

VI. *Calculs approchés et ordres de grandeur*

35. **Grosso modo**

Jeu par équipes : proposer aux élèves des additions et leur demander de trouver un résultat approché en remplaçant chacun des 2 nombres par la dizaine (centaine, millier, dizaine de millier etc...) la plus proche. Si le résultat est juste, le joueur de l'équipe donne 2 points à son équipe. S'il est faux, le premier élève qui donne le résultat donne 1 point à son équipe. L'équipe qui a remporté le plus de points a gagné.
Variante : même activité mais proposer des soustractions, ou des multiplications ou des divisions.

36. **Les arrondis**

Activité collective : donner une somme, une différence ainsi que 4 ou 5 nombres arrondis. Les élèves doivent retrouver le résultat le plus proche et l'écrire sur l'ardoise.

Exemple : pour la somme $3\ 125+7$, proposer de choisir entre 3 130, 3 120, 3 300, 4 000.

Variante : donner un produit ou un quotient

37. **Entre quels multiples de 10 ?**

Activité collective ou par équipes : donner une somme, une différence, un produit ou un quotient et demander aux élèves d'écrire sur leur ardoise l'encadrement entre 2 puissances de 10 consécutives. Par exemple, $581+37$ est compris entre 600 et 700.

Variante : proposer plusieurs encadrements possibles et demander aux élèves de choisir celui qui convient. Poser des questions de type : *quel est l'ordre de grandeur de la somme, (de la différence, du produit, du quotient) à 10 près (ou 100 près) ?*