



# JEU MATHÉMATIQUE

## JEU DE SOMMES ET DE DIFFÉRENCES



### Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Développer le processus de calcul mental
- ❖ Développer le raisonnement mathématique

### 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)
- ❖ Justifier des actions ou des énoncés en faisant appel à des concepts et à des processus mathématiques (C2)

### Concepts utilisés

- ❖ Opérations arithmétiques (additions et soustractions)
- ❖ Raisonnement

### Ressources matérielles

- ❖ Feuilles
- ❖ Crayons

Niveaux scolaires visés



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 15 minutes



# Déroulement suggéré



## Étape 1 : Introduction

Placer les élèves en équipes de 2. Fournir une feuille et un crayon par équipe.

## Étape 2 : Le jeu (15 minutes)

Le but du jeu est de trouver une stratégie afin de bloquer le jeu de l'autre joueur de sorte qu'il ne puisse plus faire d'équation.

Sur une droite numérique, écrire une suite de 20 nombres consécutifs.

Exemple :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Le premier joueur choisit 2 nombres dans la droite numérique qu'il additionne ou soustrait. Il raye les nombres choisis et entoure la réponse de son équation. La réponse doit nécessairement se retrouver dans la droite numérique.

Le deuxième joueur doit commencer en utilisant le nombre entouré par l'autre joueur pour faire son équation. Il l'additionne ou le soustrait à un autre nombre se retrouvant sur la droite numérique. Il barre les deux nombres de son opération (dont celui encerclé) et encercle son résultat. Une fois les nombres barrés, ils ne peuvent plus être utilisés.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur ne peut plus faire d'équation. Il perd alors la partie. Les joueurs doivent user de logique et de stratégie afin de bloquer les possibilités de l'autre joueur.