



JEU MATHÉMATIQUE

- CONNECTE LES MULTIPLES -



Intentions pédagogiques

- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques
- ❖ Développer le répertoire mémorisé de la multiplication de 1 à 6

Composantes de la compétence ciblée

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

Concepts utilisés

- ❖ Opérations arithmétiques (multiplications)
- ❖ Logique

Ressources matérielles

- ❖ 2 dés réguliers
- ❖ Annexe 1 plastifiée
- ❖ 2 crayons effaçables de couleurs différentes

Niveaux scolaires visés



Compétence travaillée



Champ mathématique concerné



Formule pédagogique suggérée



Temps requis

Environ 15 minutes

* Uniquement pour le programme d'éducation du Québec



Déroulement suggéré



Étape 1 : Introduction

Placer les élèves en équipes de 2. Fournir 2 dés par équipe, une copie de l'annexe 1 et deux crayons effaçables 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 réussir à colorier 4 cercles en ligne (« de suite ou un à côté de l'autre » et non seulement en ligne) (horizontale, verticale ou diagonale). Le premier joueur qui réussit à le faire gagne la partie.

Les élèves jouent à tour de rôle. La première personne lance les deux dés et multiplie les résultats à voix haute (l'autre joueur vérifie en même temps que le produit est le bon). Elle repère les différents endroits où se situe le produit sur la feuille de jeu et colorie l'un des cercles. L'élève doit choisir un seul cercle parmi ceux qui représentent le produit obtenu.

Le deuxième joueur lance les dés à son tour et colorie le cercle de son choix sur lequel se retrouve le produit de ses dés.

Le choix des cercles à colorier doit donc se faire stratégiquement puisque les élèves doivent non seulement essayer d'avoir 4 cercles en ligne, mais aussi de bloquer les chances de leur adversaire.

Si un élève obtient un produit qui n'est plus disponible, il peut effacer un cercle de son adversaire qui contenait ce nombre. Le joueur colorie ensuite le cercle de sa couleur.

Variantes

- Devoir colorier 5 ou 6 cercles en ligne.
- Utiliser des dés qui ont plus que 6 faces et modifier la grille.

Annexe 1

1	6	8	15	3	4	2
9	20	18	24	12	24	15
4	12	36	10	24	30	36
10	8	15	12	4	12	1
25	25	6	30	20	6	30
10	16	12	16	9	18	6
3	8	5	6	2	5	4