



# JEU MATHÉMATIQUE

## - CONNECTE LES SOMMES -



### Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Développer le répertoire mémorisé de l'addition de 1 à 6

### Composantes de la compétence travaillées

- ❖ Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)
- ❖ Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)
- ❖ Justifier des actions ou des énoncés en faisant appel à des concepts et à des processus mathématiques (C2)

### Concepts utilisés

- ❖ Opérations arithmétiques (additions)
- ❖ Dénombrement

### Ressources matérielles

- ❖ 2 dés réguliers
- ❖ Annexe 1 (peut être plastifiée pour pouvoir jouer plus d'une fois)
- ❖ 2 crayons de couleurs différentes

Niveaux scolaires visés



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 15 minutes



# Déroulement suggéré



## Étape 1 : Introduction

Placer les élèves en équipes de 2. Fournir 2 dés par équipe, une copie de l'annexe 1 et deux crayons de couleurs différentes. Chaque joueur choisit la couleur qu'il utilisera pour le jeu.

## Étape 2 : Le jeu (15 minutes)

Le but du jeu est de réussir à colorier 4 cercles en ligne (horizontale, verticale ou diagonale). Le premier joueur qui réussit gagne la partie.

La première personne qui joue lance les deux dés et additionne le résultat des dés à voix haute. Elle repère le résultat sur la feuille de jeu et dessine l'un des cercles où se retrouve son résultat. Il y a plus d'une fois le même nombre sur la feuille. Toutefois, l'enfant doit en choisir un seul.

Le deuxième joueur lance les dés à son tour et dessine le cercle de son choix sur lequel se retrouve la somme de ses dés.

Les enfants jouent à tour de rôle. La première personne qui réussit à colorier 4 cercles en ligne gagne la partie. Les enfants doivent donc essayer d'y parvenir, mais ils doivent aussi essayer de bloquer les chances de son adversaire. Le choix des cercles à colorier doit donc se faire stratégiquement.

## Variantes

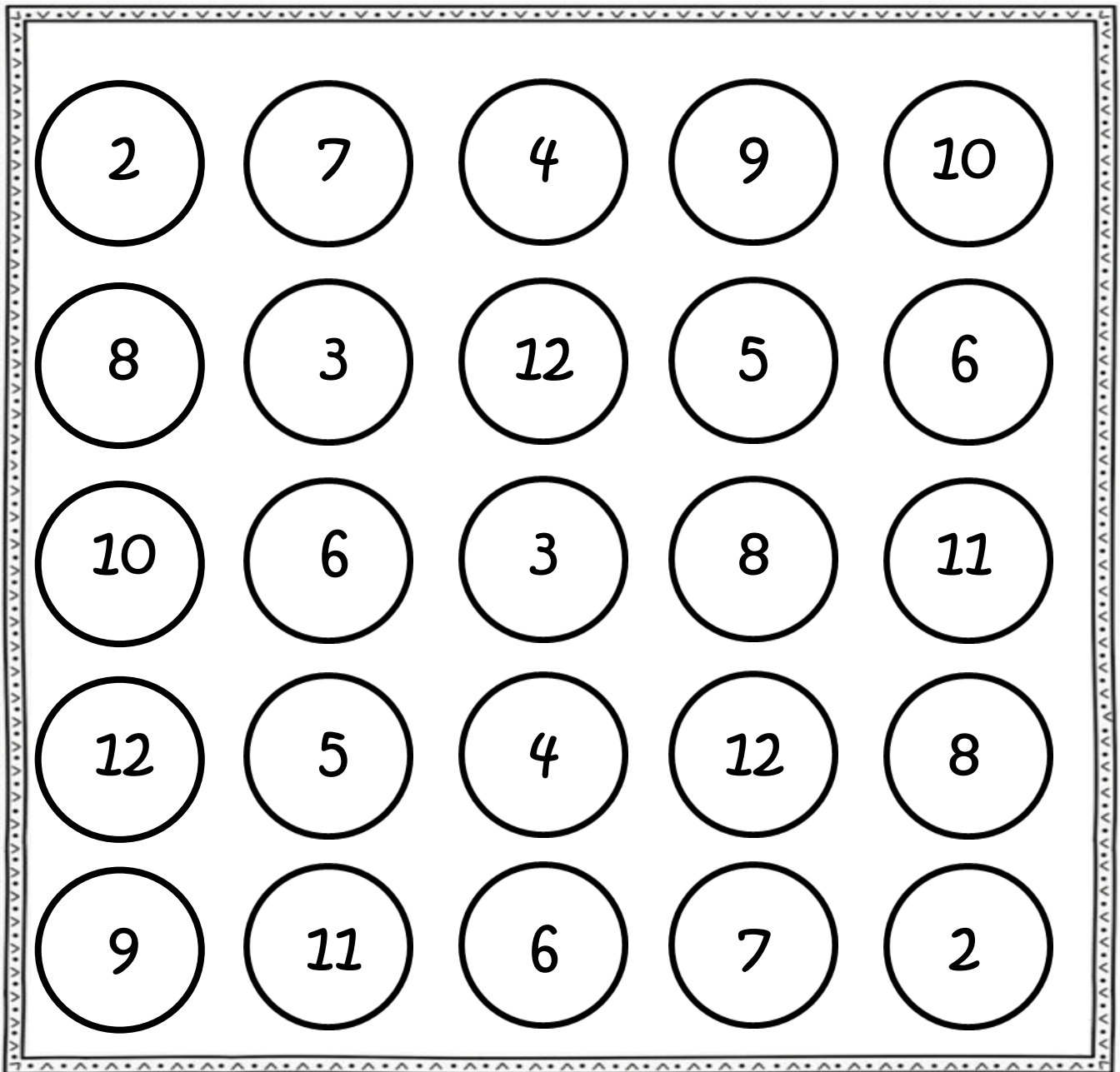
- Devoir colorier 5 ou 6 cercles en ligne.
- Utiliser des dés qui ont plus que 6 faces.

### Pour le préscolaire et le 3<sup>e</sup> cycle

Pour les élèves du préscolaire, utiliser un seul dé. Les élèves n'ont pas d'addition à faire. Ils doivent repérer le chiffre sur la feuille et colorier 4 cercles en ligne.

Pour le troisième cycle, remplacer les dés par des cartes à jouer. Plutôt que d'additionner les valeurs des deux cartes pigées, ils doivent les multiplier ou les diviser. Le but du jeu reste le même.

# Annexe 1



## Comment jouer

1. Lancer les dés
2. Additionner les nombres
3. Colorier un cercle qui contient la somme
4. Le premier à avoir 4 cercles en ligne (horizontale, verticale ou diagonale) gagne