



Jeu mathématique

- Jeu de l'addition -



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 ciblée

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

Concepts utilisés

- ❖ Opérations arithmétiques (addition)
- ❖ 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
Maternelle à 2^e année



Compétence ciblée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 15 minutes

* Uniquement pour le programme d'éducation du Québec



www.semainedesmaths.ulaval.ca





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 d'accumuler le plus de carrés possible. Le joueur qui a colorié le plus grand nombre de carrés gagne la partie.

La première personne qui joue lance les deux dés et additionne le résultat des dés et le dit à voix haute (l'autre joueur vérifie en même temps que la somme de l'addition est la bonne). Elle repère le résultat sur la grille et trace une ligne sur un des côtés d'un carré représentant la somme. (La ligne doit relier deux points à l'horizontale ou à la verticale pour former un côté du carré.)

La deuxième personne lance les dés à son tour. Elle fait l'addition des nombres obtenus puis trace une ligne sur le côté d'un carré représentant la somme obtenue.

Les élèves doivent réfléchir avant de choisir leur carré afin d'être les plus efficaces possible. Selon le carré choisi, certaines lignes peuvent leur permettre de fermer plus d'un carré.

Celui qui trace le dernier côté du carré peut le colorier avec sa couleur. Il doit ensuite lancer les dés à nouveau pour tracer une nouvelle ligne. Si le résultat obtenu n'est plus disponible, c'est à l'autre jouer de lancer le dé.

Une fois tous les carrés coloriés, les joueurs comptent le nombre de carrés de leur couleur. Celui qui en a le plus grand nombre gagne la partie.

Variante

Utiliser d'autres formes régulières plutôt que des carrés pour la grille (triangle, hexagone, octogone, etc.)

Faire une partie avec 4 joueurs.

Avoir une grille plus grande (plus de nombres dessus).

Pour le préscolaire et le 3^e cycle

Pour les élèves du préscolaire, utiliser un seul dé. Les élèves n'ont pas d'addition à faire. Ils doivent repérer le chiffre obtenu avec le dé, puis tracer un des côtés du carré. L'élève qui trace le dernier côté d'un carré le colorie avec son crayon de couleur.

Pour le troisième cycle, faire des multiplications plutôt que des additions. Les règlements du jeu restent les mêmes.

Annexe 1

2	7	4	9	10
8	3	12	5	6
10	6	3	8	11
12	5	4	12	8
9	11	6	7	2