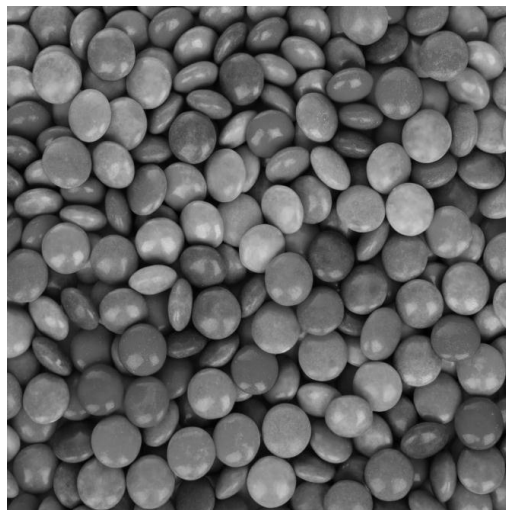


# Cahier de l'élève

4<sup>e</sup> année du primaire

*Résoudre une situation-problème mathématique*

## Miam ! Une bonne boîte de Smarties



**Cette tâche est  
réservée pour une  
utilisation en classe**



Nom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

RÉSOUTRE UNE SITUATION-PROBLÈME					
Critères d'évaluation	Niveau correspondant aux critères d'évaluation observés				
	A	B	C	D	E
Compréhension de la situation-problème	40	32	24	16	8
Mobilisation des concepts et des processus requis	40	32	24	16	8
Présentation claire et appropriée de ma démarche	20	16	12	8	4
Résultat	<u>100</u>				

Situation créée en 2016-2017 par des conseillers pédagogiques et enseignants dans le cadre d'un projet régional rendu possible par les fonds coopératifs (03-12).  
2018-08-21 15:43

**Consignes**

- Inscris les renseignements demandés aux endroits appropriés dans le Cahier de l'élève.
- Utilise, au besoin, un aide-mémoire, du matériel de manipulation, un dictionnaire ou un lexique.

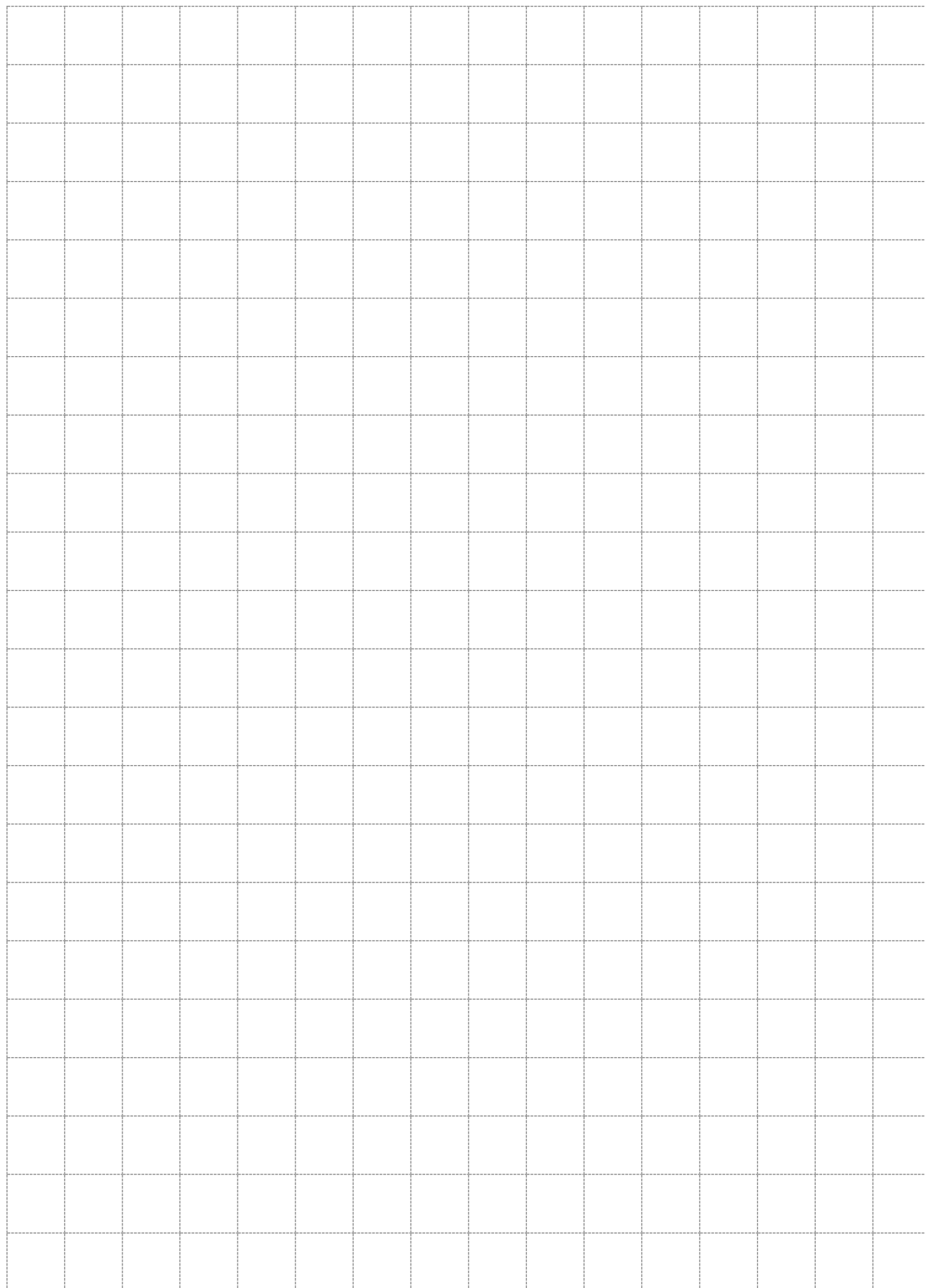
- Consignes**

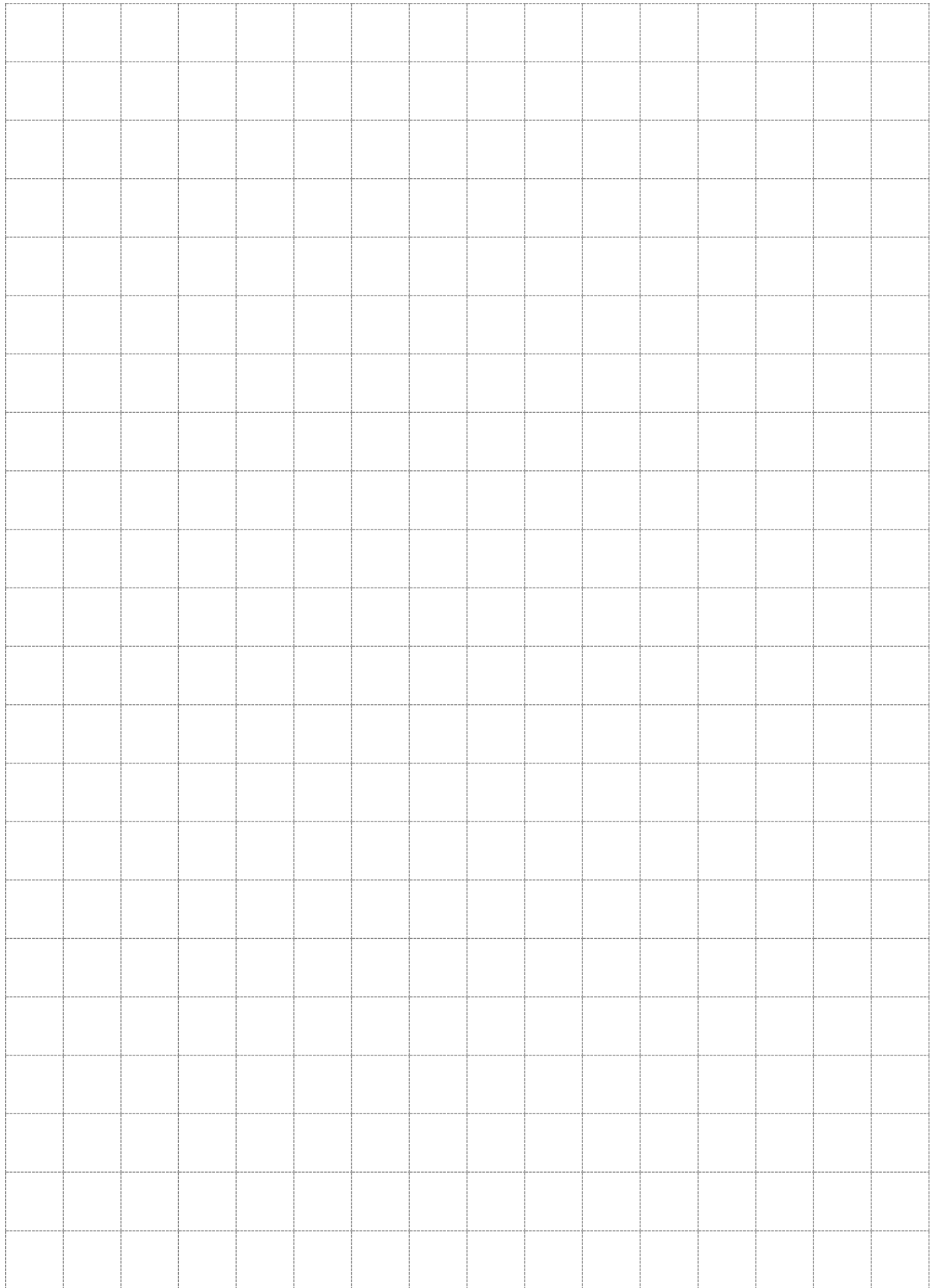
  - Inscris les renseignements demandés aux endroits appropriés dans le Cahier de l'élève.
  - Utilise, au besoin, un aide-mémoire, du matériel de manipulation, un dictionnaire ou un lexique.

## RÉSOLUTION

Je laisse toutes les traces de ma démarche.  
Je m'assure que mes traces sont claires et structurées.

A full-page sheet of white graph paper featuring a uniform grid of thin, light gray lines. The grid consists of small squares covering the entire area, typical of standard graph paper used for mathematics or design.





## ARGENT SCOLAIRE ACCUMULÉ PAR CHAQUE ÉLÈVE

Noms des élèves	Argent scolaire accumulé durant le mois	L'élève gagne le droit de participer au jeu des Smarties	
		oui ✓	non ✓
Claude	\$		
Élie	\$		
Alex	\$		
Dominique	\$		

## CHOIX DES PARTICIPANTS

L'élève qui a obtenu le plus d'argent scolaire dans le système de récompense de classe est nommé le **joueur 1** et il s'appelle \_\_\_\_\_.

Le **joueur 2**, qui sera son adversaire, se nomme \_\_\_\_\_.

## POINTS DANS LES BOITES DE SMARTIES

Joueur 1 (nom) :				Joueur 2 (nom) :			
Couleurs dans la boîte	Quantité de cette couleur	Valeur pour 1 Smarties	Valeur totale (Points)	Couleurs dans la boîte	Quantité de cette couleur	Valeur pour 1 Smarties	Valeur totale (Points)
Valeur totale de la boîte de Smarties Joueur 1 →				Valeur totale de la boîte de Smarties Joueur 2 →			

Le « grand champion » du jeu de Smarties est \_\_\_\_\_.

# Miam ! Une bonne boîte de Smarties

## LISTE DE VÉRIFICATION

- ☐ J'ai calculé l'argent scolaire obtenu par chaque élève dans le système de récompense.
- ☐ J'ai choisi les deux participants qui s'affronteront au premier tour du jeu.
- ☐ J'ai calculé le nombre de points dans les boîtes de Smarties des 2 adversaires pour déterminer le gagnant.
- ☐ J'ai laissé des traces claires de ma démarche.