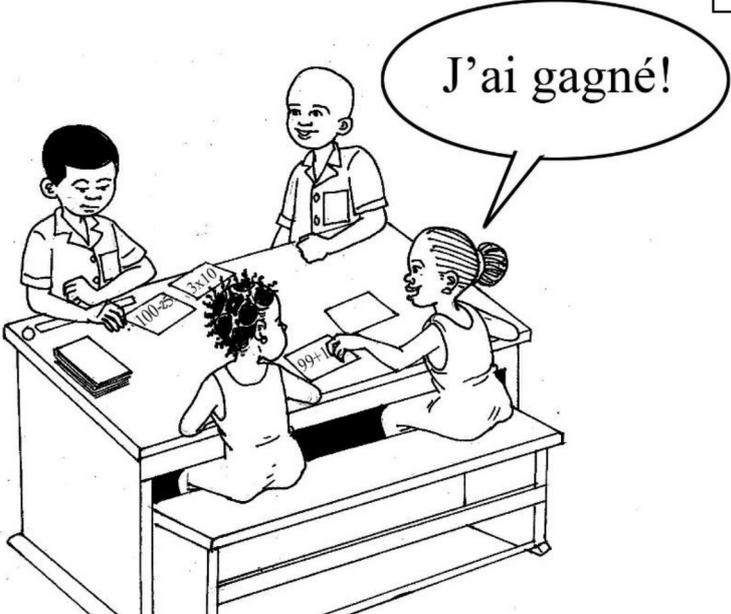


Technique d'exécution



Champ de formation	Mathématiques																
Classe	CI-CM2																
Utilité	Pour une remise à niveau et pour consolider les thèmes d'une leçon.																
Formule d'utilisation	Travail en groupe de 3 à 6 élèves																
Matériel	Cartes en petits rectangles comportant des opérations +, -, x ou : selon d'intervalle du nombre.																
Déroulement	<p>Préparation</p> <ul style="list-style-type: none">l'enseignant énonce des données du problème en tenant compte des besoins réels, du niveau des enfants et des situations à consolider ou à enrichir sur les cartes (au nombre de 72 au moins pour chaque groupe)il coupe les cartes <table border="1" data-bbox="673 1025 1179 1290"><tr><td>52 + 10</td><td>5 x 8</td><td>68 - 47</td><td>100 : 2</td></tr><tr><td>2 + 18</td><td>10 x 3</td><td>15 - 5</td><td>24 : 4</td></tr><tr><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td><td>.....</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>Déroulement</p> <ul style="list-style-type: none">L'enseignant donne les cartes aux enfants et explique le principe du déroulementChaque joueur prend 3 cartes. La pile de cartes restantes est retournée sur la table.Le premier joueur pose une carte ouverte sur la table et tire une de la pile.A tour de rôle, les autres joueurs cherchent à battre en valeur l'opération proposée et tirent aussitôt une carte après avoir joué.Le joueur ayant la plus grande valeur ramasse le pli de 3/4/5... cartes ainsi jouéesLe joueur immédiatement à droite du 1er joueur pose une nouvelle carte et relance l'exercice (le relancement suit cet ordre toutes les fois qu'un joueur gagne)	52 + 10	5 x 8	68 - 47	100 : 2	2 + 18	10 x 3	15 - 5	24 : 4				
52 + 10	5 x 8	68 - 47	100 : 2														
2 + 18	10 x 3	15 - 5	24 : 4														
.....														

<p>Quelques stratégies</p>	<ul style="list-style-type: none"> Le gagnant est l'élève ayant ramassé le plus de cartes <p>Exemple d'une partie à quatre</p> <div style="text-align: right;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">$100 - 25$</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">3×10</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">$99 + 1$</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">$5 + 9$</div> </div> <p style="text-align: right;">Pile de cartes</p> <p>Le gagnant de cette mise est le joueur qui a misé la carte</p> <div style="text-align: right; margin-right: 100px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">$99 + 1$</div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>
<p>Quelques stratégies</p>	<p>Ce jeu est plus indiqué pour les cas de renforcement. Sa conception peut toutefois tenir compte des types d'opérations déjà apprises par les apprenants.</p> <p>Pour faire participer tous les élèves, on a besoin pour chaque groupe d'un lot de cartes.</p> <p>A la classe qui a besoin d'un apprentissage de différents niveaux à même temps, comme p.ex. avec des classes multigrades, l'enseignant a la possibilité d'élaborer des opérations pour les différents niveaux dans la classe, selon le besoin.</p>
<p>Adaptation</p>	<p>Bien demander aux élèves de créer leur propre jeu. Les élèves cherchent des opérations et les fixent sur des cartes.</p>



3 x 4	12 : 2	3 + 65	100 - 4
25 x 3	15 : 5	12 + 43	43 - 28
10 x 2	56 : 8	17 + 27	32 - 19
5 x 5	10 : 1	49 + 16	67 - 24
10 x 6	42 : 7	1 + 3	65 - 33
50 x 2	88 : 11	6 + 2	21 - 3

				
	20 x 5	90 : 3	36 + 33	19 - 1
	9 x 8	27 : 3	67 + 12	98 - 29
	7 x 2	64 : 32	44 + 7	72 - 23
	35 x 0	99 : 3	66 + 22	75 - 58
	5 x 1	35 : 5	37 + 55	100 - 3
	4 x 10	18 : 2	87 + 13	25 - 18
	5 x 11	40 : 4	33 + 8	32 - 26



9 x 5	75 : 25	29 + 11	65 - 39
7 x 6	45 : 5	39 + 54	22 - 19
5 x 8	36 : 6	8 + 26	34 - 22
1 x 13	63 : 7	5 + 6	96 - 34
6 x 7	16 : 8	3 + 4	27 - 4
4 x 12	81 : 9	27 + 2	38 - 19
3 x 20	100 : 4	17 + 22	48 - 25