

4 prises et tu es retiré

Un jeu de Marilyn Burns

Nombre de joueurs : 2

Matériel

Papier et crayon

ou

Tableau blanc portatif et un marqueur à effacement à sec

Objectif du jeu

Deviner la phrase mathématique avant d'obtenir une 4e prise.

Déroulement du jeu

À tour de rôle, les joueurs prennent le rôle de maître et d'élève.

Le maître prépare une phrase mathématique. Par exemple : $35 + 10 = 45$. Il l'écrit sur un papier et la garde cachée en tout temps.

Sur une feuille de papier ou un tableau blanc portatif, le maître présente le jeu de la façon suivante à l'élève:

$$_ _ + _ _ = _ _$$

Chaque tiret remplace un chiffre à déterminer.

L'élève doit deviner la phrase mathématique au complet avant d'obtenir 4 prises. S'il choisit un chiffre qui n'apparaît pas dans la phrase mathématique, le maître lui accorde une prise. S'il en choisit un qui y apparaît, le maître doit révéler ce chiffre. Si ce chiffre est présent plus d'une fois, le maître dévoile toutes les positions. Par exemple, l'élève choisit le 5. Alors le maître écrit :

$$_ \underline{5} + _ _ = _ \underline{5}$$

Au fur et à mesure que les chiffres apparaissent dans la phrase mathématique, l'élève peut déduire la présence de certains autres chiffres.

Si l'élève trouve la phrase mathématique avant la 4e prise, il marque un point.

Si le maître fait une erreur de calcul dans sa phrase, l'élève marque un point.

L'élève et le maître change de rôle et jouent à nouveau.

La première personne à 3 points gagne.

Changer d'adversaire et rejouer.

Suggestions

1. Faire quelques démonstrations au tableau avant de laisser les jeunes à eux-mêmes. Questionner les jeunes afin qu'ils expliquent leur(s) choix de chiffre. Quels sont les indices qui leur permettent de choisir un chiffre plus qu'un autre?
2. Lister les 10 chiffres possibles sur le papier ou tableau et croisez-les au fur et à mesure que ceux-ci ont été sélectionnés.
3. Jouer de façon collaborative en ajoutant un troisième joueur. Il y a donc un maître et deux élèves. Ceci permet aux élèves de se consulter et d'apprendre l'un de l'autre.

Variantes

1. Faire des soustractions.
2. Jouer dans les centaines.
3. Faire des multiplications.