

JE SUIS UN BOSS!

3^e année

Recueil de situations-problèmes mathématiques

→ 1 JOUEUR

2 JOUEURS

APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR
COMMENCER



DE LA MEME AUTEURE :

(Tous les livres ou documents
sont disponibles au www.mathaimeatic.ca)

1^{er} cycle du primaire

Ribambelle Numérique 1

Comprendre le système de numération en base 10

Myriade de Problèmes 1

Ribambelle Numérique 2

Myriade de Problèmes 2

2^e cycle du primaire

Le grand saut des petits bonds

Ribambelle Numérique 3

Ribambelle Arithmétique 3

Ribambelle Arithmétique 4

... Ainsi que plusieurs situations-problèmes !

Christine Ménard, août 2018

Numéro de détenteur de copyright © 00052775

christoou@gmail.com

<http://www.mathaimeatic.ca>

Crédits graphiques:

Images libres de droit:

<http://bevouliin.com> www.pixabay.com

Selon la licence CC-BY 3.0 :

“Brown and Green Rock Game Ornaments”, www.bevouliin.com

“Gradient Tree Game Decoration”, www.bevouliin.com

“Golden Trophy Game Ornament”, www.bevouliin.com



TABLE DES MATIERES

Introduction	1
Niveau 1: Le ménage	7
Niveau 2: [REDACTED]	13
Niveau 3: [REDACTED]	19
Niveau 4: [REDACTED]	25
Niveau 5: [REDACTED]	31
Niveau 6: [REDACTED]	37
Niveau 7: [REDACTED]	43
Niveau 8: [REDACTED]	49
Niveau 9: [REDACTED]	55
Niveau 10: [REDACTED]	61
Niveau 11: [REDACTED]	67
Niveau 12: [REDACTED]	73
Annexe A: Résumé des contenus	79
Annexe B: Crédit graphiques	81

CONDITIONS D'UTILISATION

de cet extrait

Vous pouvez partager ce document dans sa forme électronique ou imprimée, à condition de ne pas y avoir apporté de modification.

Vous pouvez reproduire ce document, en tout ou en partie, sans y apporter de modifications. Vous devez laisser la note de bas de page en tout temps.

Vous ne pouvez pas reprendre le format “Boss” pour créer de nouvelles situations-problèmes.

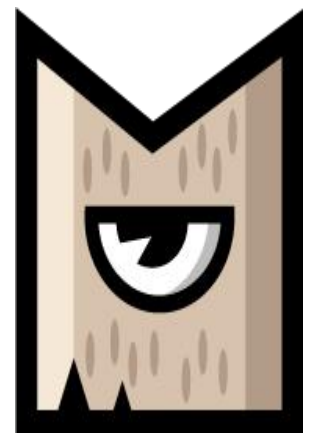
INTRODUCTION

Présentation

“*Je suis un boss!*” est un recueil de situations d’apprentissage et d’évaluation. Il contient 12 situations-problèmes couvrant tous les contenus de la 3^e année du primaire. Ce sont des situations qui sont conçues sur deux pages, de l’explication de la tâche à la solution, en passant par les contraintes et la démarche. Elles peuvent généralement être complétées en moins d’une période de classe.

Pourquoi ce concept?

Ce concept est né de mes observations en classe. Certains élèves se laissent impressionner par les tâches complexes, d’autres par le nombre de feuilles dans un document typique d’une situation-problème. Aussi, les mises en situation parfois longues demandent aux élèves de relire beaucoup d’informations avant de pouvoir effectuer les tâches demandées. Il s’en suit souvent un découragement ou



des erreurs d'inattention qui ne proviennent pas de difficultés dans les concepts mathématiques, mais qui résultent du format de la tâche proposée. *“Je suis un boss!”* amène les élèves à prendre des décisions, à faire des choix et à vérifier la pertinence et la validité des solutions proposées.

Un grand but

Comment ne pas créer un sentiment de panique chez les élèves à la simple mention des mots “situation-problème”? Mon grand but était d'arriver à mettre une tâche complexe entre les mains des élèves et de les voir sourire, une lueur de défi dans l'oeil. Est-ce qu'une

situation-problème doit absolument contenir beaucoup de lecture? Est-ce qu'une tâche complexe doit camoufler ses contraintes sur plusieurs feuilles? Je crois que non. Je devais donc créer quelque chose où il y aurait plus de mathématiques que de mots.



Une structure motivante

Généralement, les situations-problèmes sont présentées sous forme d'examens. Le retour est difficile, car les élèves ayant plus de difficultés ont produit une solution qui s'éloigne trop d'une solution acceptable. *"Je suis un boss!"* permet aux élèves de prendre conscience des contraintes et de l'importance de les respecter. Le format incite même à produire une solution qui répondra à tous les critères.



Passer les "boss"

L'univers des jeux vidéo est très attrayant pour la majorité des jeunes d'aujourd'hui. Que notre référence soit un certain Mario, un certain Sonic ou un certain Link, le concept des jeux vidéo est souvent le même: pour avancer, il faut réussir les tableaux. Ensuite, alors que nous pensons être doués, nous arrivons face à un défi de taille... le BOSS! Se succéderont différentes émotions et différents états d'esprit: L'excitation, le désir de se surpasser, les efforts aux résultats variables, puis la fierté d'y être arrivé.

Ce document est conçu ainsi. Chaque niveau débute par une mise en situation proche du quotidien des élèves. Ensuite, il y a quelques tâches qui font réviser les concepts mathématiques nécessaires pour résoudre la situation-problème. Ce sont les “tableaux”. Quand ces tableaux sont terminés, il est temps d'affronter la situation-problème, le boss. Une liste à cocher permet à l'enseignant de corriger rapidement la copie de l'élève. Ainsi, si le boss n'est pas réussi, l'élève pourra retourner à la tâche afin de revoir les contraintes qu'il n'a pas respectées. Si vous le désirez, vous pouvez utiliser les “vies” pour gérer les essais des élèves afin de les inciter à vérifier leur solution.

“Boss” en français



Je me suis longuement questionnée sur le nom à donner à ce concept. Je voulais susciter une réaction émotive positive chez les élèves. Il n'y a pas d'équivalent adéquat en français pour évoquer le défi qu'est le dernier tableau d'un niveau de jeux vidéo. Cette décision d'utiliser ce terme familier peut être contestée, j'en suis consciente. Les motivations sont pédagogiques et les effets ont été probants.

LES NIVEAUX



À toi de jouer!
Donne ton maximum,
ne te laisse pas décourager.

Si tu le veux, ou selon la consigne
de ton enseignant, tu peux tenter
de garder toutes tes vies en
vérifiant bien tes calculs et les
contraintes.

→ **1 JOUEUR**

2 JOUEURS

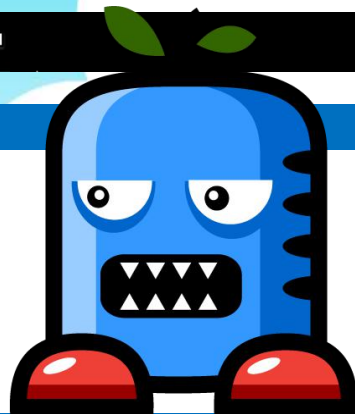
**APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR
COMMENCER**

Nom :

NIVEAU-1 Le ménage

Tes apprentissages de boss

- Additions, soustractions, termes manquants
- Vocabulaire mathématique
- Bonds, nombres pairs
- Valeur de position



Ta mise en situation de boss

Cette année, tu fais partie du comité "Environnement scolaire". Les élèves et les enseignants se sont mis d'accord sur un point central: L'école est trop sale. Évidemment, le concierge ne peut pas tout faire et vous avez décidé d'organiser une journée de ménage. Chacun est enthousiaste et bien décidé de faire cette journée en y mettant tous les efforts nécessaires.

Ta progression de boss

Chaque fois que tu termines et réussis un tableau, colorie l'étape.



Nom : _____

Ta préparation de boss

TABLEAU 1.1 - La machine à laver

Cette machine à laver magique transforme les nombres qui y entrent.
Applique la règle pour trouver les termes manquants.

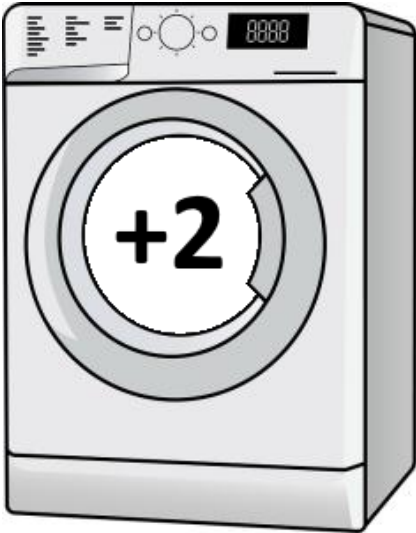
Entrée		Sortie
16		_____
19		_____
_____		23

TABLEAU 1.2 - Le montant à ramasser

Camille a 47\$ dans sa tirelire. Elle veut acheter un jeu vidéo qui coûte 60\$. Combien doit-elle accumuler avant de procéder à son achat?



Nom : _____

TABLEAU 1.3 - Le jeu de mémoire

Colorie les cartes qui vont ensemble en utilisant des paires de couleur.

$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2$	$5 + 5$	$20 - 12$
$10 + 10 + 10$	4	Trois dizaines
	Une douzaine	20
	Une dizaine	Moins de 8

TABLEAU 1.4 - Le nombre mystère

Colorie les bonds de 2				
26	5	20	7	1
8	17	24	9	21
10	14	16	12	15
3	13	2	19	27
23	25	4	15	11

Colorie les bonds de 5				
2	5	45	25	18
4	35	7	55	33
21	20	14	15	11
17	60	54	40	49
19	10	50	30	23

Le nombre mystère est: _____

Nom : _____

Boss-1 Le ménage

Respecte toutes les contraintes pour être le boss!



Ta tâche de boss

Tu dois organiser les postes de ménage pour le grand ménage de l'école.

Tes contraintes de boss

- Il y a 70 élèves volontaires à placer.
- Tu dois distribuer les élèves dans les tâches suivantes:

Laver les planchers des classes: Au moins 10 élèves.

Remettre de l'ordre dans la bibliothèque: Moins de 5 élèves.

Laver les planchers des corridors: Deux élèves de plus que pour le plancher des classes.

Nettoyer la cour: 2 ou 3 dizaines d'élèves.

Remettre de l'ordre dans les objets perdus: Autant d'élèves que pour la bibliothèque.

Laver les casiers et les crochets: En équipes de 2.

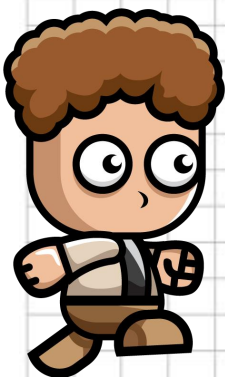
- Ta démarche doit inclure des mots et des calculs.

Ta solution de boss

Laver les planchers des classes	Remettre de l'ordre dans la bibliothèque	Laver les planchers des corridors
Nettoyer la cour	Remettre de l'ordre dans les objets perdus	Laver les casiers et les crochets

Nom : _____

Ta démarche de boss



Le verdict: Passes-tu ce boss?

- ☐ Tu as placé les 70 élèves volontaires.
- ☐ Laver les planchers des classes: Au moins 10 élèves.
- ☐ Remettre de l'ordre dans la bibliothèque: Moins de 5 élèves.
- ☐ Laver les planchers des corridors: Deux élèves de plus que pour le plancher des classes.
- ☐ Nettoyer la cour: 2 ou 3 dizaines d'élèves.
- ☐ Remettre de l'ordre dans les objets perdus: Autant d'élèves que pour la bibliothèque.
- ☐ Laver les casiers et les crochets: En équipes de 2.
- ☐ Ta démarche inclut des mots et des calculs.
- ☐ Tes calculs sont exacts.

Nom : _____

Mon auto-évaluation de boss

Complète les phrases en encerclant ta réponse la plus appropriée.

J'ai trouvé la tâche:

Très facile

Facile

Un peu difficile

Difficile

Amusante

Intéressante

Ennuyante

Très ennuyante

Mon attitude était:

Très bonne

Bonne

Un peu mauvaise

Mauvaise

Mes efforts ont été:

Exceptionnels

Adéquats

Suffisants

Insuffisants

Mon analyse de boss

Coche et les énoncés qui s'appliquent. Complète au besoin.

Tu peux demander l'aide d'un adulte pour compléter cette section.

- ☐ J'ai respecté toutes les contraintes sans aide.
- ☐ En prenant le temps de vérifier, j'ai corrigé ma solution moi-même.
- ☐ J'ai oublié une contrainte. ☐ J'ai oublié plusieurs contraintes.
- ☐ J'ai fait des erreurs en lien avec des concepts ou procédures:
 - _____
 - _____
- ☐ J'ai fait une erreur de calcul. ☐ J'ai fait plusieurs erreurs de calcul.
- ☐ Ma démarche manquait de clarté. ☐ Ma démarche était incomplète.

Félicitations! 
Tu as vaincu le boss!
Tu passes au niveau 2!