



# MAGIE MATHÉMATIQUE

## - COMPTE, COMPTE ET RECOMPTE -



### Intentions pédagogiques

- ❖ Construire, manipuler et interpréter des expressions algébriques
- ❖ Développer la logique
- ❖ 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

- ❖ Visualisation et interprétation de l'espace
- ❖ Opérations sur des expressions algébriques

### Ressources matérielles

- ❖ Vidéo du tour
- ❖ 20 cartes à jouer par équipe

### Niveaux scolaires visés\*



### Champ mathématique concerné



### Formule pédagogique suggérée



Temps requis  
40 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 (15 minutes)

Pour guider les élèves :

- Avez-vous essayé de placer la carte face visible dans le paquet et de suivre son déplacement?
- Qu'est ce qui se passe après le premier décompte? Et après le 2<sup>e</sup> ?

## Étape 5 : Divulguer la solution (15 minutes)

Voir la fiche explicative du tour « Compte, compte et recompte ». Refaire le tour en expliquant le déroulement.