



# 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 travaillées

- ❖ Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)
- ❖ Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)
- ❖ Interpréter ou produire des messages à caractère mathématique (C3)

### Concepts utilisés

- ❖ Arithmétique (addition, soustraction)

### Ressources matérielles

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

Niveaux scolaires visés



Compétences travaillées



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

De 15 à 25 minutes



# Déroulement suggéré



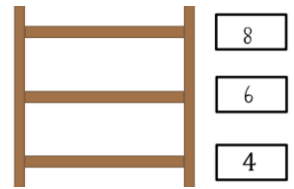
## Étape 1 : Introduction

*L'échelle des opérations* se joue à deux joueurs. 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)

Au début de la partie, 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 avoir inscrit le nombre 4 dans la case à sa droite, puis avoir inscrit 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 ( $13 + 13 = 26$ ).



Le jeu se joue à deux élèves qui jouent l'un contre l'autre. Ils pigent chacun 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<sup>e</sup> joueur. Il 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 le suivant au prochain tour. 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 piger s'il n'a pas un minimum de 6 cartes dans ses mains, c'est-à-dire s'il a déposé deux cartes sur un barreau au tour précédent.

## 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.

# Annexe 1

