

Détection des opérations

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de jeu : Stratégie

Nombre de personnes

2

Durée d'une partie

15 min

Niveaux scolaires

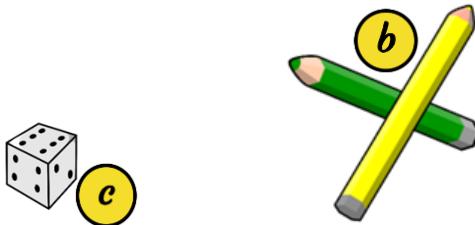
2^e, 3^e, 4^e année

But du jeu : Accumuler le plus de points.

MATÉRIEL

Pour chaque équipe :

- (a) Une grille de jeu (annexe)
- (b) Deux crayons de couleurs différentes
- (c) Un dé
- Un chronomètre (optionnel)



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

Début de la partie

La personne 1 tracera un cercle de sa couleur pour identifier ses cases alors que la personne 2 tracera un X avec l'autre couleur. On lance un dé afin de savoir qui commencera la partie, le plus grand nombre commence. Puis on joue à tour de rôle.

VARIANTES

Pour complexifier l'activité :

- Agrandir la grille ou utiliser différents nombres.
- Utiliser la diagonale pour la création d'opérations.
- Interdire la réutilisation des cases.

COMMENT JOUER

Déroulement de la partie

À son tour, la personne qui joue repère 3 cases consécutives, horizontalement ou verticalement, qui forment une opération mathématique. Cette opération peut être une addition ou une soustraction.

Exemple

On peut repérer les cases 3, 6 et 9 qui forment la soustraction suivante : $9 - 6 = 3$.

Chaque personne dispose de 2 minutes pour repérer son opération. Ensuite, elle doit la dire à haute voix. L'autre personne vérifie que l'opération est exacte.

- A) Si l'opération est exacte, la personne dont c'est le tour identifie ses cases, puis c'est au tour de la prochaine personne.
- B) Si l'opération n'est pas exacte, la personne ne peut pas identifier ses cases et son tour est terminé.
- C) Si la personne qui joue n'a pas trouvé d'opération dans la grille une fois le temps écoulé, c'est au tour de l'autre personne.

Une même case peut servir deux fois dans la partie, soit pour la même personne ou pour l'autre personne.

Exemple

La case 6 est utilisée par les deux personnes : $9 - 6 = 3$ et $6 + 4 = 10$.

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

Fin de la partie

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

Compter les points

Chaque case identifiée par une personne lui rapporte un point.

Lorsqu'une case est utilisée par les 2 personnes, elle ne donne aucun point.

Si elle est utilisée deux fois par la même personne, elle compte pour 2.