qu'ils ont de chaque sorte et la valeur de chaque type de pièce, ainsi que la somme totale. L'enseignant annonce que, après la période de calcul, les équipes devront présenter leur travail. Avant de commencer, chaque équipe devra nommer un *présentateur* (qui présentera le travail à la classe), un *spécialiste des données* (qui complètera le tableau) et un *spécialiste du dénombrement* (qui comptera les pièces de monnaie et les billets, le cas échéant). Tous les membres devront, en plus d'accomplir leur rôle, aider à résoudre le problème et s'entraider dans l'exécution de leur rôle.

En groupe de trois, les élèves réalisent la tâche sur les pages 6 et 7. Ils doivent donc calculer la somme de l'argent des trois coéquipiers.

### 2<sup>e</sup> période

Chaque équipe vient présenter son travail et expliquer sa démarche. L'enseignant fournit une rétroaction sur les tableaux construits et la méthode employée pour calculer la somme. Si le tableau est mal construit ou lacunaire, il questionne les élèves pour les aider à s'apercevoir eux-mêmes de ce qui doit être amélioré.

## RÉALISATION DES APPRENTISSAGES

### Activité 4 – « L'Halloween rapporte »

<b>Compétence :</b> Mathématiques CD2-3	<b>Objectif :</b> Calculer les sommes amassées (par l'élève, par l'équipe, par la classe) en additionnant des nombres décimaux.
<b>Durée :</b> une période de 60 min	<b>Matériel :</b> Argent amassé par chaque élève, règle ou papier quadrillé, carnet de l'élève, pages 7 et 8, carton blanc et feutre, annexe 2.

#### Déroulement :

Les élèves font le compte de leur banque selon la méthode de leur choix. Idéalement, ils s'inspirent de l'activité 3 et de leur réflexion pour organiser leurs données. Ils peuvent se servir d'une règle et de la fiche 4 ou de papier quadrillé.

En équipe de quatre, ils trouvent la somme des quatre coéquipiers. Puis, ils disposent d'un carton et de crayons feutres pour communiquer cette somme par écrit, soit en utilisant le langage mathématique, soit en recourant aux illustrations ou à toute autre forme de représentation mathématiquement valide.

L'enseignant prend ensuite en note le résultat de chaque équipe. Tour à tour, les équipes montrent leur carton au reste de la classe qui aura pour tâche d'interpréter la somme communiquée. Chaque élève tente ensuite de trouver la somme d'argent pour toute la classe. En groupe, on vérifie les calculs.

### Activité 5 – « Et nous avons amassé... »

<b>Compétences :</b> Mathématiques CD2-3	<b>Objectif :</b> Calculer les sommes amassées par le cycle en additionnant des nombres décimaux.
<b>Durée :</b> 45 min	<b>Matériel :</b> Sommes des classes, carton blanc et feutre, carnet de l'élève, page 11

#### Déroulement :

En grand groupe, l'enseignant valide la bonne réponse et demande aux élèves de suggérer des façons de communiquer ce montant aux élèves du cycle. Démocratiquement, les élèves retiennent une façon et quelqu'un est chargé de la reproduire sur un carton blanc avec un feutre, qui sera remis aux élèves du cycle.

Chaque classe du 2<sup>e</sup> cycle vient communiquer de façon originale la somme amassée aux élèves des autres classes du cycle. Ceux-ci interprètent les sommes et additionnent les montants pour trouver la somme totale. Ils commentent aussi la qualité de la communication des autres groupes (page 11).

## INTÉGRATION DES APPRENTISSAGES

### Activité 6 – « Le point sur mes méthodes de travail »

<b>Compétences :</b> CT- Se donner des méthodes de travail efficaces.	<b>Objectif :</b> Faire le point sur ses méthodes de travail.
<b>Durée :</b> 45 min	<b>Matériel :</b> Carnet de l'élève, page 12

#### Déroulement :

Individuellement, les élèves complètent la réflexion dans leur carnet de l'élève (page 12). L'enseignant questionne les élèves sur leur efficacité à mener à terme la démarche et fait ressortir les attitudes favorables. Puis, il relève les difficultés que les élèves ont pu rencontrer et des pistes possibles de solution. L'enseignant remplit ensuite ses observations.

L'enseignant les invite par la suite à partager leur réflexion en mettant l'accent sur les stratégies utilisées pour mener à terme une collecte de fonds et sur le réinvestissement possible dans une tâche ou une activité future.

### Activité 7– « Et si on aidait Leucan autrement... »

<b>Compétences :</b> Mathématiques CD2- 3	<b>Objectif :</b> Réinvestir les concepts mathématiques dans un autre contexte.
<b>Durée :</b> 60 min	<b>Matériel :</b> Carnet de l'élève, pages 13-14-15-16

#### Déroulement :

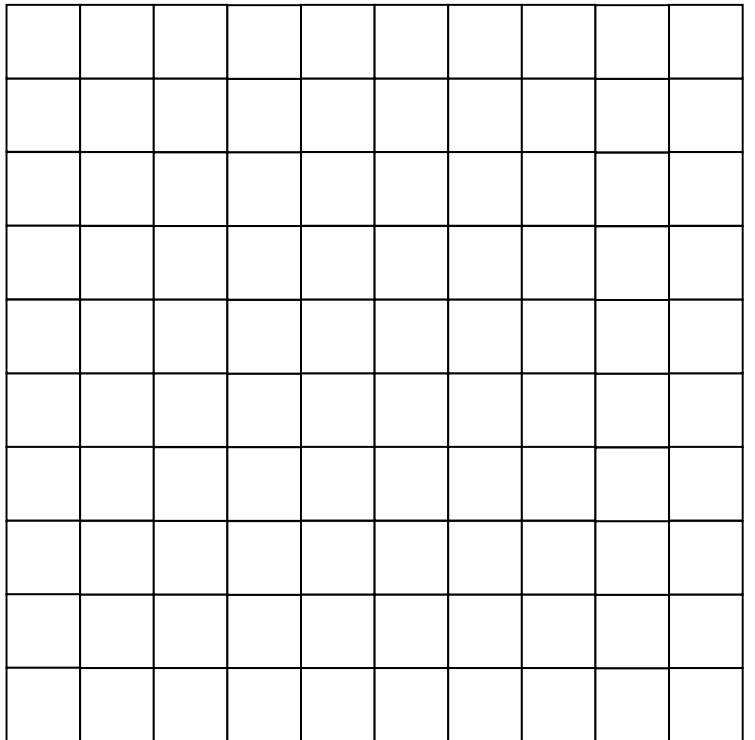
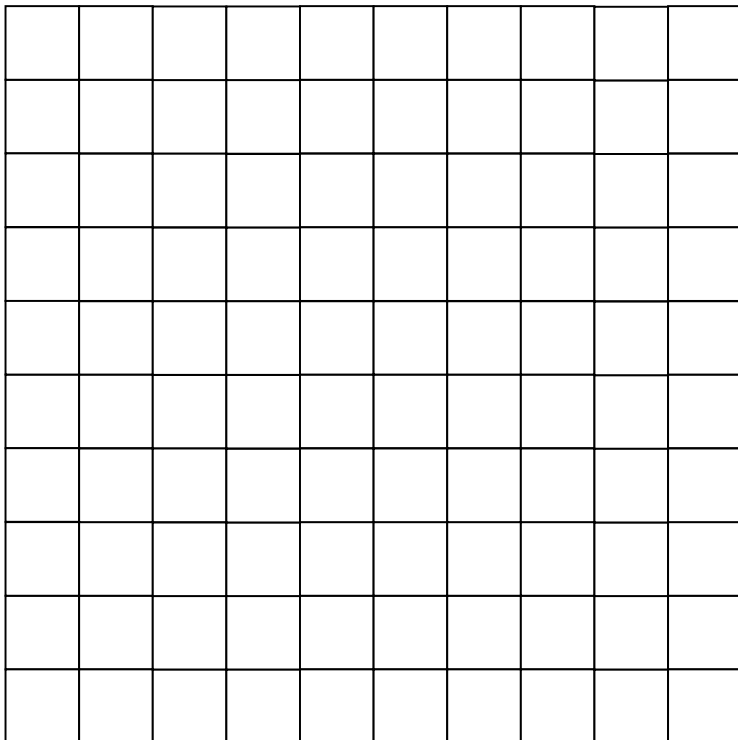
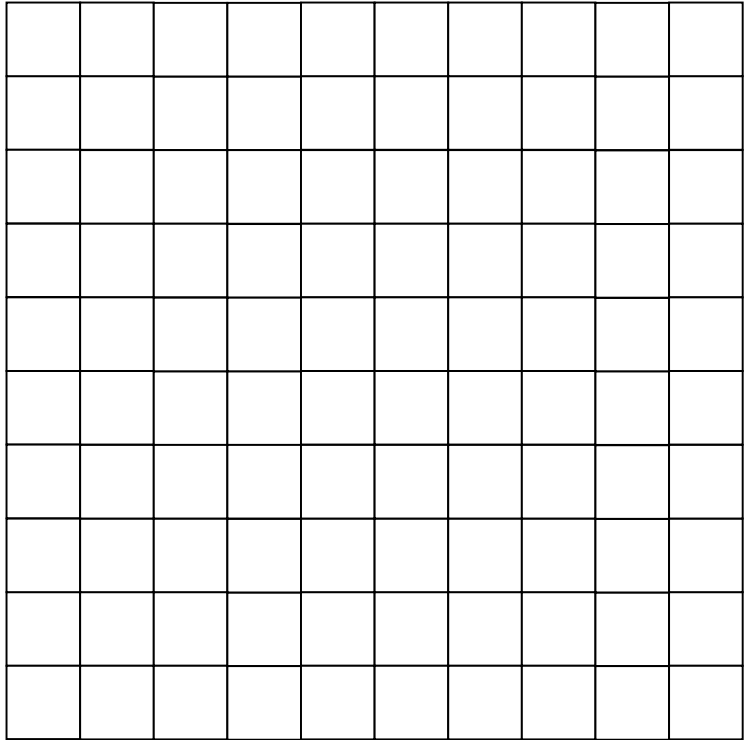
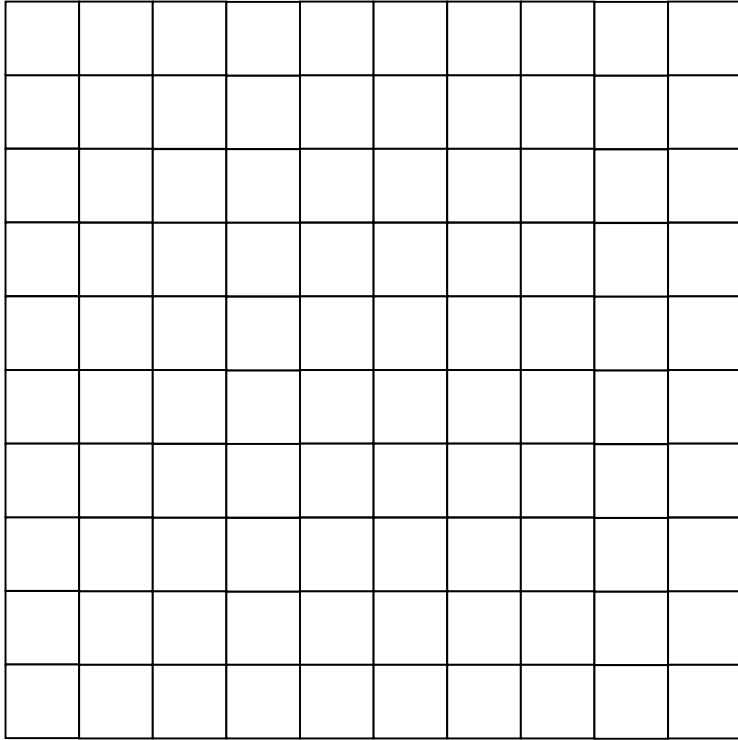
Afin d'amener les élèves à réinvestir les concepts et processus acquis dans les activités antérieures, l'enseignant leur propose une dernière activité. Dans le contexte de l'organisation d'une journée spéciale à l'occasion d'Halloween, l'enseignant désire attribuer des prix aux élèves qui se costumeront pour cet événement. Il désire récompenser les élèves avec des produits fictifs de Leucan. Les élèves doivent donc, à l'aide d'un budget établi, faire des achats selon certaines contraintes (les consignes se trouvent à la page 13 du carnet de l'élève). Finalement, les élèves complètent la coévaluation en mathématiques (page 16). L'enseignant remplit ensuite la colonne qui lui est réservée.

L'enseignant indique la façon de procéder pour remettre la somme amassée par le cycle à Leucan et félicite les élèves pour leur contribution à ce projet de solidarité. Il anime une brève discussion sur les implications de mener à terme un projet lorsqu'on décide d'y participer.



# ANNEXE

## Annexe 1 : Matériel multibase (à reproduire)

## Annexe 2 : Fiche de valeur des pièces de monnaie

Pièces de 0,01 \$	
1	0,01 \$
5	0,05 \$
10	0,10 \$
50	0,50 \$
100	1 \$

Pièces de 0,05 \$	
1	0,05 \$
5	0,25 \$
10	0,50 \$
50	2,50 \$
100	5 \$

Pièces de 0,10 \$	
1	0,10 \$
5	0,50 \$
10	1 \$
50	5 \$
100	10 \$

Pièces de 0,25 \$	
1	0,25 \$
5	1,25 \$
10	2,50 \$
50	12,50 \$
100	25 \$