



Diviser le groupe-classe en deux équipes, puis remettre à chaque élève un ensemble de tours d'équivalence et quelques feuilles pour y faire des calculs.

Choisir une équipe au hasard pour commencer le jeu.

Inviter un membre de l'équipe à venir appuyer sur la roulette pour faire tourner l'aiguille. Puis, demander à l'ensemble de l'équipe de choisir une case qui correspond à la couleur sur laquelle s'est arrêtée l'aiguille, d'appuyer sur la case et de répondre à la question.

Demander à tous les élèves d'effectuer l'opération se trouvant sur la carte en utilisant la stratégie de leur choix, soit à l'aide de tours d'équivalence, de rectangles ou de calculs.

Demander ensuite aux membres de chaque équipe de comparer leur solution entre elles et eux pour déterminer la réponse de l'opération présentée.

Inviter un autre membre de l'équipe choisie au hasard à donner oralement la réponse, puis appuyer sur le bouton **Réponse** pour vérifier la réponse qu'a donnée l'élève.

Accorder un point s'il s'agit d'une bonne réponse, sinon permettre à l'autre équipe de donner sa réponse, puis lui accorder un point s'il s'agit d'une bonne réponse. Continuer le jeu en procédant de la même façon avec l'autre équipe.

Consolidation

Remettre à chaque élève les fiches **Des sommes et des différences** et **Méli-mélo d'additions et de soustractions de fractions** (p. 266, 267 et 286 du guide pédagogique). Lire les consignes avec les élèves et leur allouer le temps requis pour faire les travaux. Corriger ensuite ces travaux.

Faire jouer les élèves aux jeux proposés. Le jeu *Bingo* se joue en groupe-classe (section **Jeux – Série 2**, p. 376 à 378 du guide pédagogique). Pour le jeu *Nombre ciblé* (section **Jeux – Série 2**, p. 379 à 382 du guide pédagogique), grouper les élèves en équipes de deux et leur remettre une trousse du jeu.