



JEU MATHÉMATIQUE

-JEU J'AI...QUI A-



Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Reconnaître un nombre représenté de manière imagée
- ❖ Lire des nombres naturels

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)

Concepts utilisés

- ❖ Dénombrement
- ❖ Différentes représentations possibles d'un nombre

Ressources matérielles

- ❖ Cartons de jeux
- ❖ Crayons
- ❖ Feuilles
- ❖ Cubes unités

Niveaux scolaires visés



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 15 minutes



Déroulement suggéré



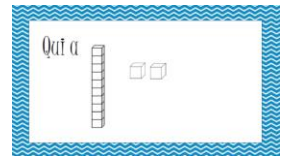
Étape 1 : Introduction (5 minutes)

Le jeu se fait en grand groupe. Expliquer les règlements aux élèves, puis leur fournir plusieurs cubes unités ainsi que des bâtonnets de dizaines. Distribuer une feuille et un crayon par personne.

Étape 2 : Le jeu (10 minutes)

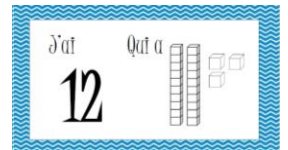
Le but du jeu est de réussir à passer tous les cartons en annexe le plus rapidement possible.

Mélanger les cartons de jeux et en distribuer un à chaque élève de la classe. L'enseignant garde le carton où est inscrit uniquement « **Qui a** ».



Laisser un moment aux élèves afin qu'ils puissent trouver le nombre qui est représenté sur leur carton dans la section « **Qui a** ». Ils peuvent s'aider de cubes unités ou d'une feuille et d'un crayon. Leur demander de se souvenir de ce nombre.

L'enseignant commence le jeu en demandant : « Qui a 12? » L'élève qui a 12 dans la section « **J'ai** » de son carton se manifeste puis pose la question « **Qui a** » à son tour. Par exemple, l'élève dit : « J'ai 12, qui a 23. »



Le jeu continue ainsi jusqu'à ce tous les cartons de jeu aient été utilisés. Le dernier carton a uniquement une section « **J'ai** » dessus. Pendant le jeu, l'enseignant chronomètre le groupe afin de savoir combien de temps cela leur a pris pour compléter la chaîne. Nous vous suggérons de jouer plus d'une fois et l'enseignant peut comparer le temps de chaque partie afin de savoir si le groupe s'est amélioré. De plus, une classe peut lancer à une autre classe le défi de battre leur temps.

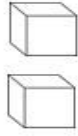
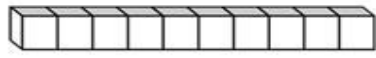
Variante

Il est possible de faire le jeu avec des équipes de 4 à 6 élèves. Le but du jeu reste le même, mais chaque élève aura plus d'un carton dans ses mains. Lorsque tous les cartons ont été utilisés, la partie est terminée. Ce sera également un des enfants qui aura comme responsabilité de chronométrer la partie.

Défi supplémentaire

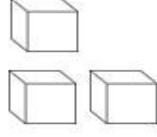
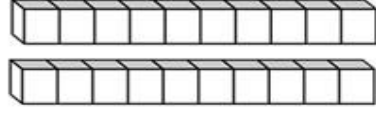
Pour rendre le jeu plus difficile, distribuer le matériel aux élèves, mais ne pas laisser de temps avant le début du jeu. Les élèves devront donc reconnaître leur nombre durant la partie.

Quai a



ḏai

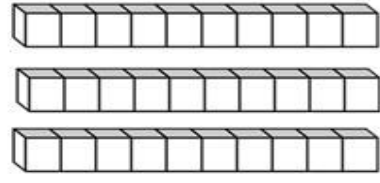
Quai a



12

ḏai

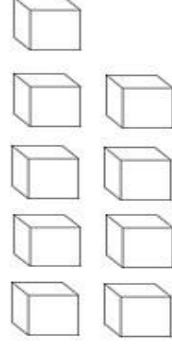
Quai a



23

ḏai

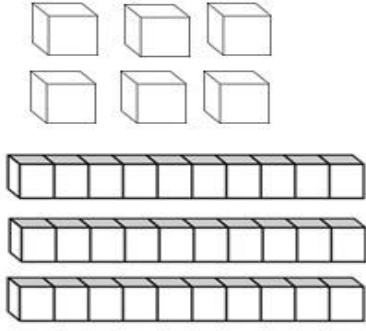
Quai a



30

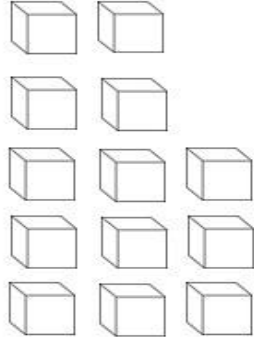
ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ

9



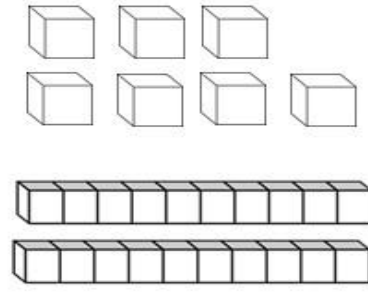
ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ

36



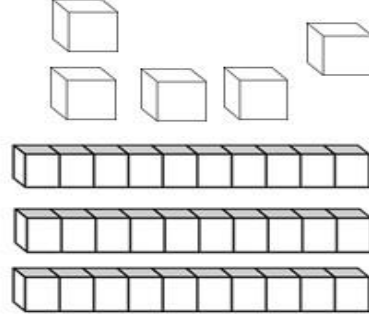
ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ

13



ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ ᐃᐱᐢ

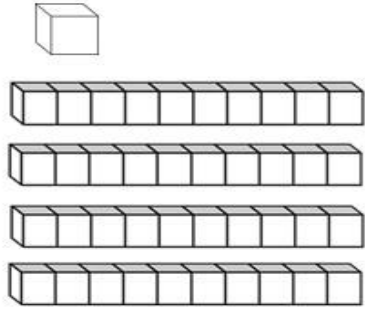
27



ᐃᐱᐢ

ᑕᐱᐢ ᐱ

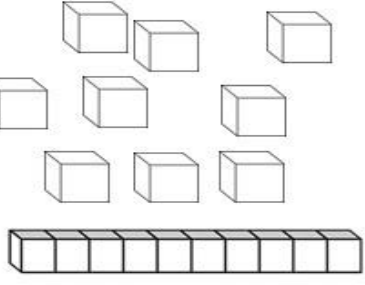
35



ᐃᐱᐢ

ᑕᐱᐢ ᐱ

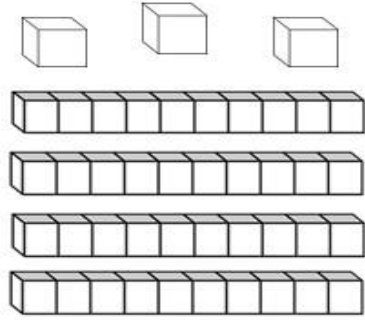
41



ᐃᐱᐢ

ᑕᐱᐢ ᐱ

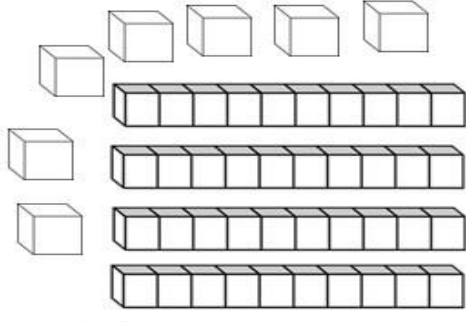
19



ᐃᐱᐢ

ᑕᐱᐢ ᐱ

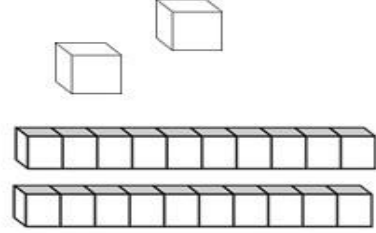
43



ḏāī

Qāī a

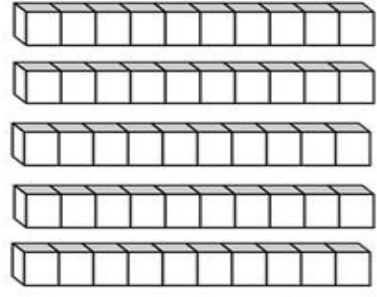
47



ḏāī

Qāī a

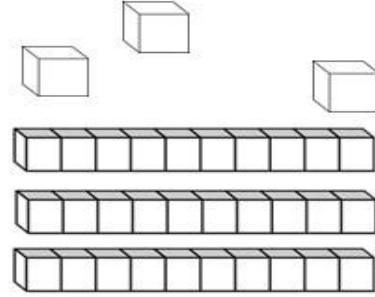
77



ḏāī

Qāī a

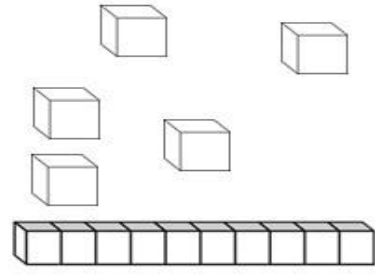
50



ḏāī

Qāī a

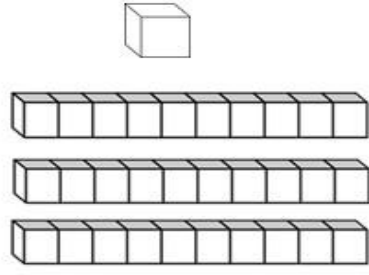
33



၎်အိ

၇၁၁

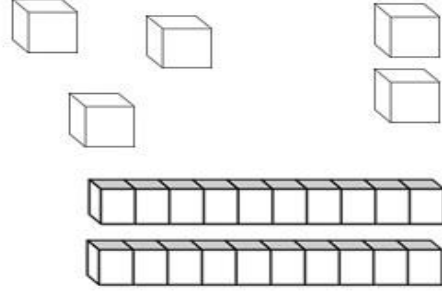
15



၎်အိ

၇၁၁

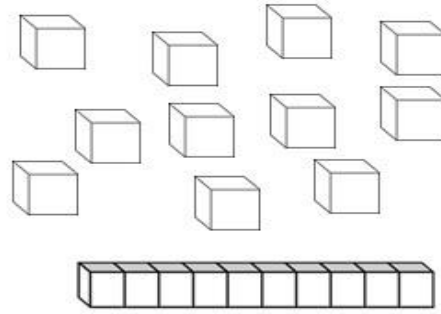
31



၎်အိ

၇၁၁

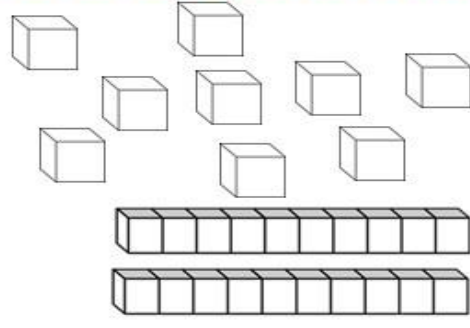
25



၎်အိ

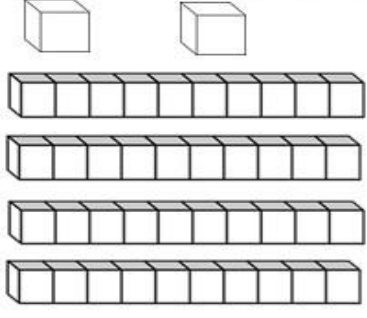
၇၁၁

21



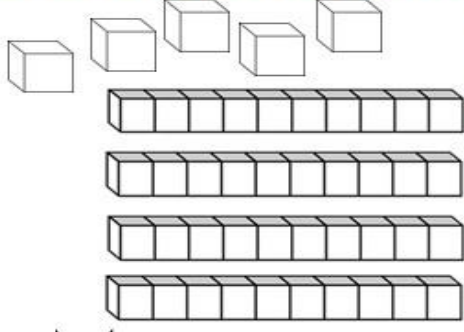
ᄃᄂᄁ ᄃᄂᄁ

43



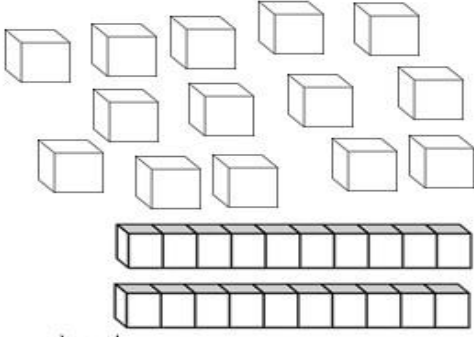
ᄃᄂᄁ ᄃᄂᄁ

59



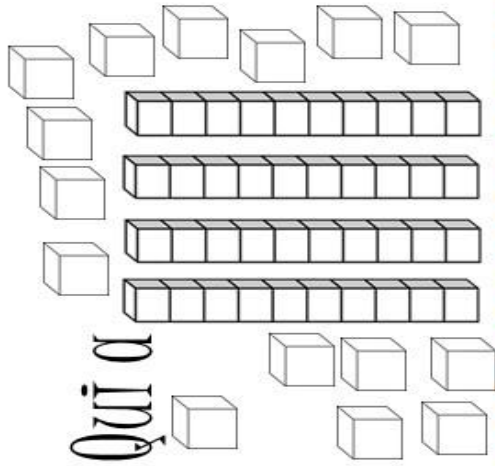
ᄃᄂᄁ ᄃᄂᄁ

67



ᄃᄂᄁ ᄃᄂᄁ

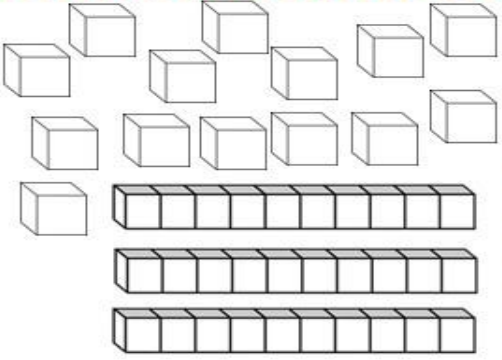
74



ἃἰ ἡἰ

ἃἰ ἡἰ

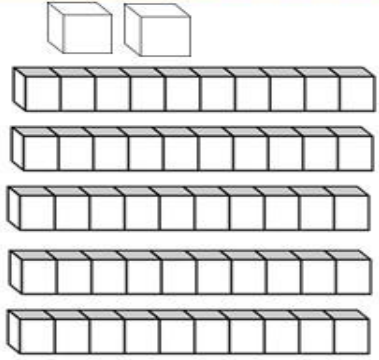
45



ἃἰ ἡἰ

ἃἰ ἡἰ

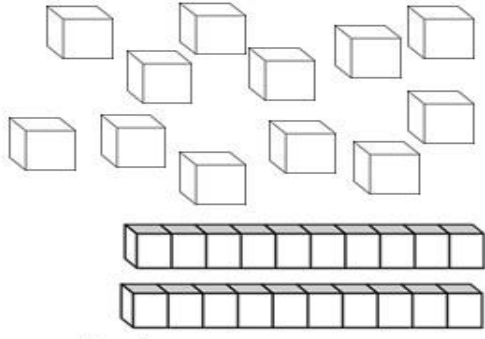
44



ἃἰ ἡἰ

ἃἰ ἡἰ

52



ἃἰ ἡἰ

32

