



Cycle 2 et cycle 3



De 2 à 5



15 minutes

Jeu de calcul mental, de cartes.

MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 107 cartes (57 + 50) ➤ L'extension à sa place dans la boîte de base.
COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chercher : S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant. ➤ Raisonner : <ul style="list-style-type: none"> ○ Justifier un calcul, son résultat ○ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul. ○ Calculer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Calculer avec des nombres entiers, mentalement, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. ○ Contrôler la vraisemblance de ses résultats. ○ Maîtriser le sens des opérations. ➤ Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser l'oral, le langage naturel pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.
OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Découvrir et utiliser les propriétés des opérations : additions, soustractions, multiplications, divisions ➤ Développer des habiletés calculatoires ➤ Avec l'extension, travail sur les fractions (et les nombres négatifs) ➤ Argumenter une réponse et valider celles des autres
RÈGLE DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu (Jeu FORMULA de base – sans l'extension) : <ul style="list-style-type: none"> ○ Etre le premier joueur à avoir placé toutes ses cartes. Il faut former des opérations en ligne pour y arriver et donner la réponse. ➤ Déroulement : Chaque joueur reçoit 7 cartes. Les autres forment la pioche. On place les cartes symboles (ou symboliques) faces découvertes sur la table (+-x/= => les cartes symboliques). On place les 2 premières cartes de la pioche faces découvertes

sur la table. A droite de la deuxième carte, on pose la carte = et le jeu peut commencer.

Le premier joueur essaie de poser une opération à partir de ces 2 chiffres en choisissant la carte symbole de son choix et une carte de sa main.

S'il n'y arrive pas, il pioche une carte et c'est au joueur suivant de créer une formule en remplaçant tout ou une partie des cartes présentes sur la table (3 au maximum). On peut composer un nombre avec 2 cartes chiffres.

Avec les plus jeunes, on peut commencer par les additions et les soustractions en enlevant (ou pas) les autres symboles.

Dès qu'un joueur a réussi la première formule, le joueur suivant peut changer la formule avec ses propres cartes tant que la formule est juste. Il peut utiliser au plus 3 nouvelles cartes avec des chiffres ou utiliser 1 ou 2 cartes sur la table en ajoutant 1 ou 2 carte de sa main. Il peut aussi changer les cartes symboliques (avec signes).

Lorsque toutes les cartes de la pioche sont jouées, les cartes en-dessous de la formule peuvent être prises et mélangées pour faire la nouvelle pioche.

Pour aller plus loin :

- Insérer les ? (les cartes Joker => correspondent à une valeur de 0 à 9 ; mais une fois la valeur attribuée, elle ne change plus)

- un nombre peut être réalisé avec deux cartes côte à côte :

On peut aussi composer un chiffre de deux cartes, par exemple:

$$9 + 1 = 10$$

Mais il faut faire attention car le joueur ne peut placer au plus que 3 cartes à son tour!

Lorsque 2 cartes avec chiffre forment un seul nombre (comme le 10 dans l'exemple ci-dessus), le joueur suivant peut considérer ces deux cartes comme un nombre et peut mettre une seule carte sur les deux pour créer une nouvelle formule. Par exemple:

$$9 - 1 = 8$$

Le joueur peut aussi remplacer une des deux cartes qui forment le nombre 10, par exemple en mettant un 2 sur le zéro pour former le nombre 12 et ainsi créer une nouvelle formule:

$$4 + 8 = 12$$

En bref: on peut changer une des deux cartes, on peut remplacer les deux cartes par une carte, mais on ne peut pas utiliser qu'une des deux cartes à part. Ceci veut dire qu'on ne peut pas enlever le 0 du 10 pour former le 1. Mais on peut mettre la carte 1 par-dessus le 10 si on a la carte 1 dans sa main.

➤ Exemple :

	<p>Puis le joueur essaie de mettre la bonne réponse après la carte symbolique '=' par une des cartes de sa main. Si par exemple il y a sur la table un 2 et un quatre, alors on peut ajouter la carte symbolique '+' et jouer le 6 de sa main.</p>  <p>Si le joueur n'a pas de 6 mais par contre a un 8, il peut mettre la carte symbolique 'x' et jouer le 8 comme réponse.</p> <p>Si le joueur ne parvient pas à fournir la bonne réponse, il doit prendre une carte de la pioche et passer son tour au prochain joueur.</p> <p>Avec l'extension : fractions et nombres négatifs présents sur les cartes. Même but du jeu. Cartes symboles : + - : et x à placer sur la table faces visibles Mélanger les autres cartes et en distribuer 7 à chaque joueur. Les autres forment la pioche. Présenter les deux premières cartes de la pioche face visible. Mêmes règles que précédemment, avec le symbole = qui peut être à droite OU à gauche des côtés de la formule.</p>
<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<p>///</p>
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES</p>	<p>UTILE POUR DES RENCONTRES AVEC LES PARENTS PAR EXEMPLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).
<p>VARIABLE(S)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ne choisir que certaines cartes symboliques ou chiffrées au départ ➤ Ne pas utiliser les cartes Joker ➤ Choisir ou pas les « règles spéciales » ➤ Différencier en donnant un nombre de cartes différent à chaque joueur ➤ Demander à ce que l'on utilise au moins une carte déjà posée sur la table ➤ Jouer cartes face visibles ➤ Poser une même carte plusieurs fois
<p>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :</p>	<p><u>Les stratégies de victoire les plus efficaces :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :</u> ➤ Les additions ➤ Les soustractions ➤ Les tables de multiplication ➤ Les divisions ➤ Les fractions ➤ (Nombres négatifs ?)