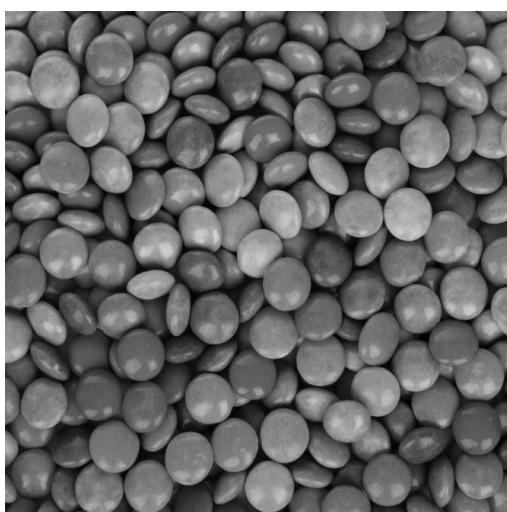


Cahier de l'élève

5^e 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	<hr/> 100				

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). Adaptée par Roxane Lacasse-Roberge, enseignante, Centre de services scolaire de la Beauce-Etchemin (2020-2021).

Consignes

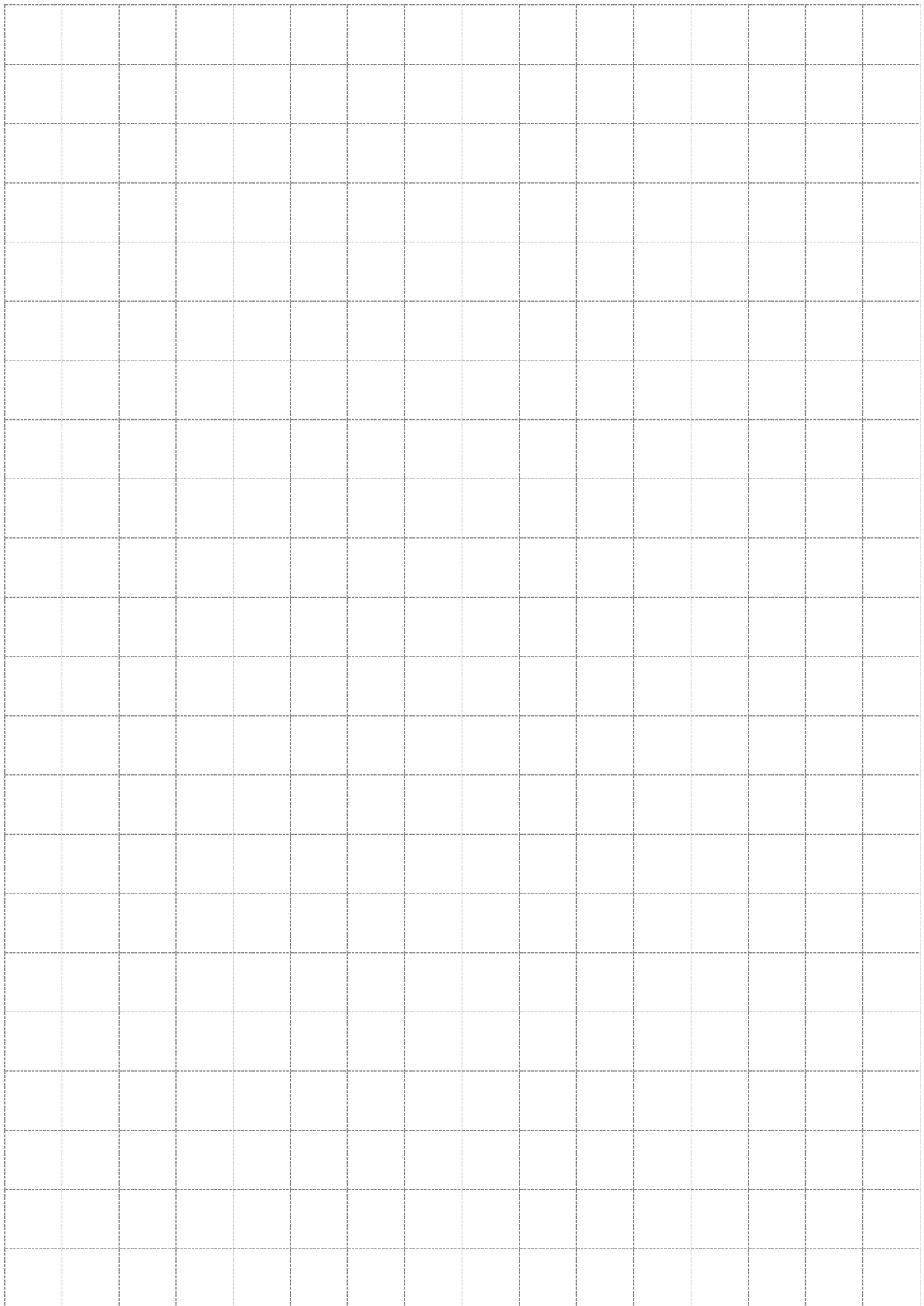
- Inscris les renseignements demandés aux endroits appropriés dans le cahier de l'élève.
- Utilise, au besoin, un aide-mémoire, du matériel de manipulation, un dictionnaire ou un lexique.

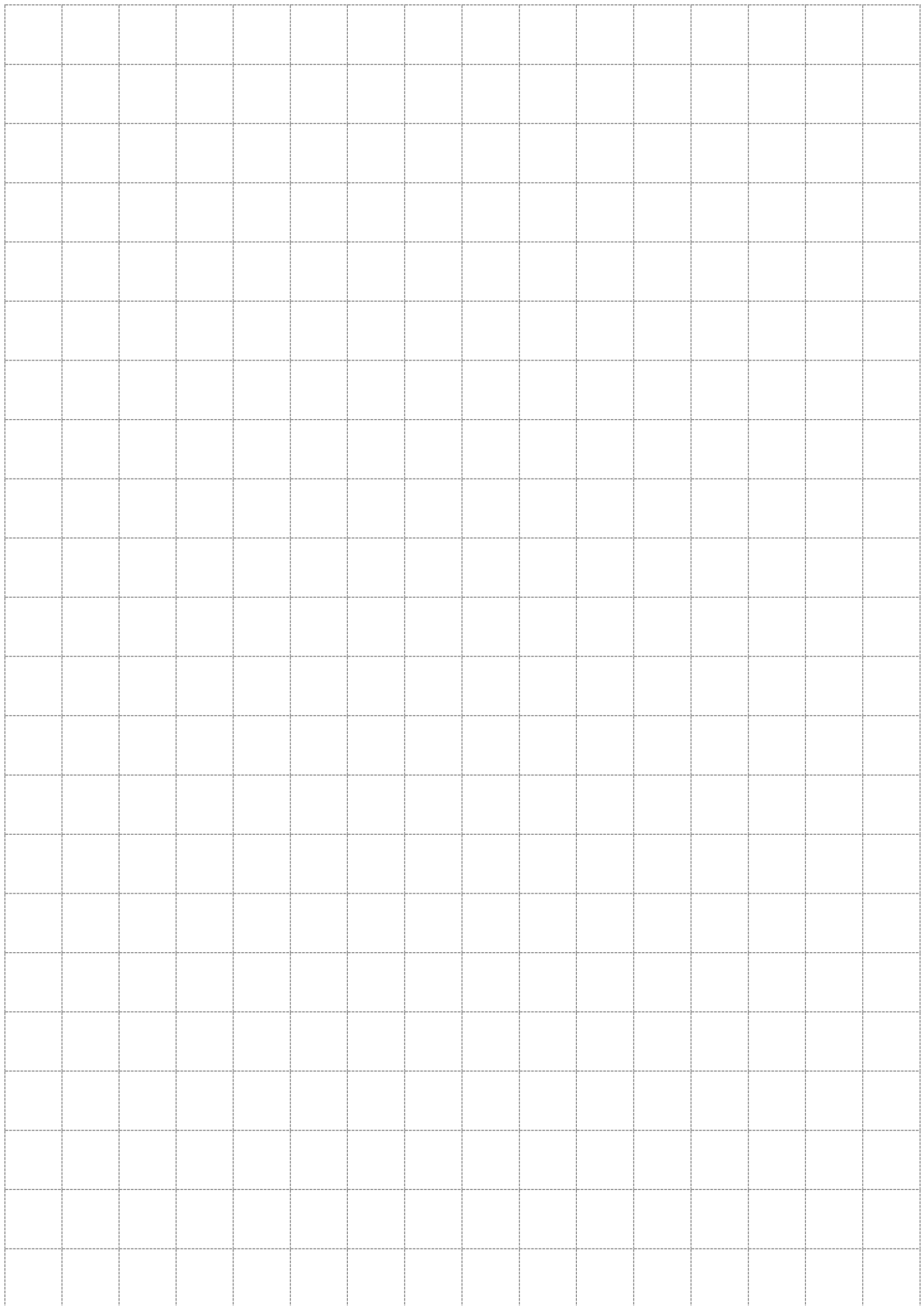
- ### Consignes
- Inscris les renseignements demandés aux endroits appropriés dans le cahier de l'élève.
 - Utilise, au besoin, un aide-mémoire, du matériel de manipulation, un dictionnaire ou un lexique.

RÉSOLUTION

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

[illegible]





ARGENT SCOLAIRE ACCUMULÉ PAR CHAQUE ÉLÈVE

Nom de l'élève	Argent scolaire accumulé durant le mois	L'élève gagne le droit de participer au jeu des <i>Smarties</i>	
		oui ✓	non ✓
Claude	\$		
Élie	\$		
Alex	\$		
Dominique	\$		

CHOIX DES PARTICIPANTS

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

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

POINTS DANS LES BOÎTES DE SMARTIES

Nom de l'élève	Nombre de <i>Smarties</i> dans la boîte

Joueur 1 (nom) :				Joueur 2 (nom) :			
Couleurs dans la boîte	Quantité de cette couleur	Valeur pour 1 <i>Smarties</i>	Valeur totale (points)	Couleurs dans la boîte	Quantité de cette couleur	Valeur pour 1 <i>Smarties</i>	Valeur totale (points)
Valeur totale de la boîte de <i>Smarties</i> Joueur 1 →				Valeur totale de la boîte de <i>Smarties</i> 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 récompenses.
- ☐ 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 deux adversaires pour déterminer le gagnant.
- ☐ J'ai laissé des traces claires de ma démarche.