

## Contenu

	Page
1. Présentation	2
2. Marche à suivre	3
3. Section 1 <sup>2</sup> : corrigé des 16 cartes	7
4. Section 2 <sup>2</sup> : plan des neuf jeux	24
5. Section 3 <sup>2</sup> : corrigé des quatre jeux	26
6. Section 4 <sup>2</sup> : corrigé de l'Équapuzzle	31
7. Feuilles-réponses reproductibles	33

## 1. Présentation

L'**Équapuzzle** est une activité pour travailler les **systèmes de relations linéaires**.

L'**Équapuzzle** couvre les **objectifs** suivants des programmes de deuxième cycle :

- ✓ représenter un système de relations linéaires par une table de valeurs;
- ✓ déterminer l'échelle appropriée lorsqu'on représente graphiquement un système de relations linéaires;
- ✓ transformer algébriquement l'équation d'une droite;
- ✓ résoudre graphiquement et algébriquement un système de deux équations du premier degré à deux variables.

Par ailleurs, l'**Équapuzzle** rejoint le troisième grand principe directeur des programmes de mathématique, soit l'utilisation de la technologie. Les élèves peuvent utiliser la calculatrice à affichage graphique, ou encore, se rendre en laboratoire informatique et utiliser un logiciel approprié.

L'**Équapuzzle** est une activité de renforcement à action socialisante. Cette activité s'intègre bien dans le cadre de l'**apprentissage coopératif**.