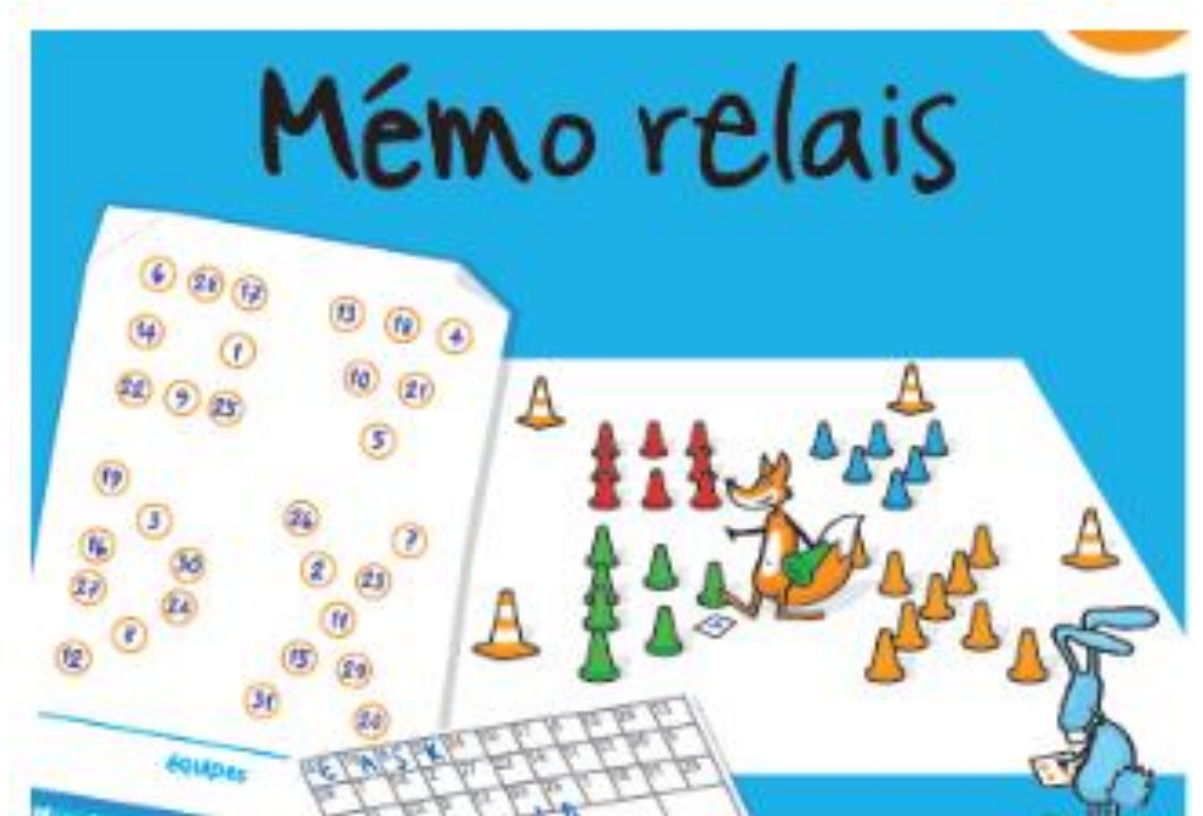
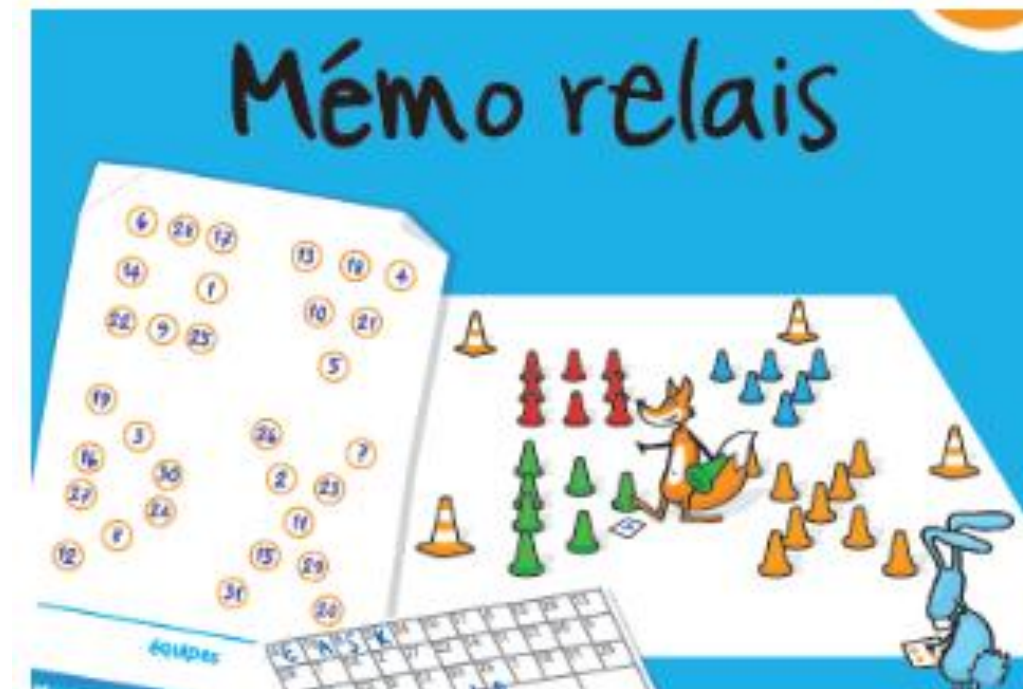




Activités pour montrer l'équivalence entre des quantités, pas seulement pour faire des calculs.

Activités à vivre dans l'espace avec des déplacements!

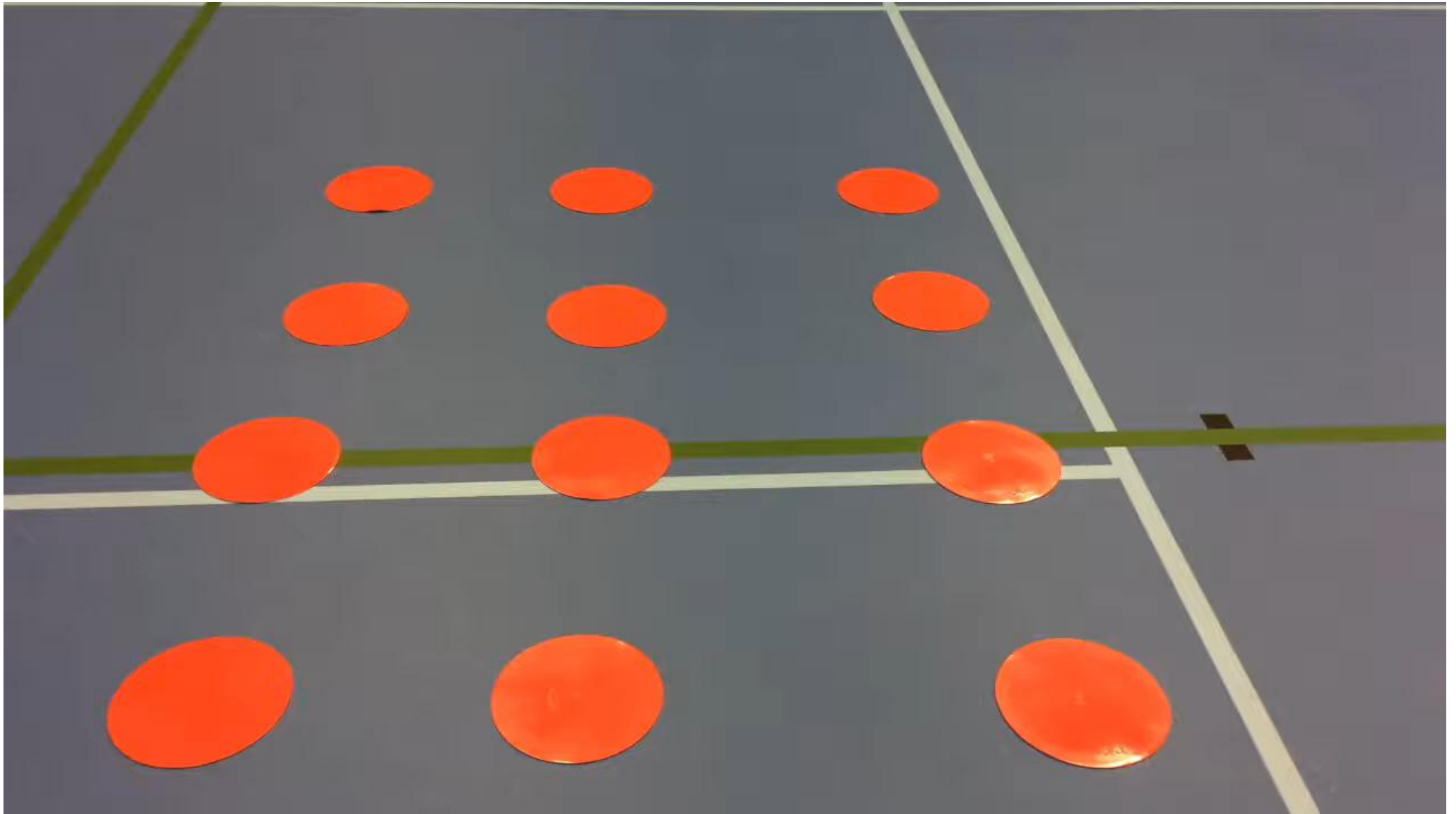
D'après des situations extraites du document O'rencontre FFCO/USEP



Objectifs : Mémoriser correctement l'emplacement des plots situés sur un plan simplifié pour pouvoir s'y rendre rapidement pour y découvrir les éléments d'un code.

But : Découvrir, une par une, les quantités cachées sous des plots en mémorisant leur emplacement successivement sur un plan.

Dispositif : Disposer les plots (assiettes, coupelles) de façon identique au plan, sur un terrain bien délimité (cours de récréation, hand, basket, ½ terrain de foot, etc.). Sous chaque plot fixer la carte-quantité correspondante. Chaque équipe dispose d'un carton plan montrant l'ensemble des différents emplacements. L'exercice s'effectue en mémorisant l'emplacement de chaque plot les uns après les autres.

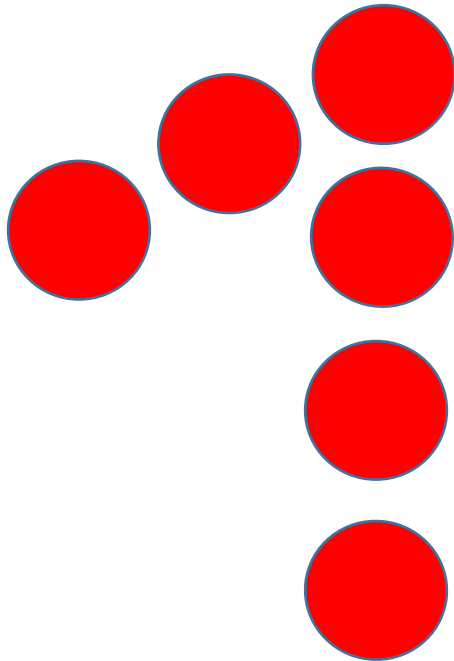


Vidéo pour comprendre le principe :
<https://www.youtube.com/watch?v=p8q2go5N8tw>

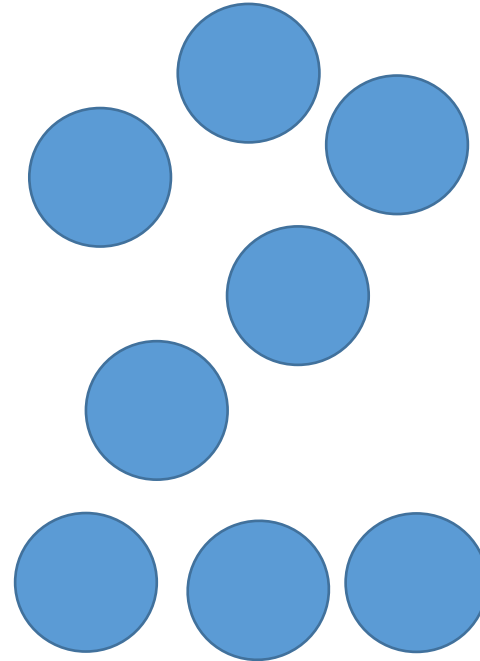
Cycle 1
avant
4 ans

Mémo relais des égalités

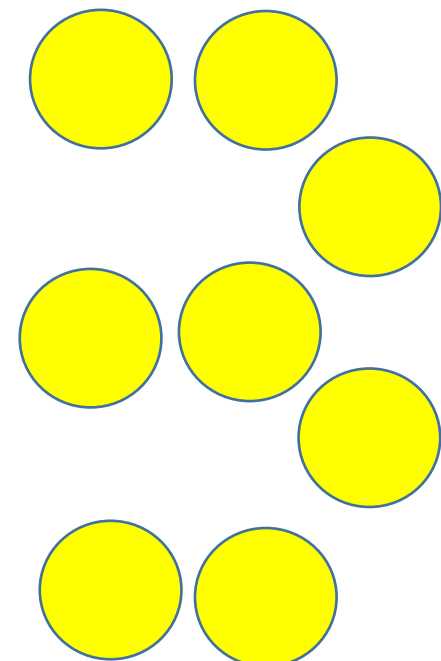
Retrouvez les égalités en allant en relais soulever la coupelle demandée
à l'aide du plan, et connaître les quantités disposées sous chacune.
Retrouvez celles qui sont équivalentes.



Jeu 1



Jeu 2

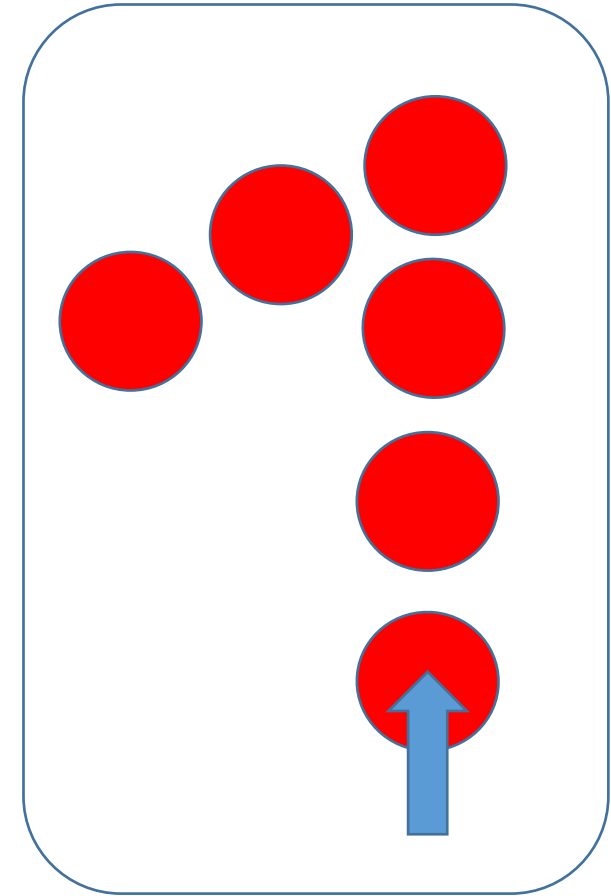
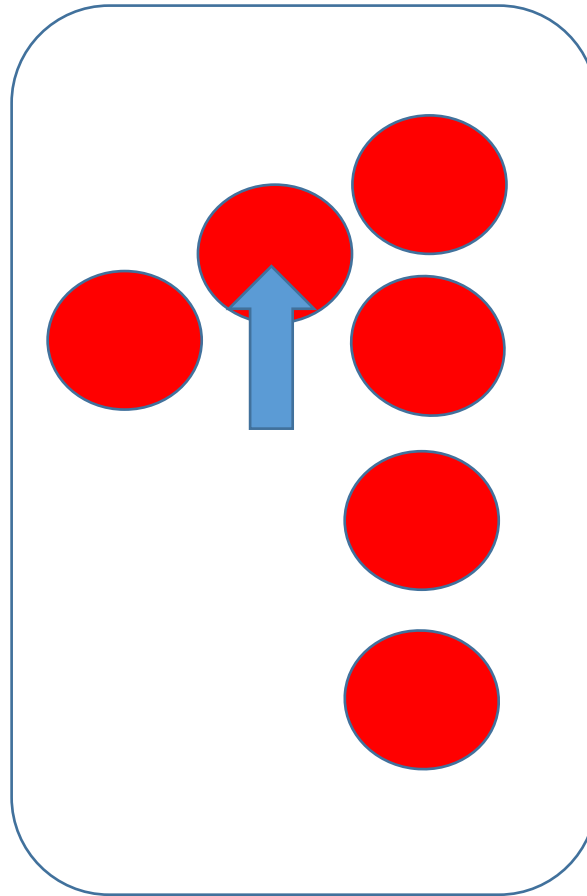
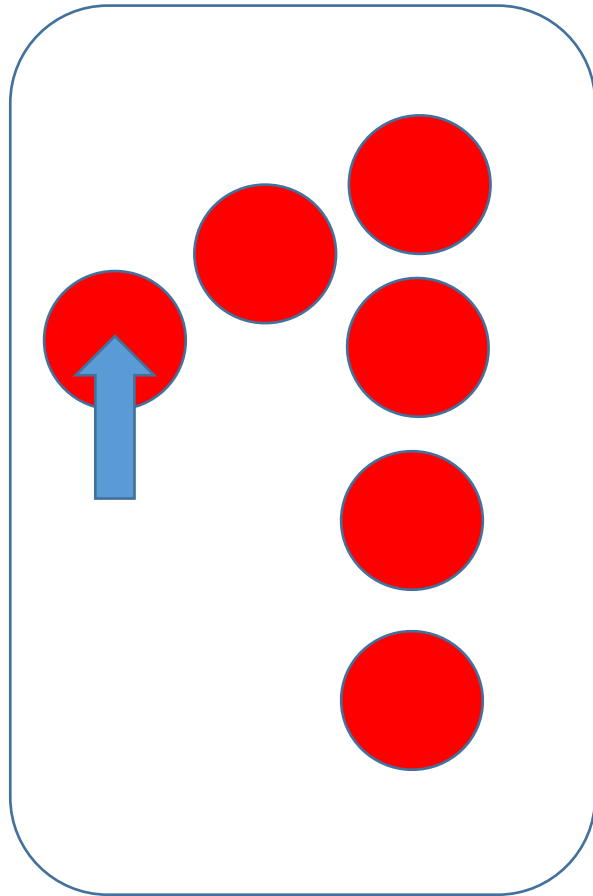


Jeu 3

Mémo relais des égalités

Cycle 1 avant 4 ans

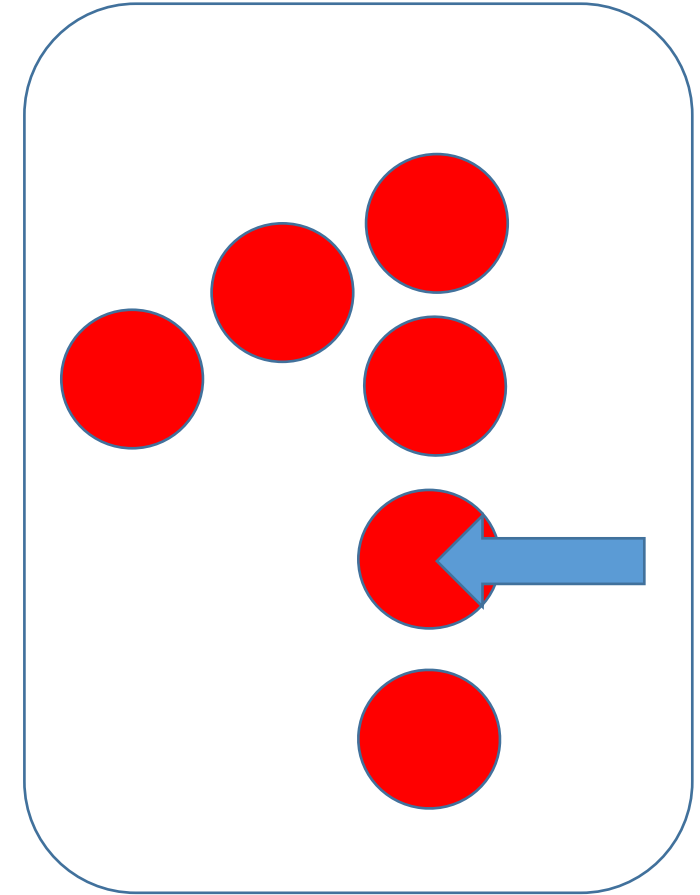
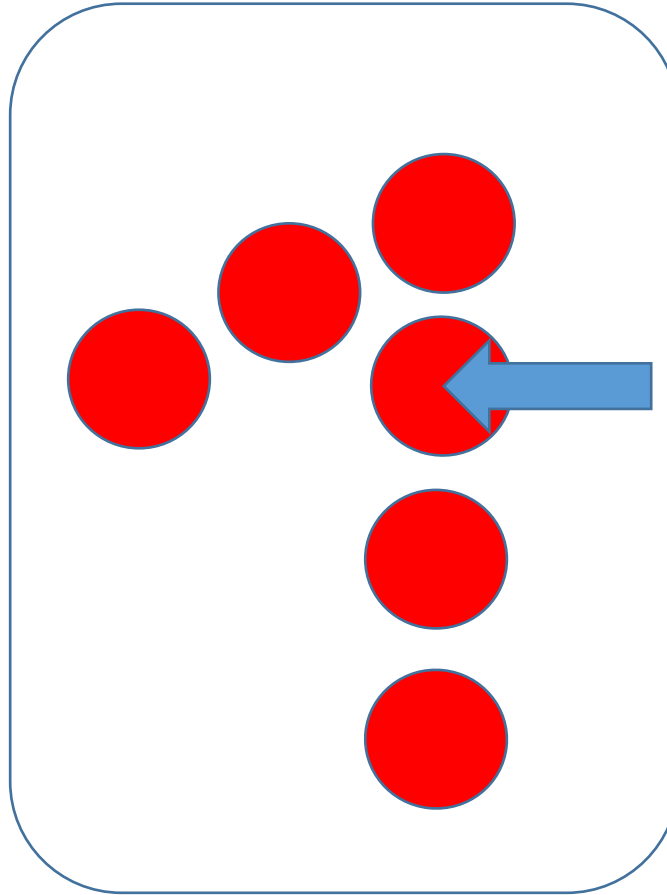
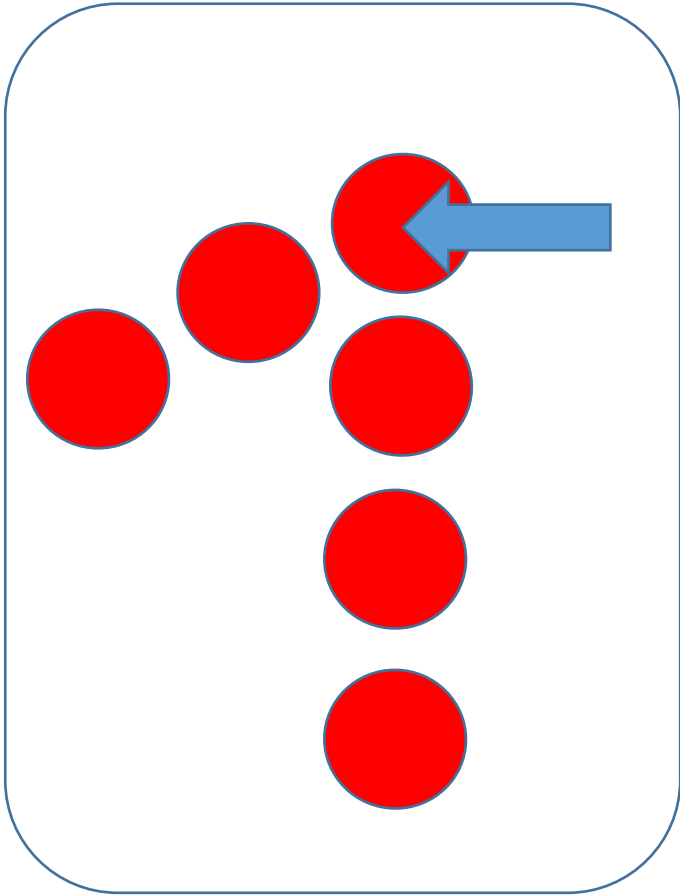
Cartes pour se rendre à l'emplacement situé sur le plan et découvrir les quantités exprimées



Mémo relais des égalités

Cycle 1 avant 4 ans

Cartes pour se rendre à l'emplacement situé sur le plan et découvrir les quantités exprimées

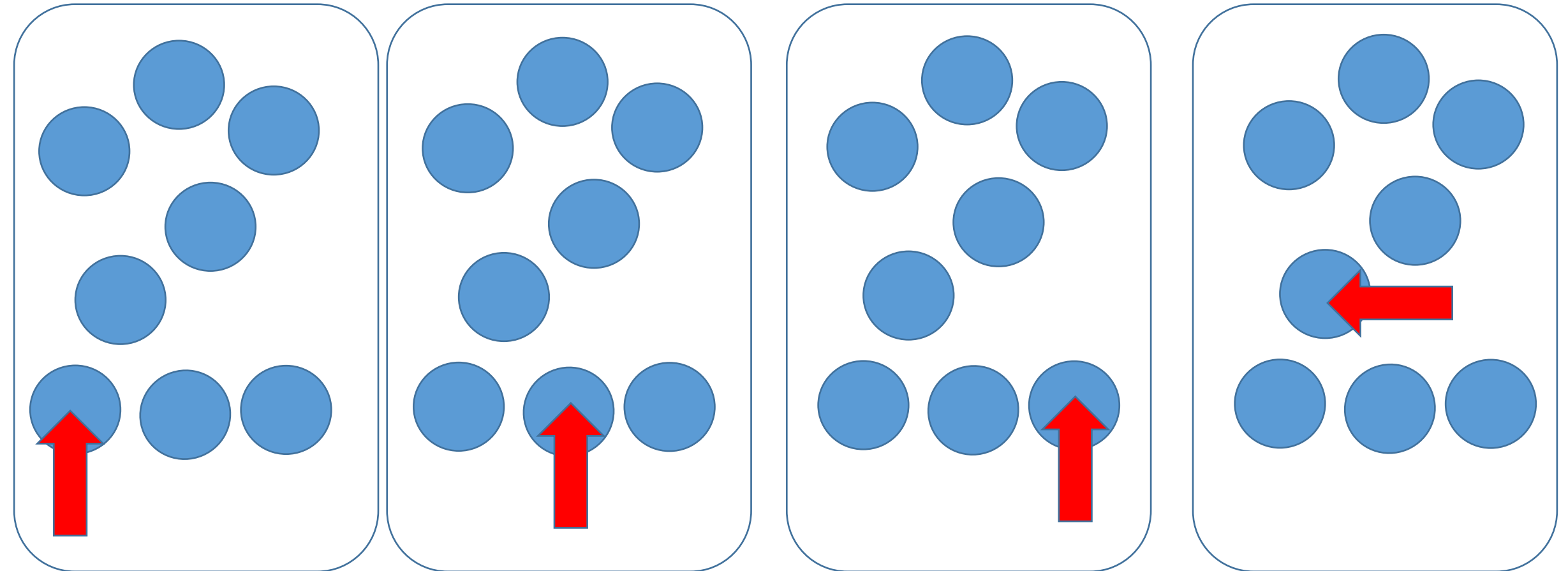


Mémo relais des égalités

Cycle 1 avant 4 ans

Cartes pour se rendre à l'emplacement situé sur le plan et découvrir les quantités exprimées

Jeu 2

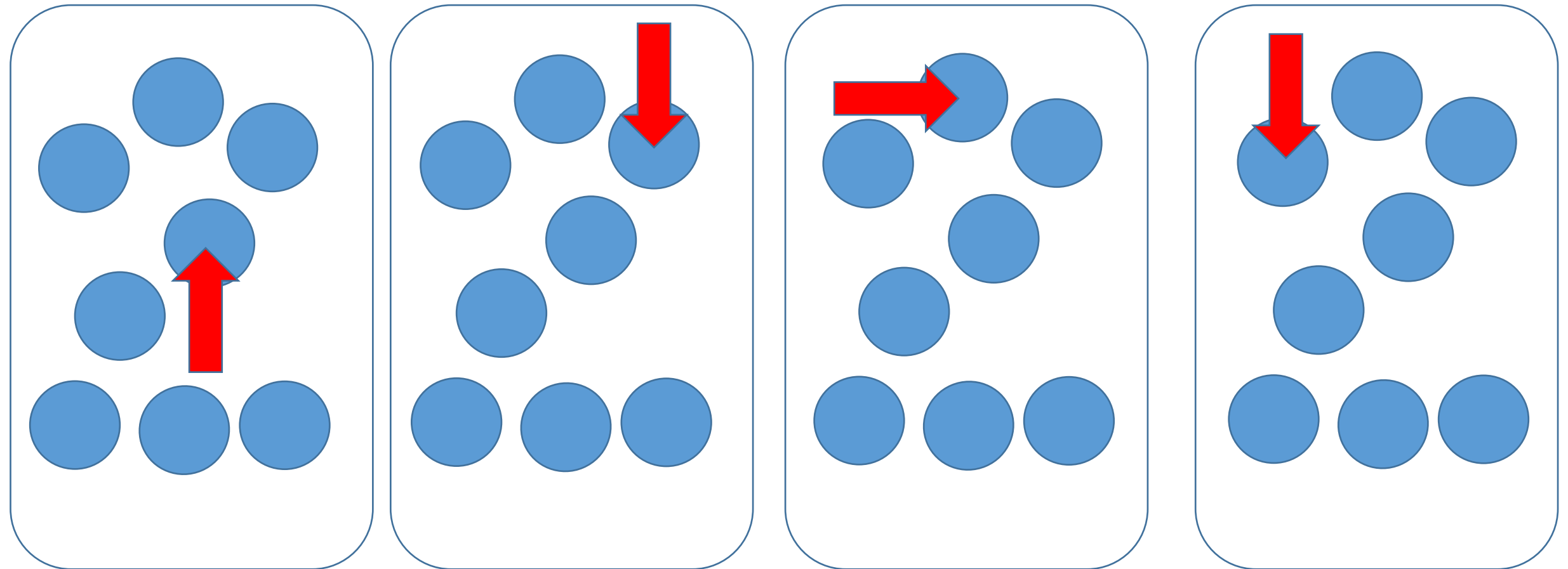


Mémo relais des égalités

Cycle 1 avant 4 ans

Cartes pour se rendre à l'emplacement situé sur le plan et découvrir les quantités exprimées

Jeu 2

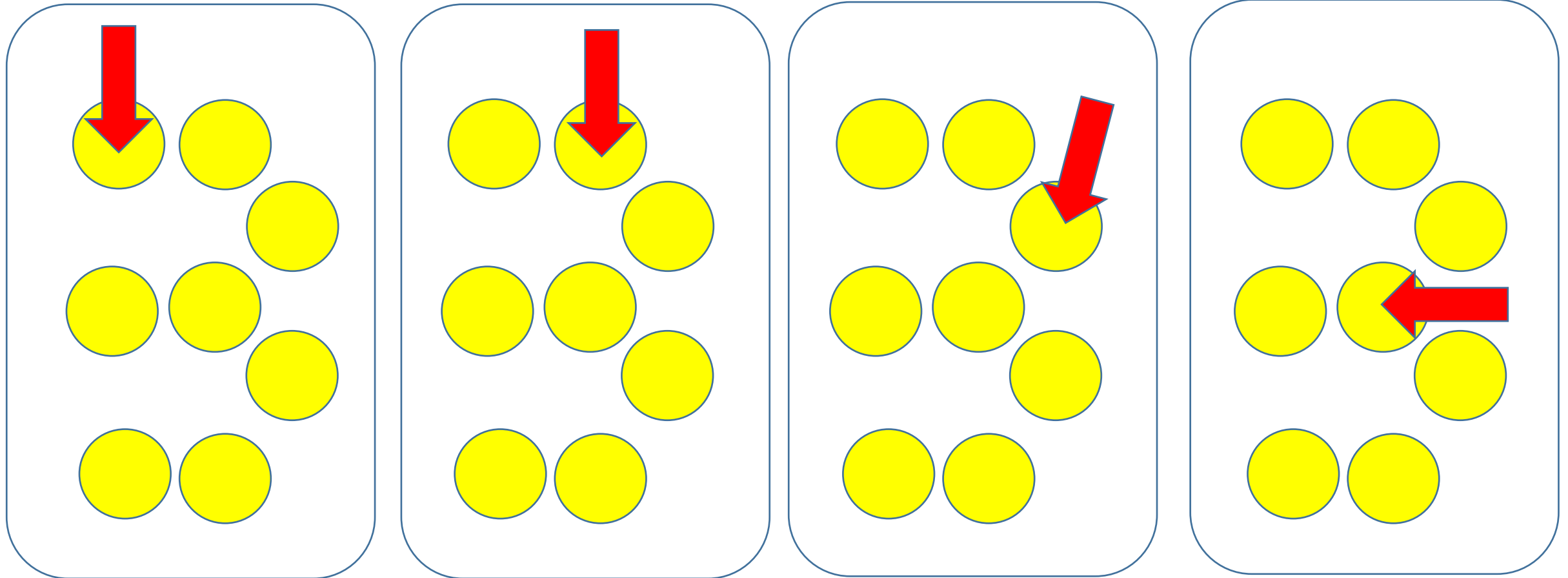


Mémo relais des égalités

Cycle 1 avant 4 ans

Cartes pour se rendre à l'emplacement situé sur le plan et découvrir les quantités exprimées

Jeu 3

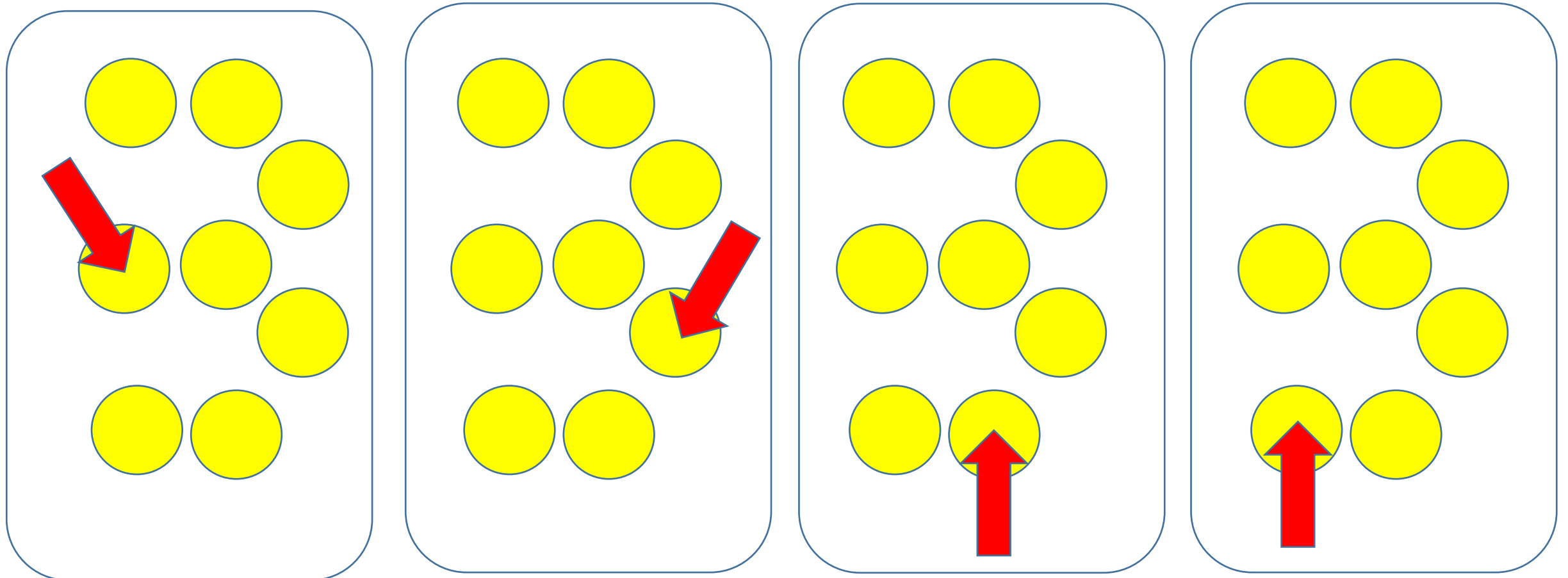


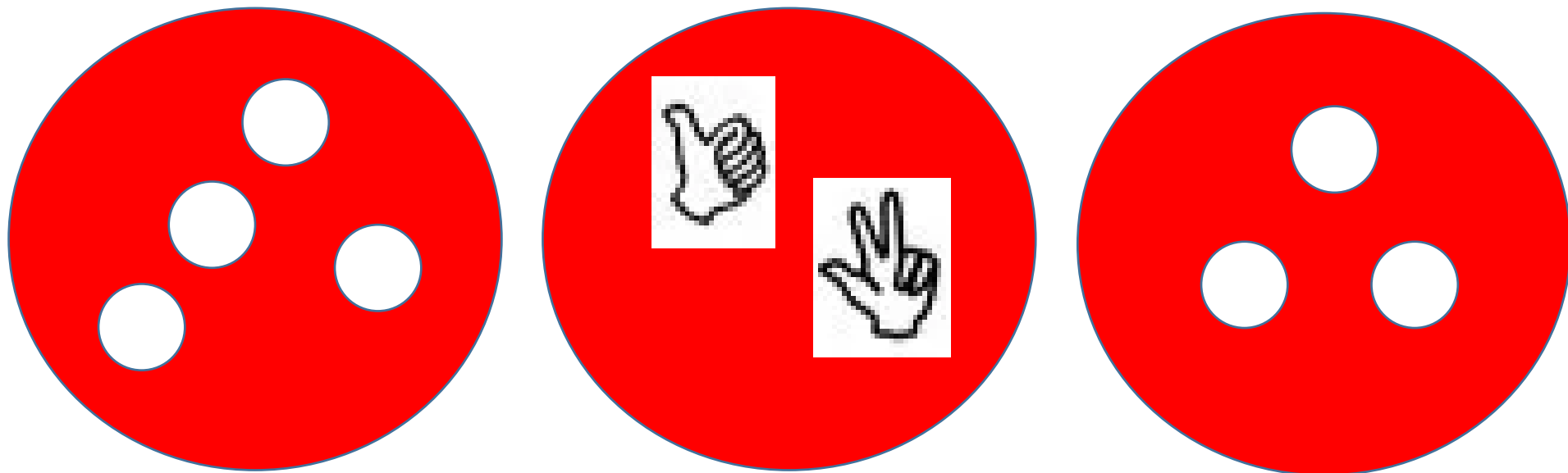
Mémo relais des égalités

Cycle 1 avant 4 ans

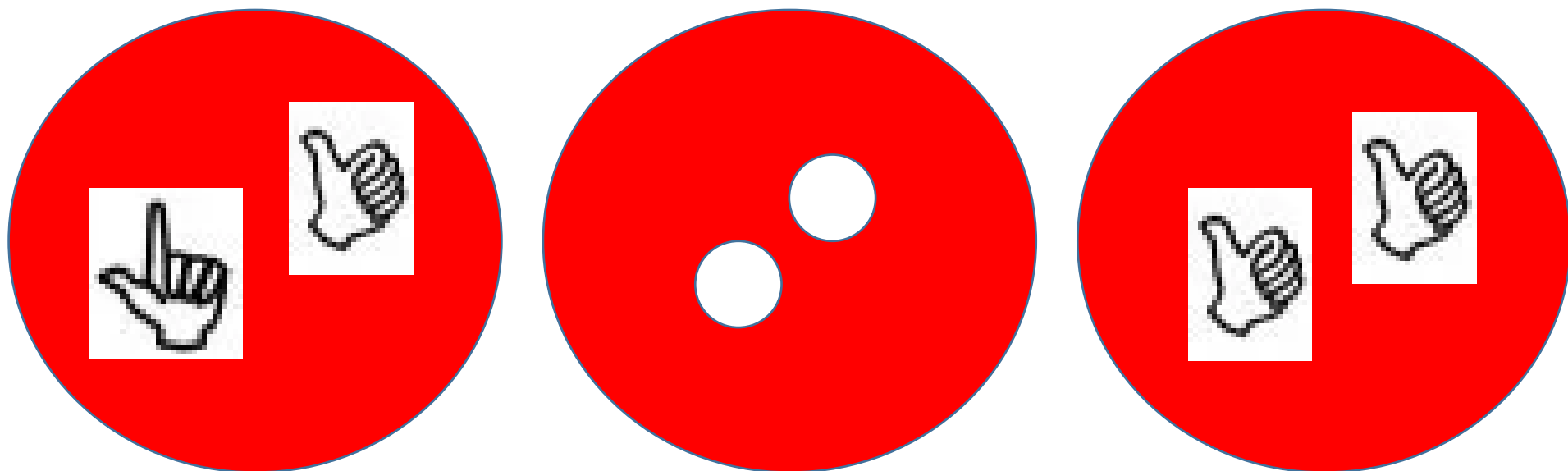
Cartes pour se rendre à l'emplacement situé sur le plan et découvrir les quantités exprimées

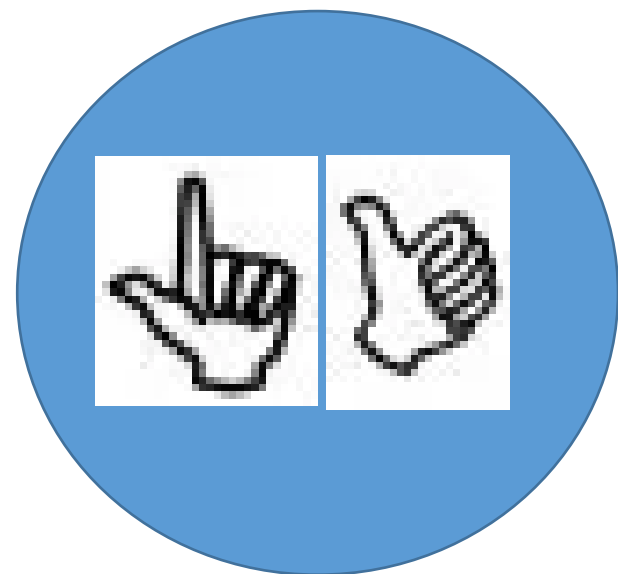
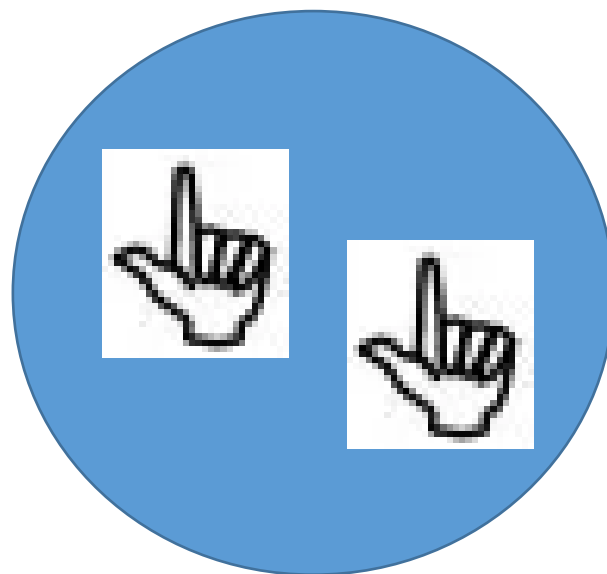
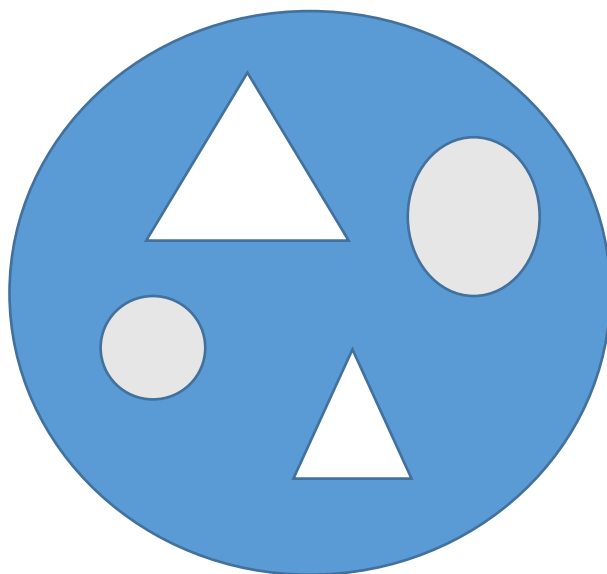
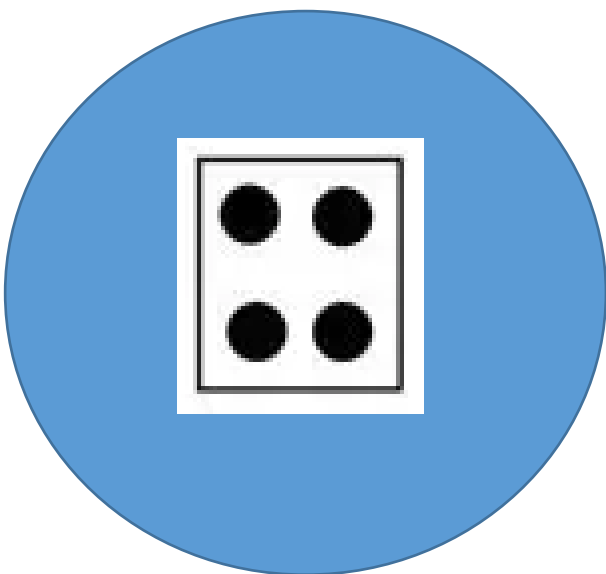
Jeu 3



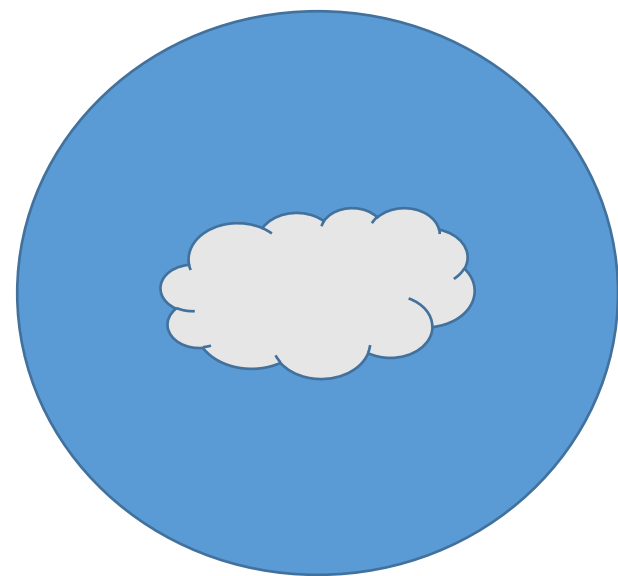
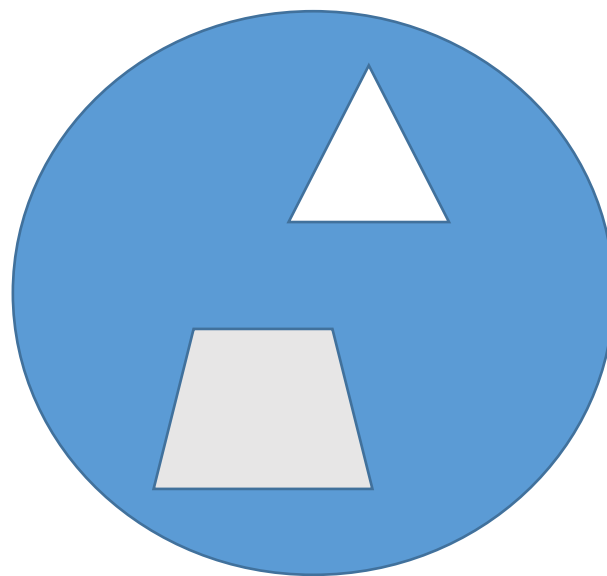
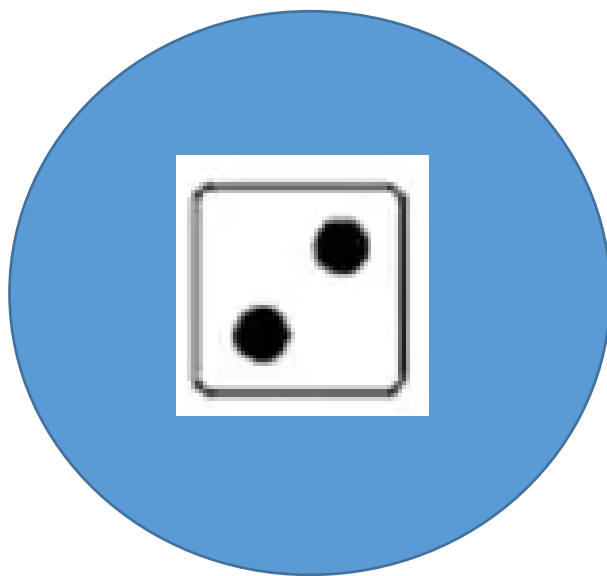
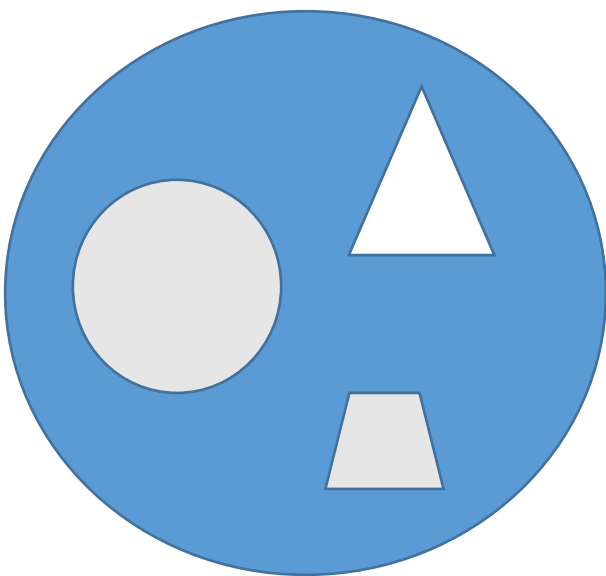


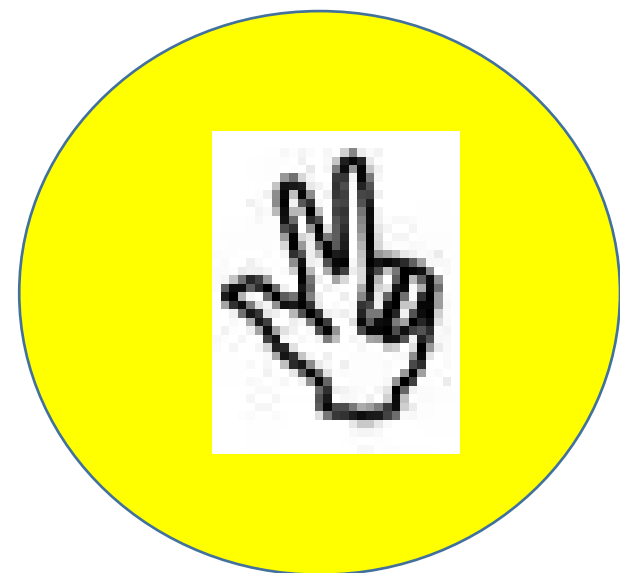
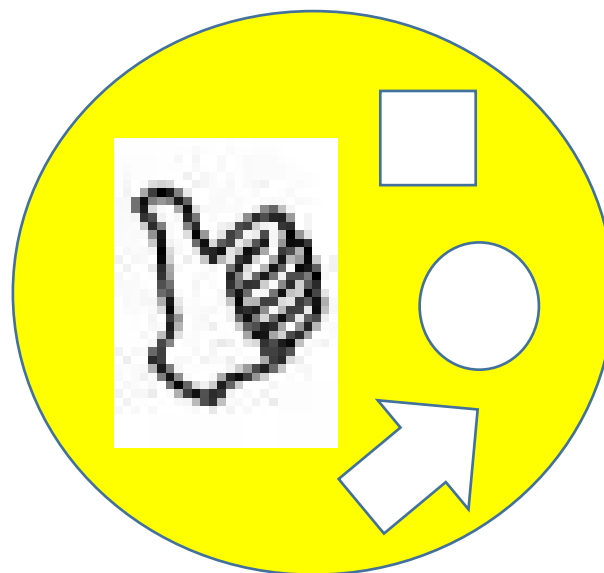
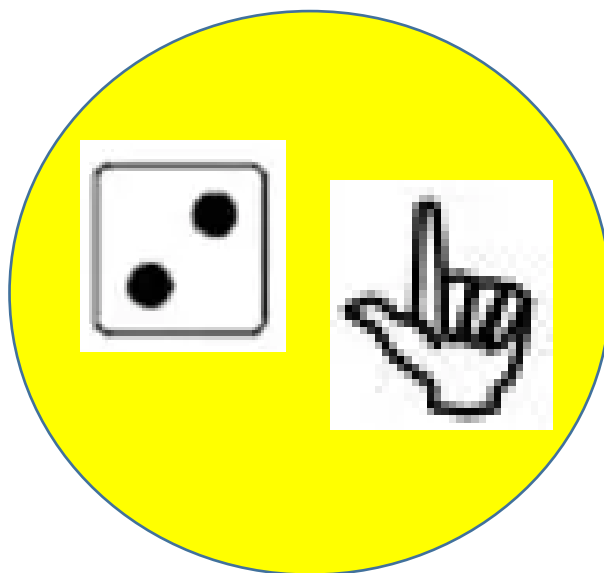
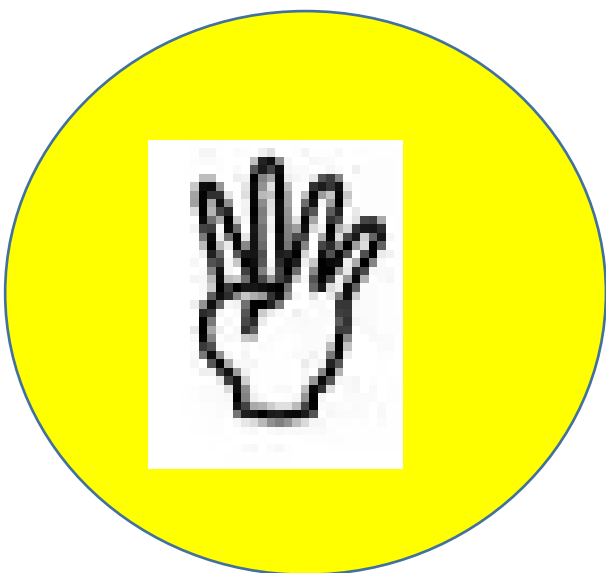
Cartes à photocopier et à placer sous chaque coupelle



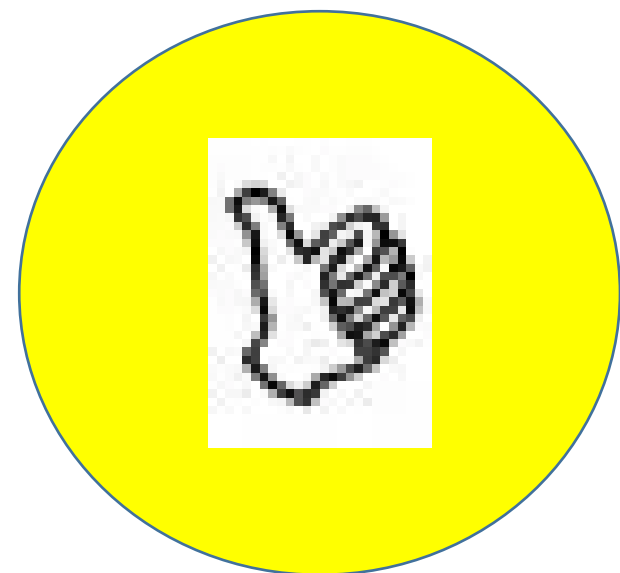
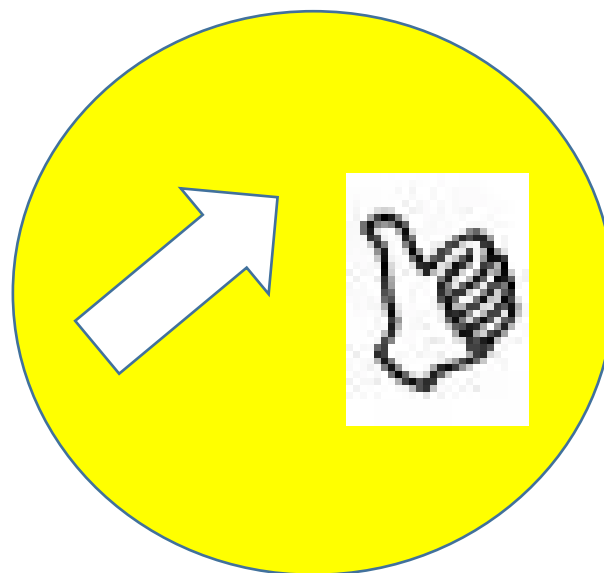
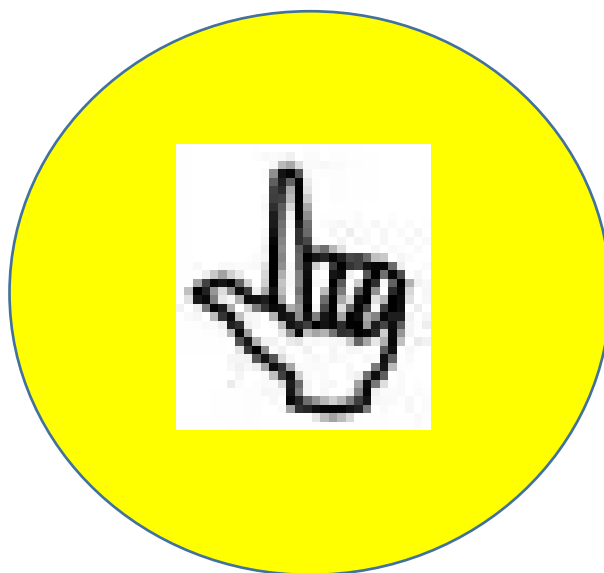
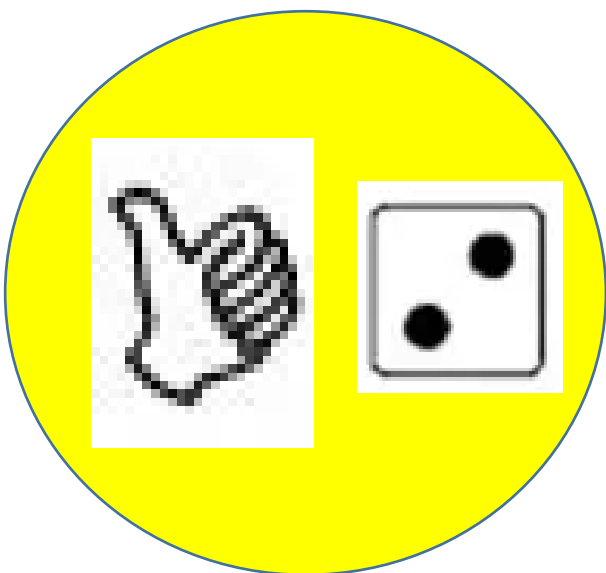


Cartes à photocopier et à placer sous chaque coupelle





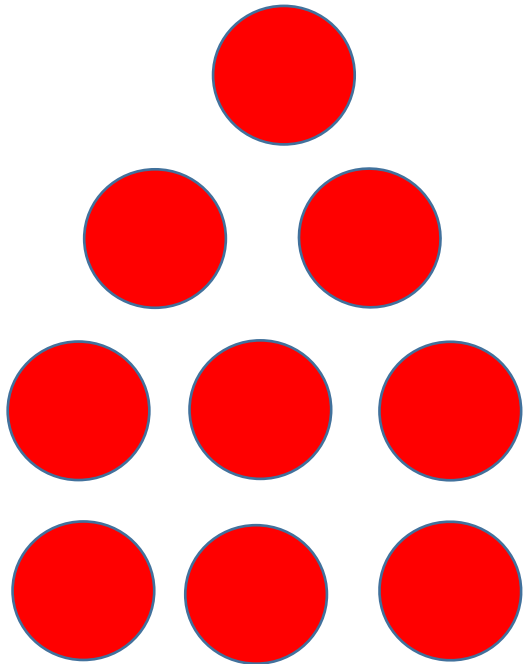
Cartes à photocopier et à placer sous chaque coupelle



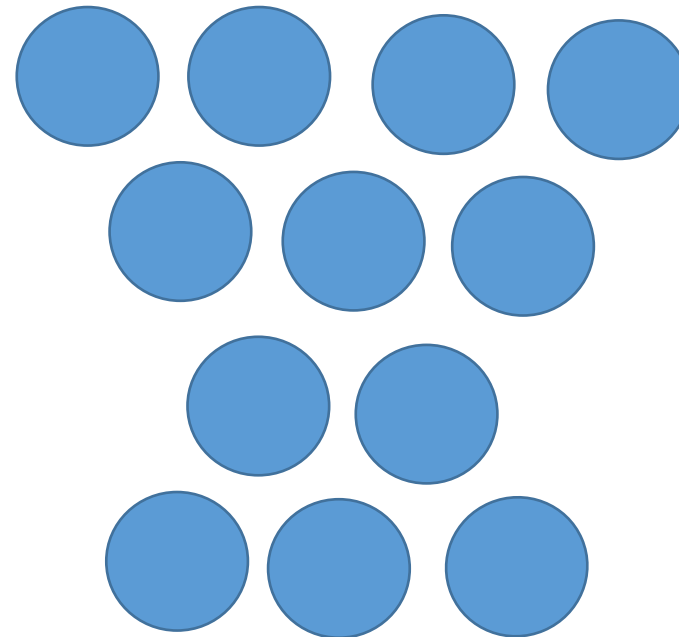
Cycle 1
après
4 ans

Mémo relais des égalités

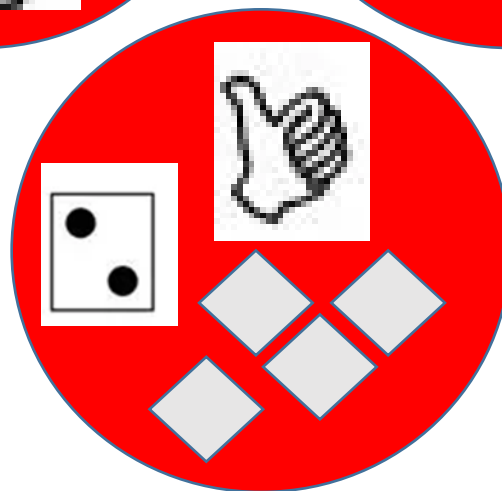
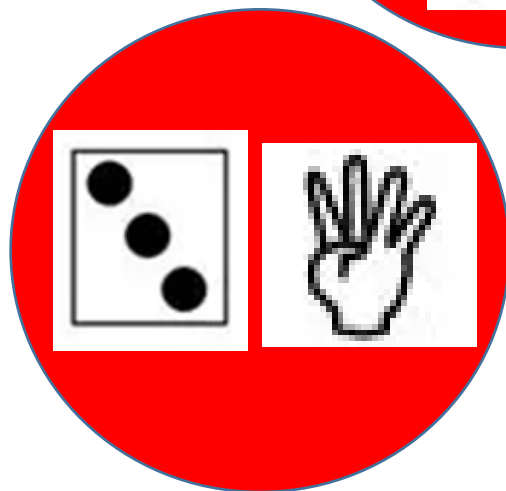
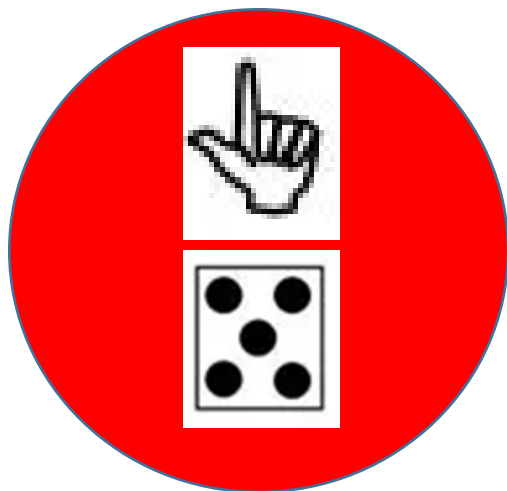
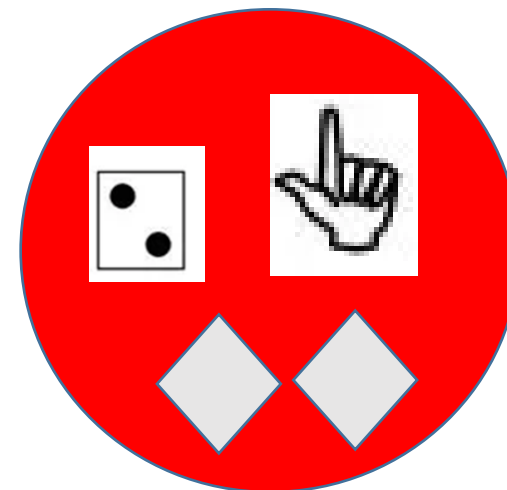
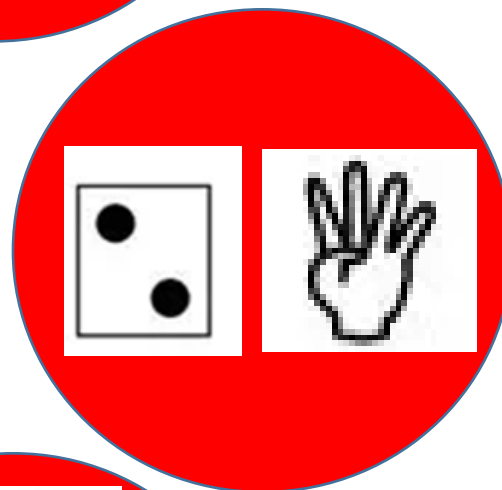
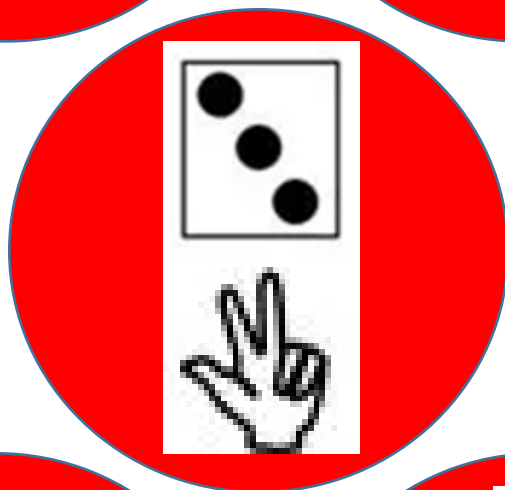
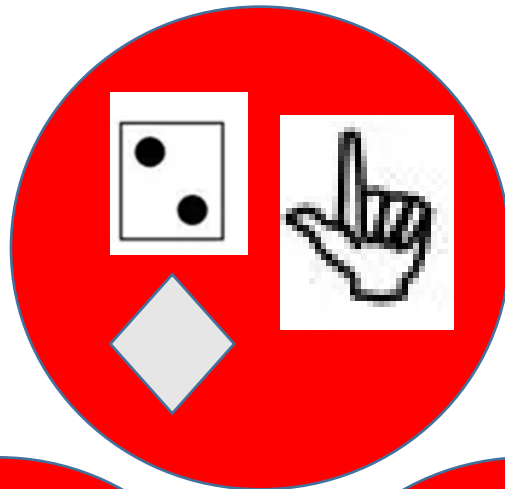
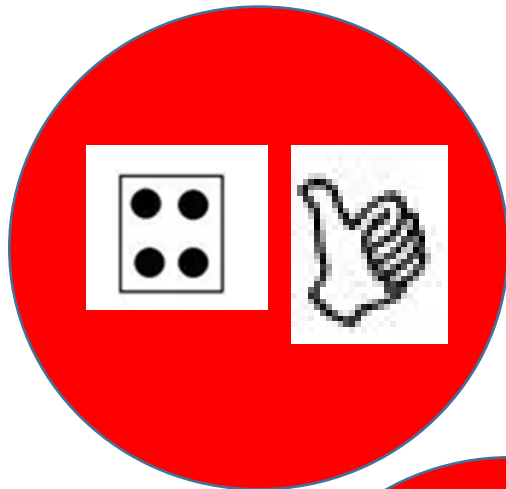
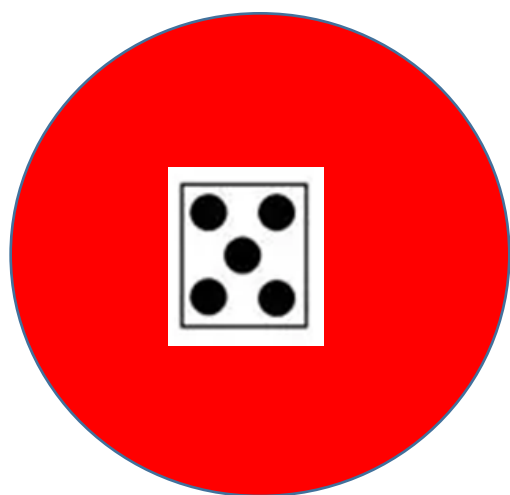
Retrouvez les égalités en allant, en relais, soulever une par une les coupelles pour connaître les quantités disposées. Indiquez le sur le plan et retrouvez les quantités équivalentes.



Jeu 1

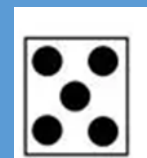
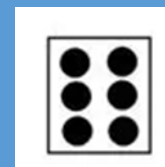
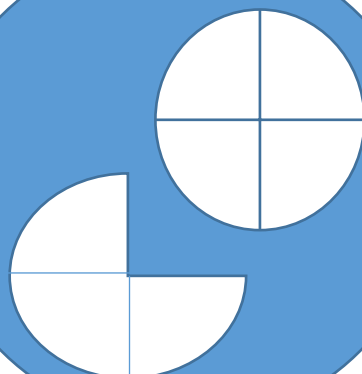
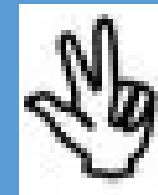
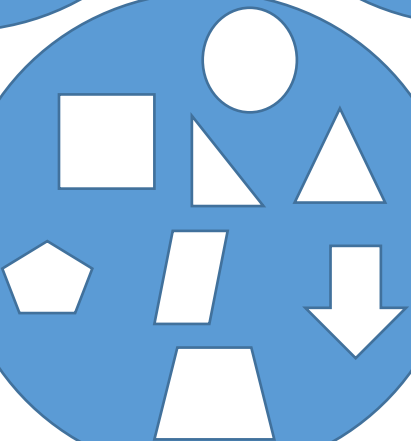
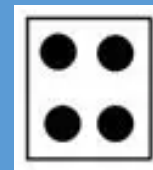


Jeu 2



Cartes à photocopier
et à placer sous chaque coupelle

ABC
DEF
GHI



Cartes à
photocopier
et à placer
sous chaque
coupelle

Mémo relais des égalités - Cycle 2 et 3

Principe des jeux:

Relais par équipes pour retrouver les coupelles dont les valeurs des cartes fixées sous chacune sont équivalentes. 4 équipes de 2 ou 3 joueurs peuvent s'opposer simultanément en prenant un point de départ différent

Modalités de jeux:

Les coupelles peuvent être disposées selon leurs couleurs uniformément ou aléatoirement ce qui permet ou non des points de repère!

1- Répartition des cartes en 2 paquets de coupelles. Une paire à faire par association d'une carte dans chaque paquet. L'équipe qui retrouve le plus de paires équivalentes l'emporte.

2- Répartition des cartes en 1 paquet de coupelles en carré ou en proposant d'autres formes. A son tour de jeu, le joueur peut retourner 2 coupelles de son choix. Si une paire est réalisée, le joueur récupère les 2 coupelles, sinon il les repose au même endroit.

Variable 1: Faire des familles de 3 cartes équivalentes et autoriser chaque joueur, à son tour de jeu, à retourner 3 coupelles.

Variable 2: Donner à chaque équipe un plan de situation des coupelles afin de noter sur celui-ci les valeurs des coupelles. Dans ce cas les joueurs ne rapportent pas les coupelles!

Variable 3: Le nombre des coupelles est variable (9 ou 16 cases ou encore 25, 49). Si le nombre de cases est impair, il y aura une forme seule qui sera à identifier à la fin du jeu.

Variable 4: Jouer contre le temps pour obtenir le maximum de paires par équipes ou en totalisant les résultats de toutes les équipes.

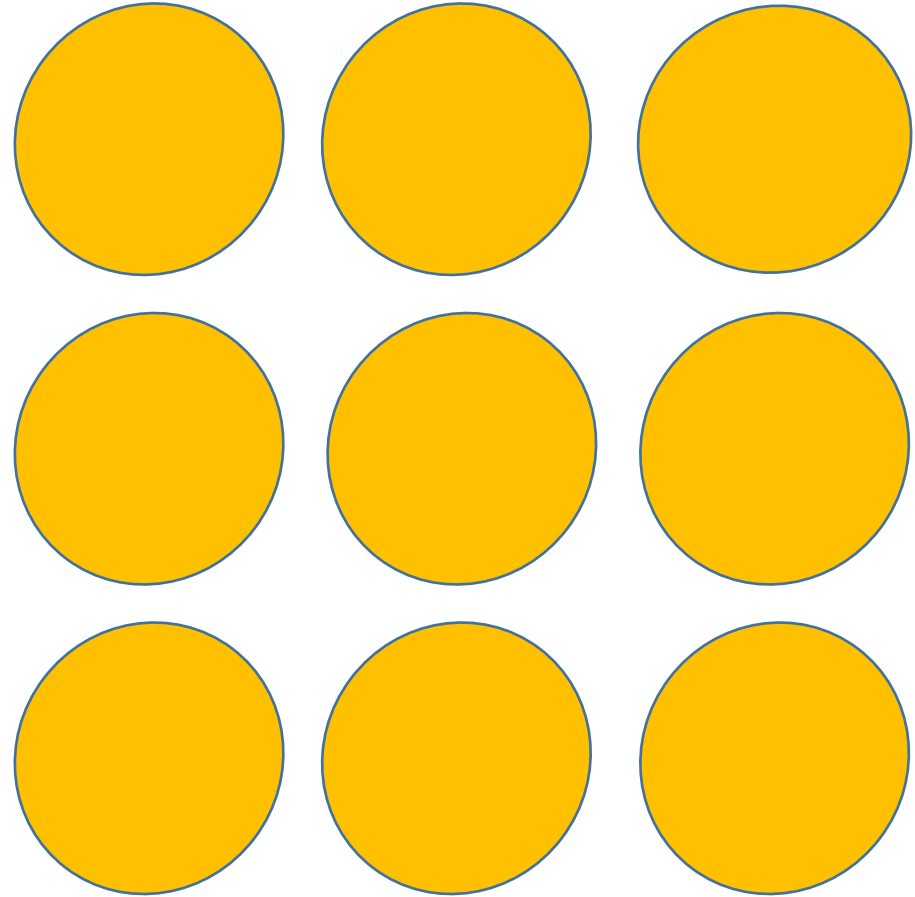
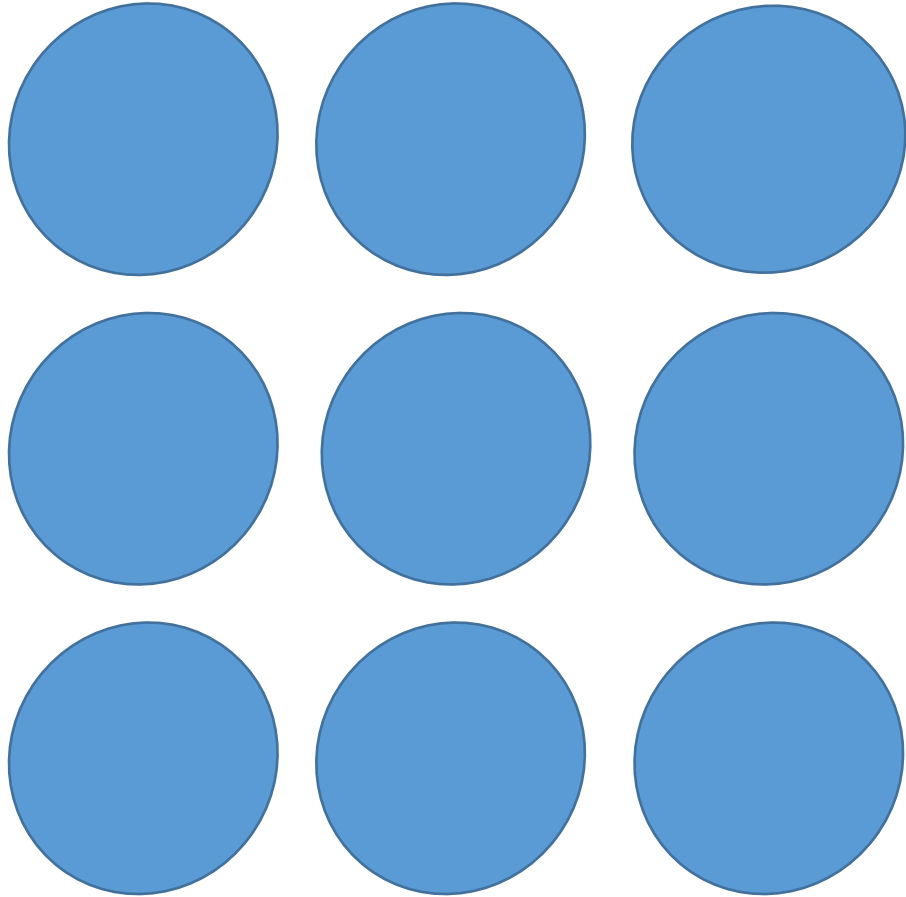
Variable 5: Les équipes jouent simultanément ou non. Si elle jouent à tour de rôle, chaque joueur montre aux autres les quantités des coupelles retournées.

Mémo relais des égalités - Cycle2

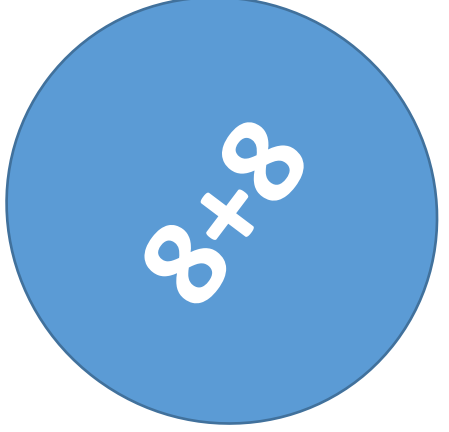
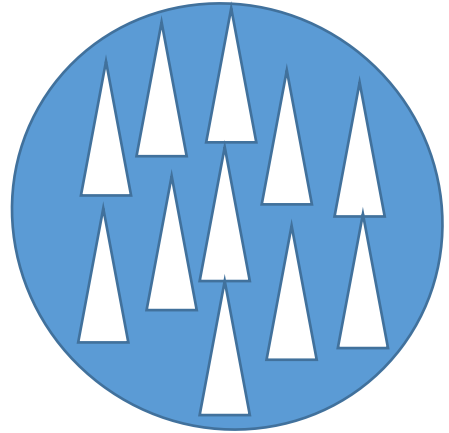
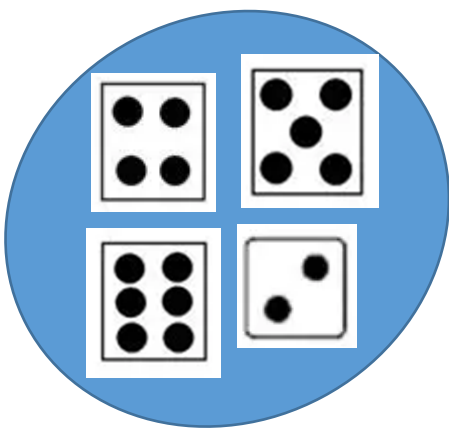
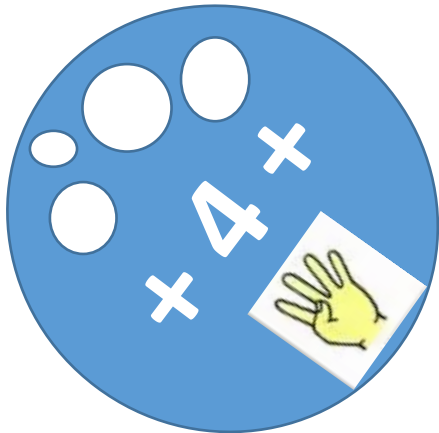
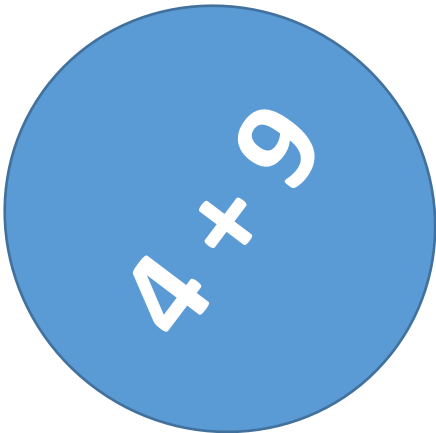
Disposer 2 paquets de 9 coupelles .

Chaque joueur, à tour de rôle, soulève une coupelle bleue et une jaune

Si les 2 coupelles indiquent une quantité équivalente, le joueur les récupère, sinon il les remet à leur place.

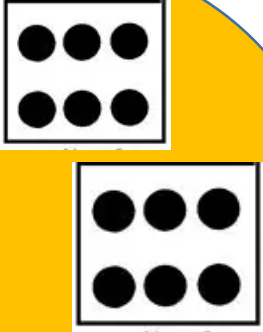


Cartes à photocopier et à placer
sous chaque coupelle



Cartes à photocopier et à placer
sous chaque coupelle

1
dizaine
et 3
unités



Two dice are shown, one above the other. The top die shows 6 dots and the bottom die shows 6 dots, totaling 12 dots.

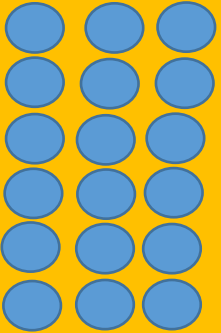
$22 - 5$



A hand icon is shown with the text $+ 5$ and five blue triangles below it.

7×2

$1 + 2$
 $+ 3$
 $+ 5$



A grid of 20 blue circles arranged in 4 rows and 5 columns.

$5 + 5$
 $+ 5$
 $+ 4$

4×2
 $\times 2$

Mémo relais des égalités - Cycle 3:

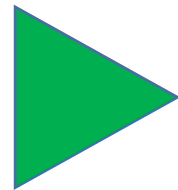
Plan pour $6 \times 6 = 36$ coupelles

Les coupelles peuvent être de couleurs différentes et déposées aléatoirement ou de façon organisée.

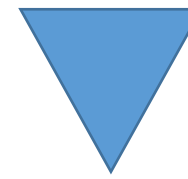
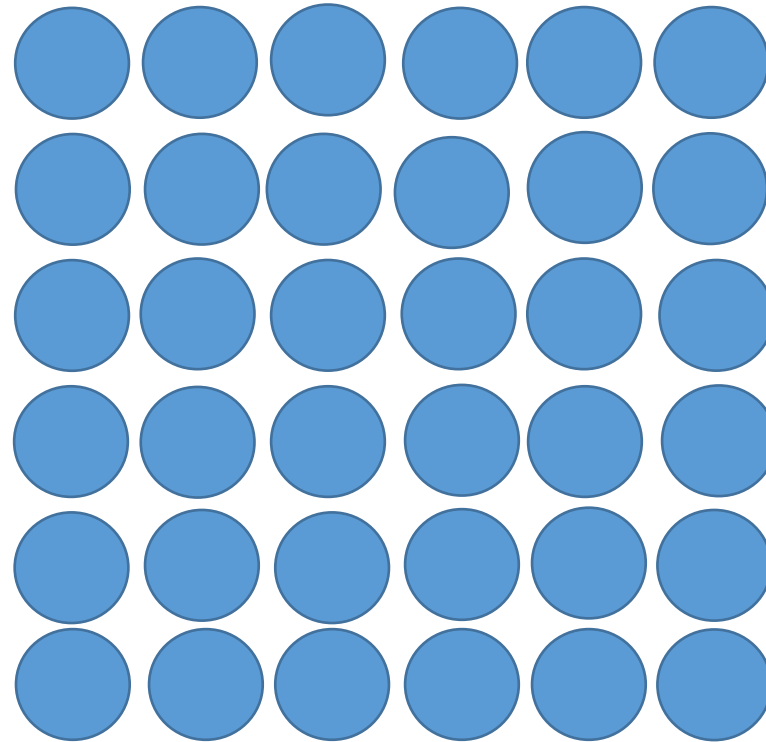
Voir pour les valeurs des cartes en fonction des programmes !

4 opérations: addition et/ou soustraction et/ou multiplication et/ou division,
Nombres entiers et/ou décimaux et/ou fractions

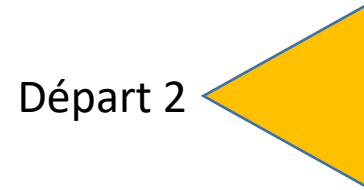
Faire fabriquer les cartes par les élèves en composant des égalités de 2 ou 3 cartes.



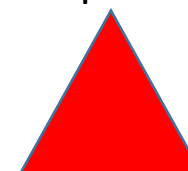
Départ 4



Départ 1



Départ 2



Départ 3

Cartes à photocopier et à placer sous chaque coupelle

$$16 + 25 + 22$$

$$65 - 9$$

$$8 \times 8$$

$$0,75$$



$$3,2 \times 10$$

$$\frac{975}{100}$$

$$0,9 \times 10$$

$$5,5 : 2$$

4 unités, 5 dixièmes
et 2 dizaines

$$36 : 6$$

Cinq fois
neuf



La moitié de
96

$$1 + 1,1 + 1,11 + 1,111$$

Trois tiers

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \times 4 + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \times 4$$

$$\frac{1}{100}$$

Cartes à photocopier et à placer sous chaque coupelle

$$48 : 8$$

$$3 \times 3 \times 7$$

4 unités et 6
dizaines

$$10 - \frac{1}{4}$$

$$3+3+3+3+3+3$$

$$26,75 + 5,25$$

La moitié de
 7×7

$$7 \times 8$$

$$2 + \frac{3}{4}$$

$$\frac{1}{3} + \frac{2}{3}$$

Le double
de 15

$$100 - 55$$

$$6 \times ? = 54$$

$$\frac{3}{4}$$

$$\frac{4321}{1000}$$

$$2 \times 3 \times 8$$

 $\times$ 

$$0,01$$

Quelques points de vigilance:

Expliciter le signe « = »

L'**égalité** indique que les deux **quantités** ou **expressions** sont identiques.

Exemple : $4+2=6$

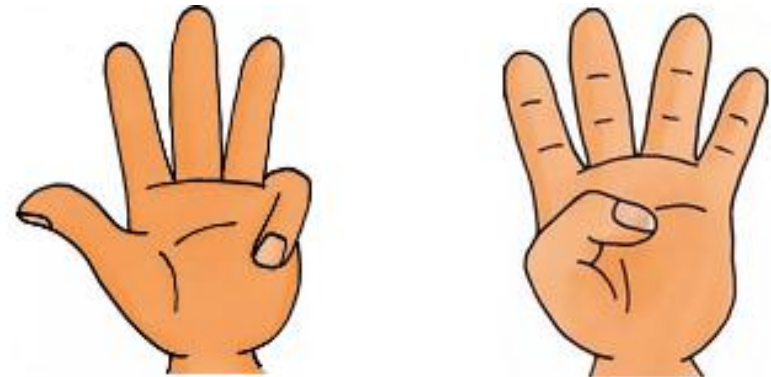
→ signifie que l'expression à gauche et celle à droite de l'égalité ont la même valeur.

Dans le cadre des jeux

- **Clarifier l'objectif pédagogique** : Préciser que le but est de montrer l'**équivalence** entre des quantités, pas seulement de faire des calculs. Il ne s'agit pas de dire que les images sont identiques ou non mais que la quantité est équivalente.

- **Exemple** : Lors d'un jeu de mémoire où les élèves associent des cartes avec des constellations de dés et des représentations chiffrées. Les cartes ne représentent pas les même choses mais une constellation de 5 et le chiffre 5 représentent bien la quantité.

Exemple: Ici, les deux cartes n'utilisent pas les même doigts mais elles représentent toutes deux la quantité 4



Conseils pour Être Explicite et Précis

Prévenir les élèves sur la signification du signe égal avant le début du jeu.

- Expliquer que **le signe égal** montre que les deux parties ont la même **valeur**, et non qu'une opération doit être réalisée.
- Exemple : « Quand on dit $2+3=5$, cela veut dire que $2+3$ donne bien 5, mais aussi que 5 est équivalent à $2+3$ ».
- Exemple: $3+2 = 2+2+1$

Être Prudent avec l'Interprétation du Signe « = »

- **Ne pas faire d'erreur d'interprétation** dans les jeux. Le signe égal **ne doit pas** être compris par les élèves comme un signe pour effectuer systématiquement une opération ou un signe de transition.

$$8+4= \boxed{} +5$$

→ Majoritairement ce qui est écrit est 12 car le signe égal est synonyme de: « ça vaut »