

Le marathon des soustractions

Matériel : Deux dés à douze faces
 Un tableau de jeu pour chaque joueur
 Des jetons

Joueurs : Deux à quatre

Règles du jeu : Le premier joueur lance les deux dés et soustrait le plus petit nombre du plus grand nombre pour obtenir la différence (ex. : s'il obtient un 8 et un 12, il fait $12 - 8 = 4$). Il couvre, à l'aide d'un jeton, le nombre qui correspond à la différence sur son tableau. Lorsqu'un joueur obtient une différence qu'il a déjà recouverte sur son tableau, il doit passer son tour. La partie se termine lorsqu'un joueur élimine toutes les différences sur son tableau de jeu.

Le Bureau de l'éducation française autorise la reproduction totale ou partielle de ce document à des fins éducationnelles non commerciales à condition que la source soit mentionnée. Nous nous sommes efforcés d'indiquer comme il se doit les sources originales et de respecter la *Loi sur le droit d'auteur*. Les omissions et les erreurs devraient être signalées à Éducation et Jeunesse Manitoba pour correction.

Le marathon des soustractions

0 2 4 6 8 10
1 3 5 7 9 11

Le marathon des soustractions

0 2 4 6 8 10
1 3 5 7 9 11

Le marathon des soustractions

0 2 4 6 8 10
1 3 5 7 9 11

Le marathon des soustractions

0 2 4 6 8 10
1 3 5 7 9 11

Note à l'intention des parents :

Une stratégie efficace pour apprendre les faits de soustraction est la stratégie de l'opération inverse. Par exemple, si on doit effectuer la soustraction $9 - 5$, on peut penser ainsi : « Quel nombre ajouté à 5 donne 9? » ou « $5 +$ quoi donne 9? »

Vous pouvez encourager votre enfant à utiliser cette stratégie en la modelant pour lui, c'est-à-dire en pensant, à voix haute, à la façon dont vous vous y prenez lorsque vous utilisez la stratégie de l'opération inverse pour les faits de soustraction.

LE MARATHON DES SOUSTRATIONS

►► Faits d'addition et de soustraction