



# JEU MATHÉMATIQUE

## - DEVINE MON NOMBRE -



### Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Comparer des nombres naturels
- ❖ Travailler le vocabulaire associé aux propriétés des nombres (pair, impair, dizaines, unités, etc.)

### Composantes de la compétence ciblée

- ❖ Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation
- ❖ Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation

### Concepts utilisés

- ❖ Comparaison de nombres naturels (plus grand, plus petit)
- ❖ Propriétés des nombres naturels (pairs, impairs)
- ❖ Opérations arithmétiques (additions et soustractions)

### Ressources matérielles

- ❖ Cartons représentant certains nombres entre 0 et 100 pour chaque élève (Annexe 1)
- ❖ Paravent ou cartable placé debout sur la table
- ❖ Feuilles
- ❖ Crayons

Niveaux scolaires visés



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 20 minutes

\* Uniquement pour le programme d'éducation du Québec



# Déroulement suggéré



## Préparation

Imprimer l'annexe 1 pour chaque élève. Découper les 30 petits carrés de chaque annexe ou demander aux élèves de les découper.

## Étape 1 : Introduction

Placer les élèves en équipe de 2. Distribuer les carrés préparés, une feuille, un crayon et le paravent. Chaque membre de l'équipe doit être assis face à face avec le paravent entre eux de façon à ne pas voir le jeu de l'autre joueur. Ils doivent placer leurs petits carrés sur la table face visible devant eux.

## Étape 2 : Le jeu (15 minutes)

Chaque élève choisit un nombre parmi ceux qu'il a devant lui. Il le prend en note secrètement sur une feuille et le laisse sur la table. Le but du jeu est de trouver le nombre choisi par son adversaire en premier. Pour y arriver, les élèves ont le droit de poser des questions de façon à éliminer un maximum de nombres. Les questions posées doivent être répondues par oui ou par non. Elles permettent d'obtenir des indices sur le nombre de l'autre joueur. Une fois un nombre éliminé, les élèves les retournent.

Par exemple, si l'élève dit que le nombre est pair, l'autre joueur élimine tous les nombres impairs. Le dernier nombre sur la table devrait correspondre à celui choisi par l'adversaire.

Encourager les élèves à varier les questions qu'ils posent et à utiliser les propriétés des nombres naturels, les bonds, les additions et les soustractions pour obtenir des indices. Voici quelques exemples de questions qu'ils pourraient poser :

- Est-ce que ton nombre est pair?
- Est-ce que ton nombre est plus grand que 10?
- Est-ce que ton nombre est le résultat de  $12 - 1$ ?
- Est-ce que ton nombre est le résultat de  $8 + 20$ ?
- Est-ce que ton nombre a un 1 à la position des dizaines?
- Est-ce que le chiffre à la position des unités est plus grand que 3?
- Etc.

## Variantes

- Jouer à ce jeu avec des nombres différents et en l'adaptant à ce qui est travaillé en classe.
- Pour un jeu plus rapide, utiliser moins de cartes. Pour un jeu plus long, utiliser plus de cartes.

# Annexe 1

28	31	67	43	19
4	26	15	36	52
33	12	7	49	11
9	18	21	58	62
46	57	13	25	29
2	50	37	62	14