



MAGIE MATHÉMATIQUE

- 1 PIERRE 3 COUPS -



Intentions pédagogiques

- ❖ Développer des stratégies d'organisation
- ❖ Effectuer les étapes d'une démarche
- ❖ S'approprier un tour de magie
- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques

Composantes de la compétence ciblée

- ❖ Cerner les éléments de la situation mathématique
- ❖ Décoder les éléments de la situation-problème
- ❖ Appliquer différentes stratégies en vue d'élaborer la solution
- ❖ Mobiliser et appliquer des concepts et des processus appropriés à la situation

Concepts utilisés

- ❖ Parité
- ❖ Logique

Ressources matérielles

- ❖ Vidéo du tour
- ❖ Jeu de carte complet

Niveaux scolaires visés*



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis
Environ 30 minutes

*Uniquement pour le programme d'éducation du Québec



DÉROULEMENT SUGGÉRÉ



Étape 1 : Introduction (3 minutes)

Présenter la vidéo du tour de magie une première fois.

Étape 2 : Reproduire le tour de magie (7 minutes)

Reproduire le tour en grand groupe plus lentement afin que les élèves voient bien le fonctionnement et les actions du magicien.

Étape 3 : Trouver la solution (10 minutes)

Pour guider les élèves :

- ❖ Pourquoi doit-on commencer par dévoiler une carte à la troisième séparation, alors qu'on commence par en cacher une à toutes les autres séparations ?
- ❖ Placez les cartes des volontaires face vers le haut, dans le paquet, pour les suivre à travers les manipulations.

Étape 3 : Divulguer la solution (5 minutes)

Voir la fiche explicative et la vidéo solution du tour de magie « 1 pierre 3 coups ».

Vos élèves ont apprécié ce tour de magie?

Voici quelques suggestions pour aller plus loin :

Autres questions en lien avec l'énigme :

- ❖ Pourrait-on le faire à 48 cartes? Si oui, comment devrait-on séparer les paquets ? Est-ce que les manipulations seraient changées ?

Pour d'autres suggestions, consultez la section *activités similaires* sous chaque tour de magie.