



# JEU MATHÉMATIQUE

## - PYTHAGORE -



### Intention pédagogique

- ❖ Travailler le sens spatial
- ❖ Analyser des situations faisant appel à des figures géométriques

### Composante de la compétence travaillée

- ❖ Appliquer différentes stratégies en vue d'élaborer la solution
- ❖ Élaborer une solution
- ❖ Valider la solution
- ❖ Émettre des conjectures
- ❖ Construire et exploiter des réseaux de concepts et de processus mathématiques

### Concepts utilisés

- ❖ Théorème de Pythagore
- ❖ Opérations arithmétiques (multiplication, division, racine carrée, exposant)

### Ressources matérielles

- ❖ Planche de jeu
- ❖ Cartes de questions
- ❖ Pions et dés
- ❖ Crayons
- ❖ Feuilles
- ❖ Document des réponses

### Niveau scolaire visé

3<sup>e</sup>, 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années du secondaire



### Champ mathématique concerné



### Formule pédagogique suggérée



### Temps requis

30 minutes



## Déroulement suggéré



### Étape 1 : Introduction (5 minutes)

Faire un sondage avec les élèves. Leur demander quel est leur jeu de société favori. Présenter le jeu de Pythagore aux élèves (planche de jeu, cartes, dés, etc.).

### Étape 2 : Le défi (20 minutes)

Placer les élèves en équipe de deux. Expliquer les règlements aux élèves (voir les règlements sur la planche de jeu en annexe 1).

Permettre aux élèves de jouer en équipe pendant 20 minutes. Si les élèves ont de la difficulté, faire un rappel du théorème de Pythagore. Rappeler aux élèves qu'ils doivent mettre par écrit leurs calculs.

### Étape 3 : Retour (5 minutes)

Faire un sondage afin de savoir si les élèves ont apprécié le jeu. Leur demander ce qu'ils ont trouvé plus difficile. Revoir les cartes ayant un « ? » qui ont été plus difficiles en grand groupe et expliquer la solution.