



Situations problématiques: Amazonie



OBJECTIFS DU VOYAGE

- ★ Effectuer des activités de repérage dans un plan.
- ★ Interpréter des données à l'aide d'un diagramme à bandes.
- ★ Produire des régularités à l'aide de figures géométriques¹.

Description du jeu :

Accompagne Tao et ses amis dans leur périple dans la jungle amazonienne et aide-les à résoudre les situations-problèmes qu'ils rencontrent !

MISE EN SITUATION

Tao et ses amis participent à une expédition dans la jungle amazonienne. Ils réalisent plusieurs tâches et activités tout au long de ce périple. Aide-les à résoudre les différentes situations-problèmes qu'ils rencontrent.



Ce jeu comprend :

- 7 situations-problèmes* :
 - 6 situations-problèmes « Raisonner »
 - 1 situation-problème « Résoudre » (6 exemplaires)
- 42 cartes-médailles
- 1 feuille de démarche reproductible
- 1 tableau des médailles*
- 4 certificats reproductibles
- le corrigé
- les règles du jeu

* Version reproductible également disponible.

L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :

Laurence Côté

Révision linguistique et correction :

Caroline Laflamme et
Catherine Baron

Direction pédagogique :

Lucie Barriault et Mélissa Bélanger

Direction éditoriale :

Simon Tobin

Direction artistique :

Vanessa Dionne et
Anne-Marie Lévesque

1. Le jeu cible plusieurs autres objectifs.



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.



Les règles du jeu



CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGER:

Tao

CLIENTÈLE VISÉE:

1^{re} année

DESTINATION:

Brésil (Amazonie)

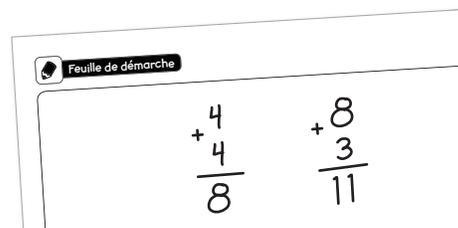
NOMBRE DE JOUEURS:

Toute la classe



PRÉPARATION

- L'intervenant forme six équipes.
- Il remet une situation-problème « Raisonner » et un marqueur effaçable à sec (non inclus) à chaque équipe.
- Il fait des copies en nombre suffisant de la feuille de démarche.
- Il place le corrigé et les cartes-médailles sur son bureau et fixe le tableau des médailles au mur avec de la gommette (non incluse).
- Il place les exemplaires de la situation-problème « Résoudre » sur son bureau pour les remettre plus tard aux équipes.
- S'il le souhaite, il peut faire des copies des certificats reproductibles de son choix.
- Il lit la mise en situation aux joueurs. Chaque équipe se choisit un nom et l'écrit sur le tableau des médailles à l'aide du marqueur effaçable à sec.



DÉROULEMENT

Le jeu peut se dérouler sur plusieurs périodes de classe, au choix de l'intervenant.

1. L'intervenant ou un joueur de chaque équipe lit la situation-problème « Raisonner » à haute voix en s'assurant que les autres joueurs de l'équipe la voient bien.
2. Les joueurs doivent résoudre le problème en s'entraidant. Chaque joueur peut, par exemple, réaliser une étape ou un calcul, et les autres joueurs valident sa démarche. Les joueurs peuvent utiliser la feuille de démarche. Ils écrivent la ou les réponses directement sur la fiche de situation-problème à l'aide du marqueur effaçable à sec.

RESOUS LA
SITUATION-PROBLÈME
POUR CACHER VOTRE MÉDAILLE

SITUATION-PROBLÈME 1
RAISONNER

Les Rustiques préparent leur sac à dos pour une randonnée de 7 jours dans la jungle.

Aide Tao à préparer son sac à dos en respectant les consignes suivantes:

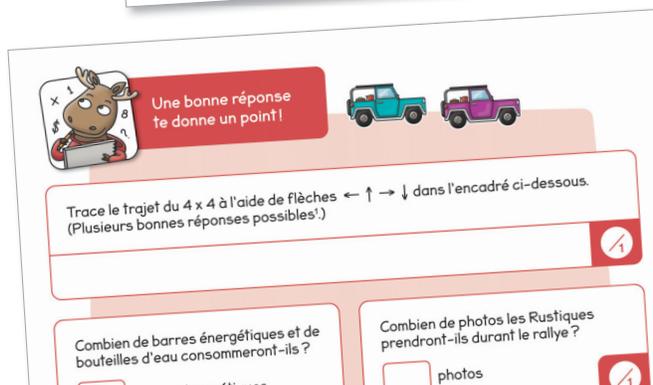
- La quantité de chemises est un nombre pair plus petit que 6 et plus grand que 2.
- Il y a autant de t-shirts que de chemises.
- La quantité de pantalons est un nombre impair plus petit que 5 et plus grand que 1.
- Il faut prévoir une paire de chaussettes par jour de randonnée et autant de chapeaux.

Quantité de vêtements

					Nombre total de

DÉROULEMENT (SUITE)

- Lorsqu'une équipe a terminé, l'intervenant valide la ou les réponses en consultant le corrigé et peut demander à l'équipe de refaire certaines étapes au besoin. L'équipe reçoit une médaille lorsque la situation-problème est réussie et cette médaille est fixée avec de la gommette sur le tableau des médailles qui se trouve au mur.
- Un joueur de l'équipe efface la réponse à la situation-problème puis l'échange avec la situation-problème d'une autre équipe pour poursuivre le jeu.
- Lorsqu'une équipe a résolu les six situations-problèmes «Raisonner», l'intervenant lui remet la situation-problème «Résoudre». L'équipe doit faire les étapes de la situation-problème dans l'ordre. S'il le souhaite, l'intervenant peut chronométrer chaque équipe en vue de remettre un certificat à celle qui a résolu la situation-problème le plus rapidement.
- Quand une équipe a terminé la situation-problème, l'intervenant valide l'ensemble des réponses en consultant le corrigé et fait un retour auprès des joueurs au besoin. Quand toutes les équipes ont terminé, l'intervenant complète les certificats et les distribue aux équipes de son choix.



VARIANTE

Version reproductible: L'intervenant fait des copies en nombre suffisant du cahier de problèmes et en remet une à chaque joueur. Il fait de même avec la feuille de démarche. Le jeu se déroule comme précédemment, mais les joueurs doivent résoudre les problèmes individuellement ou en équipe, en suivant l'ordre dans lequel ceux-ci sont placés dans le cahier. Ils écrivent leurs réponses dans le cahier de problèmes. Chaque fois qu'un joueur résout un problème, il colorie la médaille correspondante sur son tableau des médailles.

