



JEU MATHÉMATIQUE

- COTON-POULE -



Intentions pédagogiques

- ❖ Pratiquer les faits numériques de l'addition (1 + 1 à 6 + 6)
- ❖ Développer des processus de calcul mental

Composantes de la compétence travaillée

- ❖ Mobiliser des concepts et des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)
- ❖ Appliquer des processus mathématiques appropriés à la situation (C2)

Concepts utilisés

- ❖ Opérations arithmétiques (addition)

Ressources matérielles

Option 1 (par équipe)

- ❖ Deux cartons d'œufs avec 12 emplacements annotés (voir annexe 1).
- ❖ 24 morceaux de coton.
- ❖ 2 dés.

Option 2 (par équipe)

- ❖ Deux copies de l'annexe 2.
- ❖ 24 jetons.
- ❖ 2 dés.

Niveau scolaire visé



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 40 minutes



Règlements



But du jeu : Marquer les 12 emplacements de son poulailler.

Note à l'enseignant : Dans ce document, nous utilisons l'expression « marquer un emplacement ». Cela consiste à placer un morceau de coton ou un jeton dans un emplacement du carton. Aussi, le poulailler fait référence au carton d'œuf **ou** à la copie de l'annexe 2. Il est conseillé d'adapter les consignes selon le matériel choisi.

Préparation : Chaque joueur place devant lui son poulailler et place à côté ses 12 morceaux de coton (ou jetons). Les deux joueurs marquent l'emplacement *.

Déroulement : Le plus jeune joueur débute. À tour de rôle, les joueurs lancent deux dés. Si la somme des deux dés est 7, alors le joueur ayant lancé les dés dit « Coton-poule! » et marque un emplacement libre de son choix. Sinon, le joueur marque l'emplacement correspondant à la somme des deux dés. Si l'emplacement est déjà marqué, c'est au tour de l'autre joueur.

Fin de la partie : La partie se termine lorsqu'un joueur marque le dernier emplacement disponible de son poulailler. Ce joueur est déclaré vainqueur.



Déroulement suggéré



Étape 1 : (10 minutes)

Placer les élèves en équipe de deux, distribuer le matériel et expliquer les règlements.

Étape 2 : (20 minutes)

Laisser les élèves jouer au jeu. S'ils ont le temps, ils peuvent refaire une partie.

Étape 3 : (10 minutes)

Faire un retour sur le jeu en questionnant les élèves pour connaître les nombres les plus difficiles à obtenir avec la somme de deux dés (selon leur expérience de jeu). Expliquer brièvement qu'il n'y a qu'une seule façon d'obtenir un 2 ou un 12. Questionner les élèves sur le nombre de fois qu'ils ont eu un « Coton-poule » (le nombre de fois où ils ont obtenu 7). Découvrir les façons d'obtenir 7 avec deux dés.

Vous manquez de temps?

Laisser le jeu disponible aux élèves pour les périodes « libres » ou lors d'ateliers en classe.

Annexe 1



www.semainedesmaths.ulaval.ca

Annexe 2

