Jeu mathématique

- *Jeu de multiplications* -

Intentions pédagogiques

- Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- Développer le répertoire mémorisé de la multiplication

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

- Opérations arithmétiques (multiplications)
- Logique

Ressources matérielles

- 2 dés réguliers
- Annexe 1 plastifiée pour pouvoir jouer plus d'une fois
- 2 crayons de couleurs différentes

Niveaux scolaires visés
3e à 6e année

Prim 1er cycle 2e cycle *

Compétence travaillée

C2 *

Champ mathématique concerné

Formule pédagogique suggérée

Temps requis
Environ 15 minutes

* Uniquement pour le programme d'éducation du Québec

Déroulement suggéré

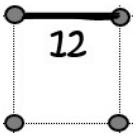
Étape 1 : Introduction

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)

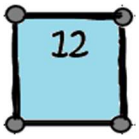
Le but du jeu est d'accumuler le plus de carrés possible. Le joueur qui a colorié le plus grand nombre de carrés gagne la partie.

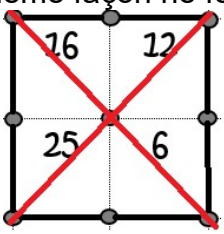
La première personne qui joue lance les deux dés et multiplie le résultat des dés à voix haute (l'autre joueur vérifie en même temps que le produit est le bon). Elle repère les différents endroits où se situe le produit sur la feuille de jeu et trace une ligne sur l'un des côtés des carrés. (La ligne doit relier deux points à l'horizontale ou à la verticale pour former un côté du carré qui représente le produit.)



La deuxième personne lance les dés à son tour. Elle multiplie les nombres obtenus puis trace une ligne sur le côté d'un carré représentant le produit.

Le joueur qui trace le dernier côté d'un carré peut le colorier avec sa couleur. Les carrés doivent être formés autour d'un nombre. Par exemple, cette deuxième façon ne fonctionne pas.





Il doit ensuite lancer les dés à nouveau pour tracer une nouvelle ligne. Si le produit obtenu n'est plus disponible, c'est à l'autre joueur de lancer le dé.

Les élèves doivent réfléchir avant de choisir leur carré afin de faire le meilleur choix possible. Selon ce qui est choisi, certaines lignes peuvent permettre de fermer plus d'un carré à la fois.

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.

Variantes

- Utiliser d'autres formes régulières plutôt que des carrés pour la grille (triangle, hexagone, etc.)
- Faire une partie avec 4 joueurs.
- Avoir une grille plus grande (avec plus de nombres dessus).

Annexe 1

4	5	2	6	5	8	3
25	16	12	16	9	18	6
10	25	6	30	20	6	30
1	12	4	12	15	8	10
24	10	24	10	36	12	4
9	20	18	24	12	24	15
2	4	3	15	8	6	1