

 <p>Cycles 2 et 3</p>	 <p>De 2 à 30 joueurs</p>
 <p>15 minutes</p>	<p>Jeu de dés</p>

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 8 dés à faces multiples ➤ 1 sablier ➤ Plusieurs blocs de calculs et de scores 
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raisonner : <ul style="list-style-type: none"> ○ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure. ➤ Calculer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. ○ Contrôler la vraisemblance de ses résultats. ➤ Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.
<p>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Découvrir et utiliser les propriétés des opérations : additions, soustractions, multiplications, divisions et de nombreuses combinaisons d'opérations ➤ Développer des habiletés calculatoires ; ➤ Calculer mentalement « à l'envers »
<p>RÈGLE DU JEU <u>2 TYPES DE JEUX POSSIBLES</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu « Partie Flash » : <ul style="list-style-type: none"> ○ Qui calculera le plus vite ? ➤ Déroulement : Trouver le plus vite possible le nombre cible (lecture sur les deux dés rouges) en utilisant cinq nombres (sur les cinq dés blancs). Possibilité d'utiliser les quatre opérations (+/-/x/÷). Chaque nombre ne doit être employé qu'une seule fois mais il n'y a pas obligation de tous les utiliser. Il faut faire au moins une opération pour trouver le nombre cible ! ➤ But du jeu « Partie Expert » : <ul style="list-style-type: none"> ○ Qui calculera le mieux ?

➤ **Déroulement :**

Trouver le nombre cible (lecture sur les deux dés rouges) en utilisant cinq nombres (sur les cinq dés blancs) avec la possibilité d'utiliser les quatre opérations (+/-/×/÷). Attention : chaque opération utilisée rapporte des points. Il faut donc essayer de fabriquer le nombre cible mais en utilisant le plus possible d'opérations (une addition : 1 point, une soustraction : 2 points, une multiplication : 1 point et une division : 3 points). Le coup Mathador, c'est-à-dire l'utilisation des cinq nombres et des quatre opérations chacune une fois, rapporte 13 points. Chaque nombre ne doit être employé qu'une seule fois mais il n'y a pas obligation de tous les utiliser. Il faut faire au moins une opération pour trouver le nombre cible !

➤ **Accéder au document d'accompagnement pédagogique complet avec des adaptations pour jouer avec toute la classe :**

Cliquer sur l'image :



PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO

Règle du jeu, cliquer sur l'image :



Version numérique, cliquer sur l'image :



ET VERSION NUMERIQUE

<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"> ➤ Selon le jeu choisi « partie Flash ou Expert » : <ul style="list-style-type: none"> ○ Trouver le plus de procédures possibles ou le plus d'opérations possibles ○ Limiter le temps avec le sablier ○ Choisir des points accordés selon les opérations utilisées ○ Utiliser différents dés pour travailler les nombres jusque 69 ou jusque 99. ➤ Pour passer aux centaines, combiner le nombre de dizaines et d'unités ➤ Utilisation ou non d'un écrit intermédiaire, brouillon avec calcul en ligne pour faciliter la réflexion
<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"> ➤ Expliciter les procédures de calcul mental (affichages créés en groupe classe) ➤ Expliciter la lecture de dés : une lecture efficace permettra de calculer plus rapidement. <p><u>Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les additions ➤ Les soustractions ➤ Les multiplications ➤ Les divisions ➤ De nombreuses combinaisons