

Chères familles Brockton,

Cet été, les élèves peuvent participer à 10 semaines de mathématiques d'été amusantes et intéressantes de deux manières différentes ! Les deux options permettront aux étudiants de s'entraîner avec les ressources nécessaires pour poursuivre leur apprentissage pendant l'été. Comme vous le savez, nous avons utilisé ST Math dans le cadre de notre programme de mathématiques. L'approche unique et brevetée de ST Math offre aux étudiants un accès équitable à l'apprentissage grâce à des énigmes difficiles, à la résolution de problèmes non routiniers et à des commentaires informatifs.

Option 1 : Jouer à ST sur un appareil

Les étudiants continueront d'avoir accès à ST Math pendant l'été. Les élèves peuvent jouer à ST Math assez indépendamment - quand cela convient le mieux à votre emploi du temps ! Vous pouvez soutenir l'apprentissage de votre élève cet été avec ST Math en encourageant votre élève à faire des sessions quotidiennes de 15 minutes. Un suivi des élèves est inclus dans ce paquet.

Option 2 : Version débranchée

Une option supplémentaire est pour votre enfant de faire la version Summer of Math de Jiji. Voir les pages ci-jointes pour plus de détails. Cette version comprend également un suivi des élèves.

Les élèves qui complètent l'un ou l'autre des suivis ou les deux peuvent les remettre à leur enseignant à l'automne.

Besoin d'aide ? L'équipe ST Math est là pour vous aider ! Envoyez un e-mail à massprogram@mindresearch.org pour toute question.

Merci de poursuivre l'apprentissage de votre enfant à la maison cet été !

Cordialement,

Kate Gearon

Coordonnatrice des mathématiques et des sciences, Grades K-5

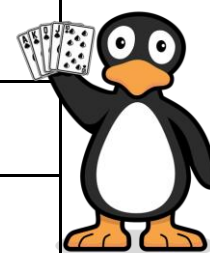


JiJi Summer of Math -- VERSION DÉBRANCHÉE

Calendrier d'événements d'été débranché

Découvrez le jeu de cartes mathématiques pour chaque semaine pendant l'été. Jouez avec un ami ou un membre de votre famille et enregistrez vos sessions sur le suivi à l'arrière. Il vous suffit d'un jeu de cartes. Vous trouverez ci-dessous les instructions pour chaque jeu.

Semaine 1 : 12 juin	Place Value War	Semaine 6 : 17 juillet	Hit the Target
Semaine 2 : 19 juin	I Spy	Semaine 7 : 24 juillet	Subtraction Top-it
Semaine 3 : 26 juin	Sort It or Close Call	Semaine 8 : 31 juillet	Give me 10
Semaine 4 : 3 juillet	Addition Top-it	Semaine 9 : 7 août	Red or Black
Semaine 5 : 10 juillet	Make it BIG	Semaine 10 : 14 août	Make 10 Go Fish



Place Value War

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes avec cartes faciales et 10 retirés, As valant 1

Comment jouer : Retournez 1, 2 ou 3 cartes (selon le niveau de difficulté). Chaque joueur les place dans n'importe quelle position pour faire le plus grand nombre possible. Le plus grand nombre remporte toutes les cartes pour ce tour. Essayez de demander à votre enfant de comparer les nombres à voix haute. Exemple : « 365 est supérieur à 243 » Lorsqu'il n'y a plus de cartes, le joueur qui a le plus de cartes gagne.

I Spy

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes, les cartes faciales valent 10, As vaut 1 ou 11

Comment jouer : Distribuez l'ensemble du jeu de cartes dans un tableau 13 x 4 (13 lignes et 4 colonnes). Trouvez deux cartes côte à côte, verticalement ou horizontalement, qui s'additionnent pour former un nombre. "J'espionne deux cartes dont la somme est de 10". Vous pouvez également jouer au jeu avec multiplication, "J'espionne deux cartes avec un produit de 40". L'autre joueur cherche deux cartes qui se multiplient pour faire la somme ou le produit et les supprime. Après plusieurs tours, le tableau peut être reformé pour continuer à jouer.

Sort It

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes

Comment jouer : Choisissez une façon de trier les cartes (couleur, couleur ou nombre). Distribuez le jeu et les joueurs trouvent à tour de rôle les cartes qui correspondent à leur tri. Cherchez des façons créatives de trier ; des nombres pairs, des nombres impairs, deux cartes dont la somme est de 10, etc.

Close Call

Joueurs : 2

Matériaux : Deck of cards, face cards worth 10, Ace worth 1

Comment jouer : Chaque joueur reçoit quatre cartes. Le joueur arrange ses quatre cartes dans n'importe quelle combinaison pour faire un problème d'addition dont la somme est aussi proche que possible de 100 sans dépasser 100. Le gagnant du tour est la personne dont la somme est la plus proche de 100.

Variation : À l'aide de quatre cartes, faites un problème de soustraction à partir de 100, le gagnant du tour étant le plus proche de zéro.

Addition Top-It

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes, les cartes faciales valent 10, As vaut 1 ou 11

Comment jouer : Chaque joueur retourne deux cartes et les additionne. Le joueur avec la plus grande somme remporte toutes les cartes. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes soient parties. Le joueur avec le plus de cartes gagne.

Modifications : Facilitez le jeu en retirant les cartes à chiffres plus élevés du paquet.

Défi : Rendez le jeu plus difficile en ajoutant 3 cartes ou en multipliant les cartes.

Make It BIG

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes avec les 10 retirés, As valant 1, papier brouillon.

Comment jouer : Sur une feuille de papier brouillon, dessinez un plateau de jeu avec cinq cases numérotées et une case poubelle comme celle-ci :



Distribuez 6 cartes à chaque joueur. Chaque joueur retourne une carte à la fois et décide où la placer afin de former le plus grand nombre possible. Les joueurs doivent réfléchir soigneusement à l'endroit où placer une carte. Une fois posée, une carte ne peut plus être déplacée. Toutes les 6 cartes doivent avoir une place ! Essayez de créer le plus grand nombre possible. Le joueur avec le plus grand nombre remporte ce tour.

Hit the Target

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes, les cartes faciales valent 10, les As valent 1 ou 11.

Comment jouer : Placer cinq cartes face visible. Ensuite, choisissez une carte supplémentaire comme nombre cible. Vous pouvez additionner, soustraire, multiplier ou diviser pour atteindre le nombre cible. Essayez d'utiliser les cinq cartes, mais vous devez utiliser au moins 2 cartes. Le joueur qui utilise le plus de cartes gagne le tour. Le gagnant prend les cartes de l'équation, ainsi que le nombre cible.

Subtraction Top-It

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes, les cartes faciales valent 10, As vaut 1 ou 11

Comment jouer : Chaque joueur retourne deux cartes et soustrait le plus petit chiffre du plus grand chiffre. Le joueur avec le plus petit écart gagne toutes les cartes. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes soient parties. Le joueur avec le plus de cartes gagne.

Modifications : Facilitez le jeu en retirant les cartes à chiffres plus élevés du paquet.

Défi : Rendez le jeu plus difficile en jouant avec des soustractions à 2 chiffres - 1 chiffre ou en utilisant la division pour obtenir le plus petit quotient.

Give Me 10

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes, retirer les cartes faciales, As valant 1

Comment jouer : Distribuez 10 cartes face visible. À tour de rôle, les joueurs trouvent et retirent des combinaisons de cartes qui totalisent 10. Distribuez les cartes de façon à ce qu'il y ait toujours 10 cartes face visible. Pour le rendre difficile, trouvez trois cartes qui totalisent un nombre cible (3 nombres totalisant 20).

Red or Black

Joueurs : 2

Matériaux : Jeu de cartes, cartes faciales valant 10, As valant 1, papier brouillon et crayon

Comment jouer : Divisez le jeu de manière égale entre les joueurs. Le jeu commence avec le jeu de chaque joueur empilé face cachée et un score de départ de 10 écrit en haut de leur papier. Chaque joueur retourne sa première carte. S'il s'agit d'un carton rouge, le nombre est ajouté au score du joueur, s'il s'agit d'un carton noir, le nombre est soustrait du score. Le joueur écrit l'équation et le nouveau score total sur sa feuille de papier et pioche une autre carte. Le jeu continue de cette manière pendant 20 tours. Le gagnant du jeu est la personne avec le score le plus élevé à la fin du jeu.

Défi : Si la carte retournée est rouge, multipliez le nombre par 10 pour obtenir le nouveau score du joueur. Si la carte est noire, divisez 10 par le nombre inscrit sur la carte noire.

Make 10 Go Fish

Joueurs : 2-5











Matériaux : Jeu de cartes, cartes faciales retirées, As valant un.

Comment jouer : Distribuez 5 cartes à chaque joueur et laissez les cartes restantes empilées faces cachées. Le but du jeu est de collecter des paires de cartes avec une somme de 10. Toutes les paires de cartes avec une somme totale de 10 qu'un joueur détient depuis la donne initiale peuvent être placées sur la table. Le premier joueur demande alors à n'importe quel autre joueur une carte qui fera une somme de 10 lorsqu'elle sera ajoutée à une carte déjà en main. Le joueur sollicité doit remettre la carte demandée s'il en possède une. Le premier joueur a maintenant créé une paire « Make 10 » et retire ces deux cartes de sa main et les place sur la table. Si le joueur auquel on demande ne détient pas la carte demandée, le joueur dit : « Allez pêcher ». Dans ce cas, le premier joueur doit alors piocher une carte de la pile centrale. Si la carte piochée crée une paire de « Make 10 », la paire de cartes peut être placée sur la table. Le jeu se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table jusqu'au joueur suivant qui peut alors demander une carte à n'importe quel autre joueur. Le jeu continue jusqu'à ce que quelqu'un n'ait plus de cartes en main ou que la pioche soit épuisée. Le gagnant est le joueur qui a créé le plus de paires « Make 10 ».

Version débranchée de l'été des mathématiques avec JiJi

Feuille d'enregistrement du match (débranchée) Nom : _____

- Jouez à chaque jeu chaque semaine et enregistrez votre nombre de séances et de minutes
- À la fin de la semaine, notez votre évaluation du jeu. Qu'en avez-vous pensé ? Combien d'étoiles lui donnerait-il ?
- Complétez le suivi et remettez-le à votre professeur l'année prochaine !

<p>12 juin - 18 juin Place Value War</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 	<p>19 juin - 25 juin I Spy</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 	<p>26 juin - 2 juillet Sort It or Close Call</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 
<p>3 juillet - 9 juillet Addition Top-it</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 	<p>10 juillet - 16 juillet Make it BIG</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 	<p>17 juillet - 23 juillet Hit the Target</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 
<p>24 juillet - 30 juillet Subtraction Top-it</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 	<p>31 juillet - 6 août Give me 10</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 	<p>7 août - 13 août Red or Black</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 
<p>14 août - 20 août Make 10 Go Fish</p> <p># de séances : ____ # de minutes : ____</p> <p>Votre note de jeu :</p> 	<p>Questions de réflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Quel jeu avez-vous le plus aimé ? Pourquoi ? ● Quel jeu a été le plus facile ? ● Quels concepts mathématiques les jeux vous ont-ils aidés ? ● Pouvez-vous penser à votre propre jeu de cartes mathématiques ?  <p>FÉLICITATIONS !!</p>	



Jiji's ST Online Recording Sheet

Name: _____

Grade in 2022-23: _____

My big goal for the summer is: _____

June 19
My goal:

- Remember, try to play **15 minutes a day** playing ST Math.
- At the end of the week, record the total number of minutes played and puzzles completed on this tracker.
- Complete the tracker & turn it into your teacher next year!

of Minutes: _____

of Puzzles: _____

<p>June 26 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>July 3 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>July 10 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>July 17 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>July 24 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>
<p>July 31 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>Aug 7 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>Aug 14 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>Aug 21 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>	<p>Aug 28 My goal:</p> <p># of Minutes: _____</p> <p># of Puzzles: _____</p>

ST Math Support: If your child is having technical difficulties or is stuck on a puzzle, contact ST Math at 491-6603 from 8am to 8pm EST, support@mindresearch.org