



JEU MATHÉMATIQUE

- LE DÉTECTIVE DES OPÉRATIONS -



Intentions pédagogiques

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

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 (additions et soustractions)
- ❖ Dénombrement des points obtenus

Ressources matérielles

- ❖ Annexe 1
- ❖ Feuille blanche
- ❖ Deux crayons de couleurs différentes
- ❖ Jetons
- ❖ Un dé
- ❖ Chronomètre

Niveaux scolaires visés



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 15 minutes



Déroulement suggéré



Étape 1 : Introduction

Placer les élèves en équipes de 2. Leur expliquer les règlements. Leur fournir une copie de l'annexe 1, une feuille blanche et deux crayons de couleurs différentes. Chaque joueur choisit la couleur qu'il utilisera pour le jeu.

Étape 2 : Le jeu (15 minutes)

Le but du jeu est de faire le plus de points possible en marquant les cases de sa couleur.

Pendant le jeu, le joueur 1 tracera un cercle de sa couleur dans chacune de ses cases alors que le joueur 2 tracera un X avec l'autre couleur (voir plus bas).

Les élèves lancent un dé afin de savoir qui commencera la partie, puis ils jouent chacun leur tour. Le joueur 1 observe la grille et doit repérer 3 cases consécutives qui forment une opération mathématique. Cette opération peut être une addition ou une soustraction. Elle peut se lire horizontalement ou verticalement. Par exemple, le joueur 1 peut repérer les cases 3, 6 et 9 qui forment la soustraction suivante : $9 - 6 = 3$. Lorsqu'il a repéré son opération, il doit la dire à haute voix. Le joueur 2 vérifie que l'opération est exacte. Si tel est le cas, le joueur 1 trace des cercles avec son crayon dans chacune des trois cases. Si l'opération n'est pas exacte, le joueur 1 ne peut tracer de cercles et c'est au tour du joueur 2. Chacune des cases identifiées par un joueur lui rapporte un point. Les joueurs doivent additionner les points sur la feuille blanche après chaque tour.

Chacun des joueurs dispose de 2 minutes pour repérer son opération. Lorsque le joueur a trouvé son opération, c'est au tour de l'autre joueur. Si l'élève n'a pas trouvé d'opération dans la grille une fois le temps écoulé, c'est au tour de son adversaire.

Une même case peut servir deux fois dans la partie. Une case utilisée par le joueur 1 peut être réutilisée par le joueur 2 pour former une autre opération. Elle peut également servir deux fois au même joueur. Voici un exemple d'une même case utilisée par les deux joueurs : $9 - 6 = 3$ et $6 + 4 = 10$.

Lorsqu'une case est utilisée par les 2 joueurs, elle ne donne aucun point, elle vaut zéro. Si elle est utilisée deux fois par le même joueur, elle compte pour 2.

Le détective des opérations					
3	6	9	2	7	6
2	6	6	10	4	14
5	6	15	12	3	20

Le jeu se termine lorsque les deux participants, l'un après l'autre, n'ont pas réussi à trouver une opération dans la grille. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.



Variantes pour rendre le jeu plus difficile

- Modifier la grille en ajoutant des nombres plus grands.
- Créer une grille plus grande.
- Permettre aux élèves de choisir des opérations qui se lisent à la diagonale en plus de l'horizontale et de la verticale.
- Retirer le droit d'utiliser plus d'une fois une même case.



Annexe 1: Grille numérotée



		Le détective des opérations			
3	6	9	2	7	6
2	4	6	10	4	14
5	10	15	12	3	20
10	9	1	8	7	15
2	1	3	4	10	5
8	5	13	3	17	20
8	6	9	2	7	9
16	11	4	5	6	11