

Suivi à la maison

Activités mathématiques



2^e année

Modélisation et algèbre

Suites non numériques à motifs croissant

Jeux d'équations

Suites non numériques à motif croissant

Le matériel :

- des petits objets (p. ex., boutons, cailloux, pièces de monnaie)

Règlements :

1. Créer une suite non numérique à motif croissant et demander à votre enfant d'expliquer comment le motif grandit. Par exemple, il ou elle pourrait expliquer, « Il y a 2 pièces de 1 sou qui sont ajoutées à chaque fois » ou « le motif en ajoute 1 à chaque fois ».
2. Essayer de créer d'autres suites.
3. Créer les quatre premières figures d'une suite non numérique à motif croissant et demander à votre enfant de la prolonger en construisant les trois prochaines figures. Demander à votre enfant comment il ou elle a pu prolonger (grandir) la suite.

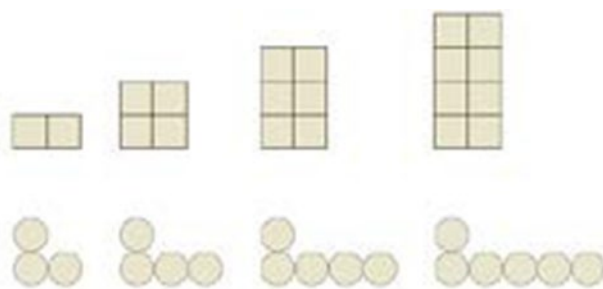


Figure 1 Figure 2 Figure 3 Figure 4

Le motif de base est la partie d'une suite qui se répète.

À discuter

- Décrire les suites non numériques que vous avez créées. Que sont les motifs de base dans chacun de vos suites ?
- Quelles stratégies avez-vous utilisées pour prolonger les suites non numériques à motif croissant ?

Jeux d'équations

Le matériel :

- 2 dés
- papier et crayon
- 25 petits objets (p. ex., boutons, cure-dents)

Nombre de joueurs : 2

Règlements :

1. Vous et votre enfant lance à tour de rôle deux dés. Les chiffres qui apparaissent servent à poser une question d'addition. Écrire la question sur votre papier.

Par exemple, si vos résultats sont 5 et 3, il ou elle écrit. ' $5 + 3 =$ '

2. Après que vous avez tous les deux écrit une phrase d'addition, lancer les dés à tour de rôle. Après chaque lancer, décider si le total sur les deux dés est égal à la somme de la phrase d'addition écrite sur le papier.

Par exemple, si votre enfant a enregistré ' $5 + 3 =$ ', puis lance les résultats 1 et 4, la somme de 1 et 4 n'est pas égale à la somme de 5 + 3. Cependant, si votre enfant obtient 4 et 4, la somme de 4 et 4 est égal à la somme de 5 + 3.

3. Lorsque la somme des dés correspond à la question, le joueur utilise des objets pour prouver que l'équation est correcte.

Par exemple, un groupe de 5 boutons plus un groupe de 3 boutons sont égaux à un groupe de 4 boutons plus un groupe de 4 boutons.



Le premier joueur à prouver qu'il a une équation correcte gagne la partie.

À discuter

- Quelles découvertes avez-vous faites avec ce jeu ?
- Qu'est-ce qui était difficile dans ce jeu ?
- Comment avez-vous essayé de gagner le jeu ?