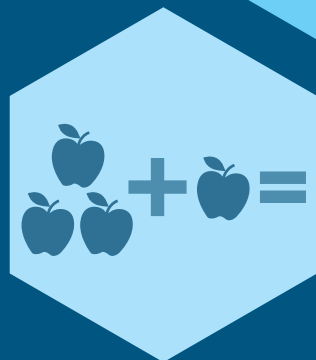
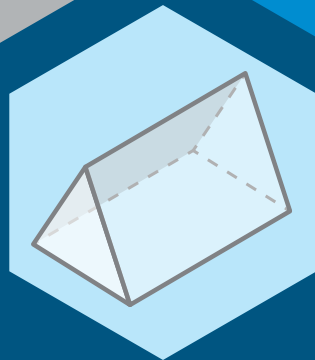


3^e
année

En avant, les maths!

Une approche renouvelée pour l'enseignement
et l'apprentissage des mathématiques

MINILEÇON ET ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES



NOMBRES

Arrondir les nombres naturels à
la dizaine et à la centaine près

RÉSUMÉ

Dans cette minileçon, l'élève apprend à appliquer les conventions afin d'arrondir un nombre à la dizaine près et à la centaine près selon différents contextes.

PISTES D'OBSERVATION

L'élève :

- situe un nombre sur une droite numérique et dans une grille de nombres à l'aide de repères;
- applique la convention de l'arrondissement vers le haut pour un nombre qui se termine par 5 ou 50;
- arrondit un nombre à la dizaine près ou à la centaine près selon différents contextes.

MATÉRIEL

- droites numériques;
- grilles de 1-100, 101-200 et 401-500 nombres;
- jeu de cartes;
- papier;
- crayons.

CONCEPTS MATHÉMATIQUES

Le concept mathématique nommé ci-dessous est abordé dans cette minileçon. Une explication de celui-ci se trouve dans la section **Concepts mathématiques**.

Domaine d'étude	Concept mathématique
Nombres	Arrondissement de nombres naturels

PARTIE 1 – EXPLORATION GUIDÉE

Déroulement

- Consulter, au besoin, la fiche **Arrondissement de nombres naturels** de la section **Concepts mathématiques** afin de revoir avec les élèves les conventions à appliquer pour arrondir les nombres. Présenter aux élèves l'**Exemple 1**, soit arrondir un nombre donné à la dizaine et à la centaine près.
- Allouer aux élèves le temps requis pour effectuer le travail. À cette étape-ci, l'élève apprend à choisir et à effectuer l'arrondissement d'un nombre à la dizaine près ou à la centaine près selon différents contextes.
- Demander à quelques élèves de faire part au groupe-classe de leur solution et d'expliquer les stratégies utilisées pour arrondir. Inviter les autres élèves à poser des questions afin de vérifier leur compréhension.
- À la suite des discussions, s'assurer que les élèves comprennent le fait qu'arrondir un nombre est une stratégie efficace pour effectuer un calcul mental, que les différents contextes aident à dicter le choix d'arrondir à la dizaine près ou à la centaine près, et cela, à la baisse ou à la hausse.

Note : Au besoin, consulter le corrigé de la **partie 1** pour obtenir des exemples de stratégies.

- Encourager les élèves à améliorer leur travail en y ajoutant les éléments manquants.
- Au besoin, présenter aux élèves l'**Exemple 2**, soit arrondir un nombre à la dizaine près et à la centaine près.

CORRIGÉ

EXEMPLE 1

a) Jeu : Qui est le plus proche de 1 000?

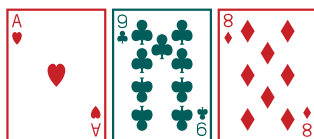
Ton enseignante explique les règles du jeu de cartes « Qui est le plus proche de 1 000? »

1. Pige trois cartes.
2. Place les cartes pour former un nombre.
3. La personne qui a le nombre le plus proche de 1 000 gagne un point.
4. Tu peux choisir d'arrondir le nombre formé avec les trois cartes.
5. Si les joueurs ont le même nombre, chaque joueur obtient un point.

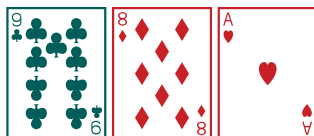
6. Explique ton choix de nombre.

7. Le premier joueur qui arrive à cinq points gagne la partie.

Voici les cartes que Mohamed a pigées :

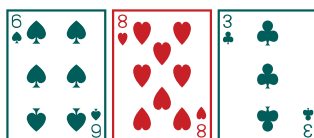


Stratégiquement, Mohamed décide de placer ses cartes ainsi :

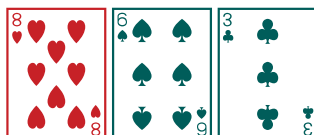


Il a formé le nombre 981.

Voici les cartes que Noémie a pigées :



Stratégiquement, Noémie décide de placer ses cartes ainsi :



Elle forme le nombre 863.

Qui gagne le premier point de la partie?

STRATÉGIE

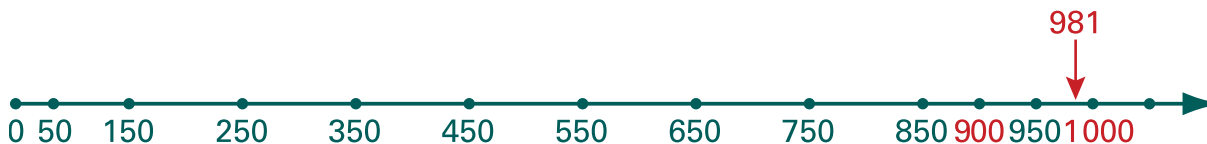
Utiliser les nombres repères sur une droite numérique

Pour Mohamed

Mohamed décide d'arrondir le nombre formé de 981 à la hausse et à la centaine près, car il veut se rapprocher de 1 000 pour avoir un point.

Identifier le nombre sur une droite numérique aide à visualiser et à déterminer le nombre repère le plus proche lorsqu'on doit arrondir.

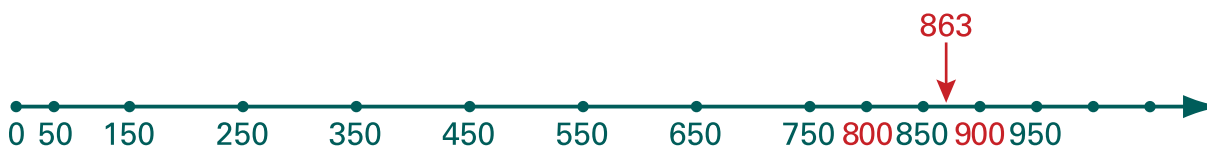
981 est plus proche de 1 000 que de 900. Donc, Mohamed obtient 1 000.



Pour Noémie

Noémie décide d'arrondir le nombre formé de 863 à la hausse et à la centaine près, car elle veut se rapprocher de 1 000 pour avoir un point. Identifier le nombre sur une droite numérique aide à visualiser et à déterminer le nombre repère qui est le plus proche lorsqu'on doit arrondir.

863 est plus proche de 900 que de 800. Donc, Noémie obtient 900.



Mohamed a gagné le premier point de la partie, car il a obtenu exactement 1 000 tandis que le nombre arrondi de Noémie est 900.

b) Tu peux participer au tirage d'une carte-cadeau de la librairie si ton équipe lit **près de 1 000 pages** pendant le mois.

D'après ces résultats, est-ce que cette équipe peut participer au tirage?

Explique ton raisonnement.

Semaine 1 : 309 pages lues

Semaine 2 : 291 pages lues

Semaine 3 : 151 pages lues

Semaine 4 : 165 pages lues



STRATÉGIE

Arrondir à la dizaine près à l'aide de repères sur une droite numérique

J'arrondis à la dizaine près le nombre de pages lues par semaine pour déterminer si la quantité totale est plus près de 1 000, car ce nombre sera plus précis que si j'arrondis à la centaine près

Semaine 1 : 309 est arrondi à 310, car il se situe plus près du nombre repère 310 que de 300.



Semaine 2 : 291 est arrondi à 290, car il se situe plus près du nombre repère 290 que de 300.



Semaine 3 : 151 est arrondi à 150, car il se situe plus près du nombre repère 150 que de 160.



Semaine 4 : 165 est arrondi à 170, car selon la convention, 5 unités ou plus doivent être arrondies à la hausse dans un arrondissement à la dizaine près.



Ensuite, je trouve la somme des nombres arrondis en les décomposant selon la valeur de position, soit $310 + 290 + 150 + 170 = \underline{\hspace{2cm}}$

$$300 + 200 + 100 + 100 = 700$$

$$10 + 90 + 50 + 70 = 220$$

$$700 + 220 = 920$$

L'équipe ne peut pas participer au tirage de la carte-cadeau, car elle n'a lu qu'environ 920 pages. Si j'arrondis ce nombre à la centaine près, l'équipe n'a lu qu'environ 900 pages. Le nombre 920 se situe plus proche de 900 que de 1 000.



c) Tu as fabriqué un garage avec des blocs Lego.

Tu veux faire l'achat d'une petite voiture à 93 cents et d'une pompe à essence à 58 cents pour mettre à l'intérieur de ton garage.

Avant d'arriver à la caisse, tu dois déterminer rapidement si tu as assez d'argent pour payer ces deux articles avec une pièce de 2 \$. Montre ta démarche.



STRATÉGIE 1

J'additionne les deux montants en décomposant selon la valeur de position.

$$93 + 58 = 151$$

$$90 + 50 = 140$$

$$3 + 8 = 11$$

$$140 + 11 = 151$$

Je sais que 1 dollar a la même valeur que 100 ¢. Puisque la pièce de 1 cent n'est plus émise, je dois arrondir 1 \$ et 51 ¢ à 1 \$ et 50 ¢. Je dois donc donner 150 ¢, ou 1 \$ et 50 ¢ pour mes achats.

Alors, je sais que j'ai assez d'argent pour faire les deux achats pour mon garage Lego, car la différence avec mes 2 \$ est de 50 cents.



STRATÉGIE 2

J'arrondis le prix des articles

Pour m'assurer d'avoir assez d'argent pour acheter les articles, j'arrondis les prix à la hausse mais à la dizaine près afin d'arriver à un prix assez précis.

J'arrondis le prix de la voiture à 100, puisque 93 arrondi à la dizaine près à la hausse devient 100. J'arrondis le prix de la pompe à essence à 60 puisque 58 est plus près de 60 que de 50.

Ensuite j'additionne ces coûts arrondis, soit $100 + 60 = 160$.

Le nombre 160 représente les 160 ¢, ou 1 \$ et 60 ¢.

Puisque j'ai 2 \$, j'ai assez d'argent pour faire ces achats. La différence est d'environ 40 cents.

EXEMPLE 2

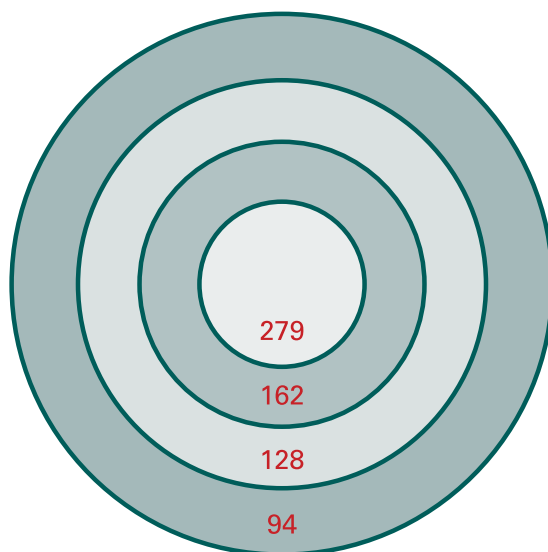
a) Voici le jeu de fléchettes « Je lance et j'arrondis ».

Lance une fléchette. Arrondis le nombre obtenu.

La personne qui a **le moins de points** gagne la partie.

Si les quantités arrondies sont identiques, chacun reçoit un point.

Analyse le résultat des deux joueurs. Qui est la personne gagnante? Explique ta stratégie.



Lucas réussit à atteindre la cible de 162.

Aïsha réussit à atteindre la cible de 128.

Qui a le moins de points? Qui gagne la partie?

STRATÉGIE 1

Aïsha et Lucas décident d'arrondir à la dizaine près

101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	26	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	38	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

Aïsha dit : J'encercle la case 128 sur la grille de nombres. Je vois que le nombre 128 est situé plus près de 130 que de 120, alors le nombre 128 est arrondi à 130 lorsque j'arrondis à la dizaine près. J'ai 130 points.

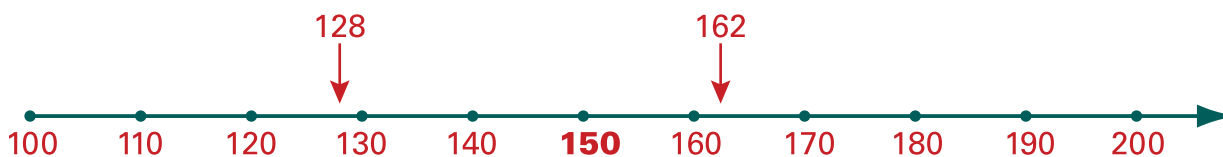
Lucas dit : J'encercle 162 sur la grille de nombres. Je vois que le nombre 162 est situé plus près de 160 que de 170, alors le nombre 162 est arrondi à 160 lorsque j'arrondis à la dizaine près. J'ai 160 points.

Aïsha gagne la partie, car elle a moins de points que Lucas.

130, c'est 30 de moins que 160.

STRATÉGIE 2

Aïsha et Lucas décident d'arrondir à la centaine près afin de comparer leurs résultats



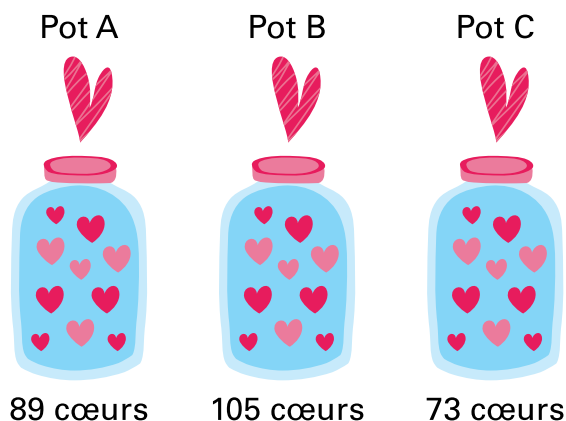
Aïsha dit : Je situe 128 sur la droite numérique et je l'encadre. Je vois que le nombre 128 est situé plus près de 100 et vaut moins que 150, alors le nombre 128 est arrondi à 100 lorsque j'arrondis à la centaine près. J'ai 100 points.

Lucas dit : Je situe 162 sur la droite numérique et je l'encercle. Je vois que le nombre 162 est situé plus près de 200 et vaut plus que 150, alors le nombre 162 est arrondi à 200 lorsque j'arrondis à la centaine près. J'ai 200 points.

Aïsha gagne la partie, car elle a moins de points que Lucas.

100, c'est moins que 200.

b)



Dans la classe, il y a trois pots qui contiennent des cœurs :

Le pot A contient 89 cœurs, le pot B contient 105 cœurs et le pot C en contient 73.

Chaque cœur représente une bonne action faite par une ou un élève de la classe.

Est-ce que la classe est près d'atteindre la cible de 300 bonnes actions?

Démontre ton raisonnement.

STRATÉGIE

J'arrondis chaque pot à la dizaine près en utilisant des nombres repères et des grilles de nombres. Je choisis d'arrondir à la dizaine près puisque ça me donnera une idée plus précise du nombre de bonnes actions faites par les élèves de la classe.

J'encercle les nombres 89, 105 et 73 dans les grilles. Ensuite je colorie les nombres repères à la dizaine près. Ensuite je détermine l'arrondissement.

Pot A : j'arrondis 89 à 90, car ce nombre se situe plus près du nombre repère 90 que de 80.

Pot B : j'arrondis 105 à 110, car ce nombre se situe au milieu de 100 et 110 et selon la convention, il faut arrondir à la hausse.

Pot C : j'arrondis 73 à 70, car ce nombre se situe plus près du nombre repère 70 que de 80.

J'additionne ensuite ces nombres arrondis.

$$90 + 110 + 70 = 270$$

La classe est proche d'atteindre la cible de 300 bonnes actions, car lorsque j'arrondis 270 à la dizaine près, le nombre se situe plus près de 300 que de 200.

Il leur manque environ 30 bonnes actions.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

- c) Tu veux faire l'achat d'une carte d'athlète sportif au magasin pour ta collection. Le coût est de 42 cents. Si tu paies avec une pièce de 2 \$, combien d'argent le caissier doit-il te rendre?



STRATÉGIE 1

Additionner pour soustraire

Je calcule la monnaie à rendre en additionnant pour soustraire. Je commence avec 42 cents. Puisque la pièce de 1 cent n'est plus émise, on doit arrondir ce montant à la baisse, c'est-à-dire à 40 cents et je dois me rendre jusqu'à 200 cents, la même valeur que 2 \$.

$$40 + 10 = 50$$

$$50 + 50 = 100$$

$$100 + 100 = 200$$

Alors, le caissier doit me rendre 10 cents + 50 cents + 100 cents, ce qui fait 160 ¢, ou 1 \$ et 60 ¢.



STRATÉGIE 2

Soustraction

Je calcule la monnaie à rendre à l'aide de la soustraction. Je commence avec 42 cents. Puisque la pièce de 1 cent n'est plus émise, on doit arrondir ce montant à la baisse, c'est-à-dire à 40 cents.

Je sais que 2 \$ = 200 cents.

Je sais que je dois soustraire 40 cents de 200 cents.

$$200 - 40 = 160$$

Le caissier doit me rendre 160 ¢, ou 1 \$ et 60 ¢.

.....

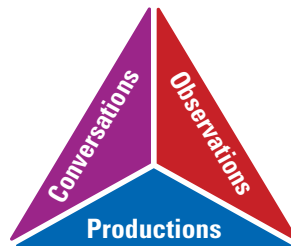
PARTIE 2 – PRATIQUE AUTONOME

À ton tour!

Au besoin, demander aux élèves de faire l'exercice de la section **À ton tour!**. Ces exercices peuvent servir de billet de sortie ou autre.

Recueillir les preuves d'apprentissage des élèves et les interpréter pour déterminer leurs points forts et cibler les prochaines étapes en vue de les aider à s'améliorer.

Note : Consulter le corrigé de la **partie 2**, s'il y a lieu.



CORRIGÉ

1. Jeu : Qui est le plus éloigné de 1 000?

Ton enseignante explique un nouveau jeu de cartes. Qui est **le plus éloigné** de 1000?

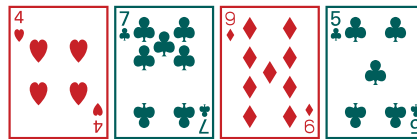
Voici les règles du jeu :

Piger quatre cartes. Conserver seulement trois cartes.

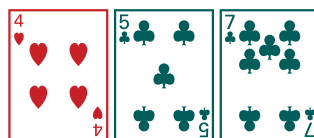
Former le nombre dans les centaines le plus éloigné de 1000.

Arrondir le nombre formé à la dizaine près ou à la centaine près.

Tu piges les quatre cartes suivantes :



Tu décides de rejeter le 9 et de placer tes cartes ainsi :



Tu formes ainsi le nombre 457.

Maintenant, arrondis ce nombre afin d'être le plus éloigné de 1 000.

Je choisis d'arrondir à la dizaine près, car je veux avoir le nombre le plus petit possible.

401	402	403	404	405	406	407	408	409	410
411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
421	422	423	424	425	426	427	428	429	430
431	432	433	434	435	436	437	438	439	440
441	442	443	444	445	446	447	448	449	450
451	452	453	454	455	456	457	458	459	460
461	462	463	464	465	466	467	468	469	470
471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490
491	492	493	494	495	496	497	498	499	500

J'arrondis 457 à 460, car il se situe plus près du nombre repère 460 que de 450. Si j'avais choisi d'arrondir à la centaine près, mon nombre aurait été 500.

2. Tu prépares une brève annonce pour la radio scolaire. Tu veux féliciter les élèves pour la collecte de fonds, mais tu n'as pas le temps de mentionner les montants exacts amassés par chaque classe. Tu fais donc un calcul rapide pour donner une idée représentative du total amassé.

1^{re} année : 131 \$

2^e année : 124 \$

3^e année : 175 \$

Voici l'annonce :

Quel succès ! L'événement *Portez un chandail sportif* a permis d'amasser près de _____ \$ pour la banque alimentaire.

Explique les étapes de ton calcul.

J'arrondis à la dizaine près afin d'être près du calcul réel.

1^{re} année : 131 \$ est arrondi à 130 \$

2^e année : 124 \$ est arrondi à 120 \$

3^e année : 175 \$ est arrondi à 180 \$, car selon la convention, un arrondissement se fait à la hausse lorsque la quantité est exactement entre deux valeurs.

J'additionne ensuite les montants d'argent selon la valeur de position :

$$100 + 100 + 100 = 300$$

$$80 + 20 + 30 = 130$$

$$300 + 130 = 430$$

Donc, l'événement *Portez un chandail sportif* a permis d'amasser près de 430 \$ pour la banque alimentaire.

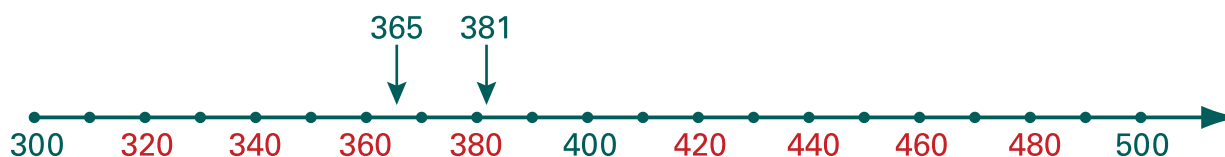
3. La conciergerie doit préparer les chaises pour un spectacle de fin d'année. Il y a toujours des places libres, mais on veut s'assurer d'avoir assez de place pour tout le monde.

Au spectacle d'automne, il y avait 381 personnes.

Au spectacle d'hiver, il y avait 365 personnes.

Environ combien de chaises devrait-on préparer pour cette rencontre?

Explique ton choix de nombre.



J'arrondis à la centaine près afin d'avoir une idée générale du nombre de chaises nécessaires.

À l'automne, il y avait 381 personnes. J'arrondis à 400, car 381 se situe entre les nombres repères 300 et 400, mais est plus proche de 400.

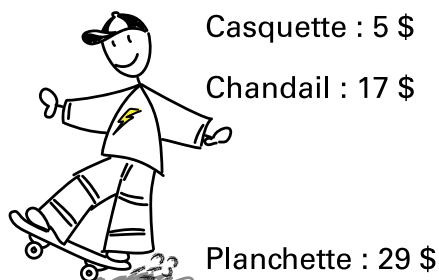
À l'hiver, il y avait 365 personnes. J'arrondis à 400 puisque 365 se situe entre les nombres repères 300 et 400, mais est plus proche de 400.

Je vais donc suggérer à la conciergerie de préparer environ 400 chaises.

4. Tu as accumulé 65 \$ en aidant à promener le chien du voisin pendant l'année.

Comme récompense, tu aimerais faire l'achat d'articles sportifs au magasin.

Les articles qui t'intéressent sont affichés dans la vitrine :



As-tu assez d'argent pour faire l'achat de tous ces articles?



 **STRATÉGIE 1**

J'arrondis le prix des articles, car ceci facilite le calcul. Pour m'assurer d'avoir assez d'argent pour acheter les articles, j'arrondis les prix à la hausse mais à la dizaine près afin d'arriver à un total assez précis.

J'arrondis le prix de la planchette à 30 \$, puisque 29 est plus près de 30 que de 20.

J'arrondis le prix de la casquette à 10 \$ puisque selon la convention, on arrondit à la hausse à la dizaine suivante lorsque le prix est au milieu des deux valeurs.

J'arrondis le prix du chandail à 20 \$, car 17 est plus près de 20 que de 10.

Ensuite j'additionne ces coûts, soit $30 + 10 + 20 = 60$

Puisque j'ai 65 \$ et que le coût arrondi est de 60 \$, j'ai assez d'argent pour faire tous ces achats.

 **STRATÉGIE 2**

Le coût des trois articles dans la vitrine est $29 + 5 + 17 = \underline{\quad}$

Je calcule mentalement :

$$29 + 5 = 34$$

$$34 + 10 = 44$$

$$44 + 6 + 1 = 51$$

J'arrondis 51 \$ à 50 \$. J'ai environ 15 \$ de plus avec 65 \$. Donc, j'ai assez d'argent pour faire tous les achats.

.....

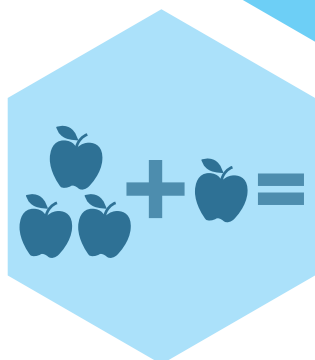
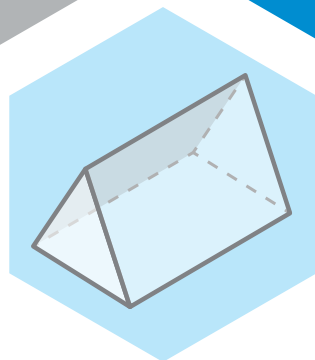
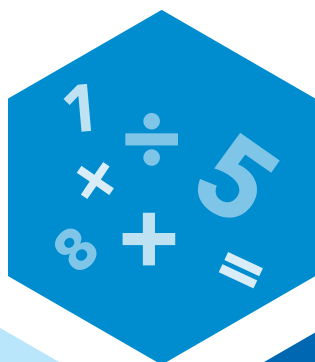
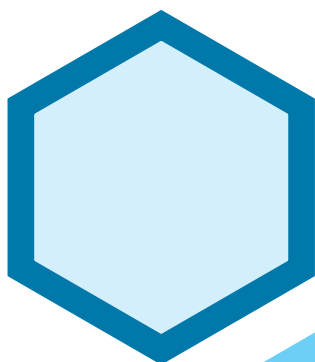
Version de l'élève

3^e
année

En avant, les maths !

Une approche renouvelée pour l'enseignement
et l'apprentissage des mathématiques

MINILEÇON ET ACTIVITÉS SUPPLÉMENTAIRES



NOMBRES

Arrondir les nombres naturels à
la dizaine et à la centaine près

PARTIE 1 – EXPLORATION GUIDÉE

EXEMPLE 1

a) JEU : Qui est le plus proche de 1000 ?

Ton enseignante explique les règles du jeu de cartes « Qui est le plus proche de 1000 ? »

Pige trois cartes.

Place les cartes pour former un nombre.

La personne qui a le nombre le plus proche de 1000 gagne un point.

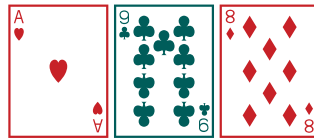
Tu peux choisir d'arrondir le nombre formé avec les trois cartes.

Si les joueurs ont le même nombre, chaque joueur obtient un point.

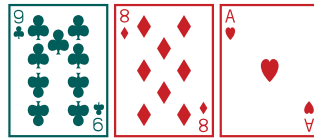
Explique ton choix de nombre.

Le premier joueur qui arrive à cinq points gagne la partie.

Voici les cartes que Mohamed a pigées :

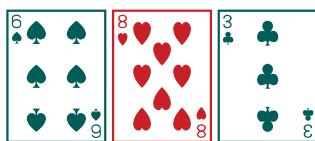


Stratégiquement, Mohamed décide de placer ses cartes ainsi :

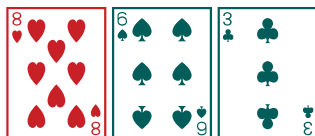


Il a formé le nombre 981.

Voici les cartes que Noémie a pigées :



Stratégiquement, Noémie décide de placer ses cartes ainsi :



Elle forme le nombre 863.

Qui gagne le premier point de la partie ?

- b) Tu peux participer au tirage d'une carte-cadeau de la librairie si ton équipe lit **près de 1 000 pages** pendant le mois.

D'après ces résultats, est-ce que cette équipe peut participer au tirage ?

Explique ton raisonnement.

Semaine 1 : 309 pages lues

Semaine 2 : 291 pages lues

Semaine 3 : 151 pages lues

Semaine 4 : 165 pages lues



- c) Tu as fabriqué un garage avec des blocs Lego.

Tu veux faire l'achat d'une petite voiture à 93 cents et d'une pompe à essence à 58 cents pour mettre à l'intérieur de ton garage.

Avant d'arriver à la caisse, tu dois déterminer rapidement si tu as assez d'argent pour payer ces deux articles avec une pièce de 2 \$. Montre ta démarche.



TA STRATÉGIE

EXEMPLE 2

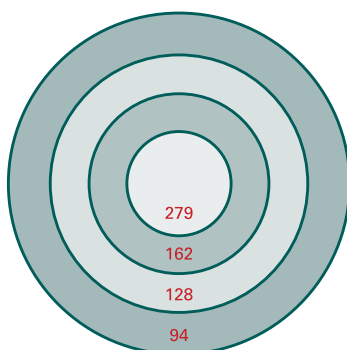
a) Voici le jeu de fléchettes « Je lance et j'arrondis ».

Lance une fléchette. Arrondis le nombre obtenu.

La personne qui a **le moins de points** gagne la partie.

Si les quantités arrondies sont identiques, chacun reçoit un point.

Analyse le résultat des deux joueurs. Qui est la personne gagnante?
Explique ta stratégie.

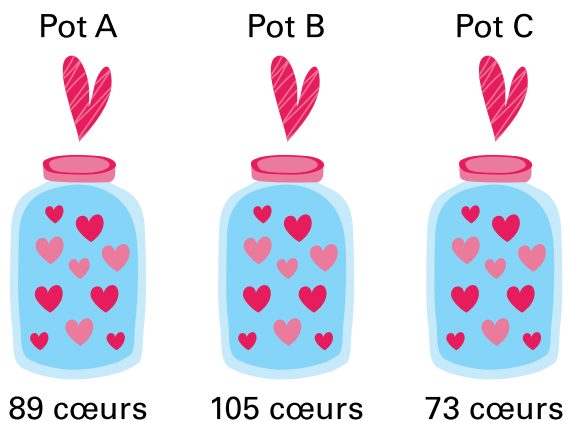


Lucas réussit à atteindre la cible de 162.

Aïcha réussit à atteindre la cible de 128.

Qui a le moins de points? Qui gagne la partie?

b)



Dans la classe, il y a trois pots qui contiennent des cœurs :

Le pot A contient 89 cœurs, le pot B contient 105 cœurs et le pot C en contient 73.

Chaque cœur représente une bonne action faite par une ou un élève de la classe.

Est-ce que la classe est près d'atteindre la cible de 300 bonnes actions?

Démontre ton raisonnement.

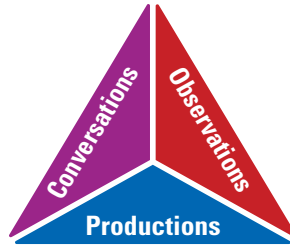
- c) Tu veux faire l'achat d'une carte d'athlète sportif au magasin pour ta collection. Le coût est de 42 cents. Si tu paies avec une pièce de 2 \$, combien d'argent le caissier doit-il te rendre?



TA STRATÉGIE

PARTIE 2 – PRATIQUE AUTONOME

À ton tour!



1. Jeu : Qui est le plus éloigné de 1000 ?

Ton enseignante explique un nouveau jeu de cartes. Qui est **le plus éloigné** de 1000 ?

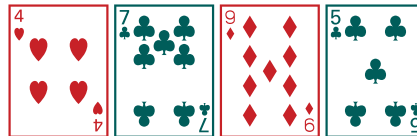
Voici les règles du jeu :

Piger quatre cartes. Conserver seulement trois cartes.

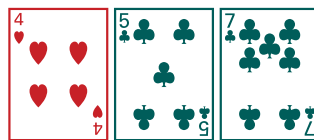
Former le nombre dans les centaines le plus éloigné de 1000.

Arrondir le nombre formé à la dizaine près ou à la centaine près.

Tu piges les quatre cartes suivantes :



Tu décides de rejeter le 9 et de placer tes cartes ainsi :



Tu formes ainsi le nombre 457.

Maintenant, arrondis ce nombre afin d'être le plus éloigné de 1000.



TA STRATÉGIE

2. Tu prépares une brève annonce pour la radio scolaire. Tu veux féliciter les élèves pour la collecte de fonds, mais tu n'as pas le temps de mentionner les montants exacts amassés par chaque classe. Tu fais donc un calcul rapide pour donner une idée représentative du total amassé.

1^{re} année : 131 \$

2^e année : 124 \$

3^e année : 175 \$

Voici l'annonce :

Quel succès ! L'événement *Portez un chandail sportif* a permis d'amasser près de ____ \$ pour la banque alimentaire.

Explique les étapes de ton calcul.



TA STRATÉGIE

3. La conciergerie doit préparer les chaises pour un spectacle de fin d'année. Il y a toujours des places libres, mais on veut s'assurer d'avoir assez de place pour tout le monde.

Au spectacle d'automne, il y avait 381 personnes.

Au spectacle d'hiver, il y avait 365 personnes.

Environ combien de chaises devrait-on préparer pour cette rencontre ?

Explique ton choix de nombre.



TA STRATÉGIE

4. Tu as accumulé 65 \$ en aidant à promener le chien du voisin pendant l'année. Comme récompense, tu aimerais faire l'achat d'articles sportifs au magasin. Les articles qui t'intéressent sont affichés dans la vitrine :



Casquette : 5 \$

Chandail : 17 \$

Planchette : 29 \$

As-tu assez d'argent pour faire l'achat de tous ces articles ?



TA STRATÉGIE