



JEU MATHÉMATIQUE

- L'ÉCHELLE DES OPÉRATIONS -



Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

Composantes des compétences ciblées

- ❖ Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation
- ❖ Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation
- ❖ Interpréter ou produire des messages à caractère mathématique

Concepts utilisés

- ❖ Arithmétique (addition, soustraction)

Ressources matérielles

- ❖ Annexe 1
- ❖ Jeu de cartes
- ❖ Crayon
- ❖ Feuille

Niveaux scolaires visés

1^{ère} et 2^e année



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

De 15 à 25 minutes

* Uniquement pour le programme d'éducation du Québec



Déroulement suggéré



Étape 1 : Introduction

L'échelle des opérations se joue à deux. Les élèves peuvent jouer l'un contre l'autre ou en équipe. Expliquer les règlements aux élèves, puis leur fournir l'Annexe 1 et un jeu de cartes. Distribuer une feuille et un crayon par personne.

N.B. Il est recommandé d'avoir préalablement plastifié l'Annexe 1 afin de pouvoir changer les nombres entre chaque partie.

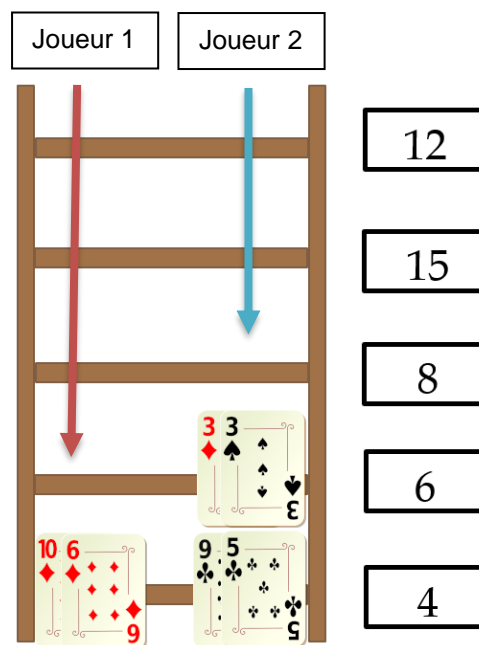
Étape 2 : Le jeu (15 à 25 minutes)

L'enseignant inscrit un nombre différent dans chacune des cases de l'Annexe 1 (dans l'ordre qu'il veut). Par exemple, pour l'échelon le plus bas, il peut inscrire le nombre 4 dans la case à sa droite, puis inscrire le nombre 6 dans la case au-dessus et ainsi de suite jusqu'au dernier échelon de l'échelle. Les élèves doivent ensuite gravir les échelons de l'échelle un à la fois en trouvant une paire de cartes dont la somme ou la différence est égale à la valeur inscrite dans la case. Comme les élèves utilisent un jeu de cartes, le nombre maximal qu'un enseignant peut inscrire dans une case est 26 puisque la valeur du roi est 13 ($13 + 13 = 26$).

Dans ce jeu, deux élèves jouent un contre l'autre. Chaque joueur pige 6 cartes dans le paquet (en fonction du niveau des élèves et des nombres choisis par l'enseignant, les figures peuvent être retirées du paquet). Le joueur numéro 1 doit trouver, parmi ses 6 cartes, 2 valeurs de cartes dont la somme ou la différence est égale au nombre associé au premier échelon de l'échelle. S'il a les cartes, il énonce son opération et dépose ses deux cartes sur le barreau. S'il n'a pas les cartes nécessaires en main, il pige, puis joue si c'est possible, ou passe son tour s'il ne peut toujours pas jouer. C'est maintenant au tour du 2^e joueur. Le joueur 2 répète les mêmes opérations que le joueur 1 et doit tenter d'atteindre lui aussi le premier échelon.

Une fois un échelon atteint, l'élève qui a trouvé l'opération doit atteindre l'échelon suivant au prochain tour. Chaque joueur doit atteindre tous les échelons. Si l'élève n'atteint pas le barreau, il doit tenter de l'atteindre au tour suivant.

Au début de chaque tour, l'élève doit avoir un minimum de 6 cartes dans ses mains. S'il n'en a pas 6, il doit piger le nombre de cartes nécessaires avant de jouer.



Variante

→ Les élèves peuvent aussi jouer à ce jeu en équipe plutôt que l'un contre l'autre. Ils doivent alors coopérer pour atteindre ensemble le haut de l'échelle.

