

Activité 5

Qui est le joker? - Règles du jeu

Le but du jeu est de trouver la valeur du terme manquant dans une équation.

Matériel requis

- ✓ feuille **Qui est le joker? - Plateau de jeu**
- ✓ feuille **Qui est le joker? - Points marqués** (deux copies)
- ✓ jeux de cartes des as aux 9 et les rois

Nombre de joueurs ou de joueuses

2

Déroulement

- ▶ Un ou une élève dépose le jeu de cartes à l'envers.

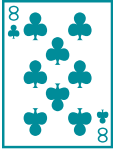

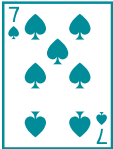



Note : Le joker représente le terme manquant et le roi représente le nombre 0.

- ▶ Un ou une élève tire 3 cartes du paquet et les dépose à l'endroit sur le plateau de jeu de manière à former une équation.

Ex. :

Qui est le joker? - Plateau de jeu

	+		=	
	+		=	

- ▶ L'autre élève :
 - écrit, sur la feuille **Qui est le joker? - Points marqués**, une phrase mathématique pour représenter la situation illustrée par les cartes;
 - détermine la valeur de l'inconnue (du joker) en utilisant la stratégie de son choix.
- ▶ Les deux élèves comparent leurs réponses et en vérifient l'exactitude.
- ▶ L'élève qui a une bonne réponse marque un point et écrit « 1 » dans la colonne **Point marqué** de sa feuille.

Ex. : Élève 1

Tour	Équation	Point marqué
1 ^{er} tour	$8 + \text{JOKER} = 7 + 3$	1
	$\text{JOKER} = 2$	

- ▶ À tour de rôle, chaque élève enlève les cartes du plateau de jeu et tire trois nouvelles cartes de manière à les remplacer.
 - ▶ S'il n'y a plus de carte à tirer, un ou une élève fait une pile à l'aide des cartes utilisées et brasse la pile pour poursuivre le jeu.
 - ▶ Le jeu se termine après 4 tours.
 - ▶ Chaque élève additionne ses points. L'élève qui obtient le plus de points gagne la partie.
- Ex. :

Élève 1

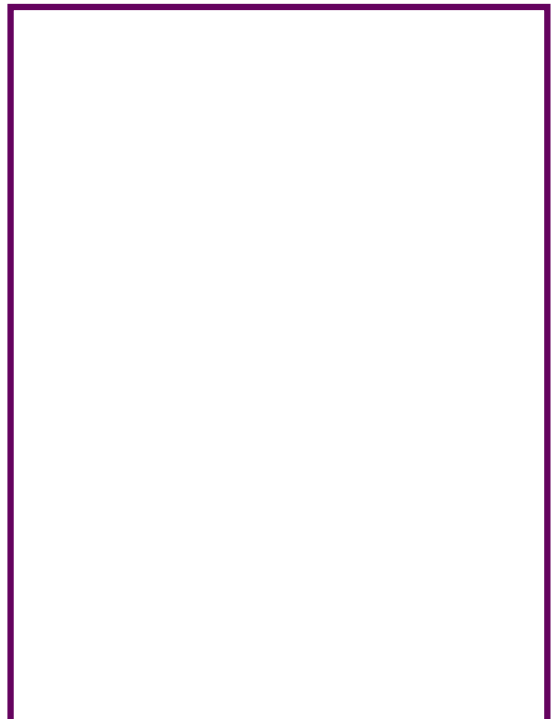
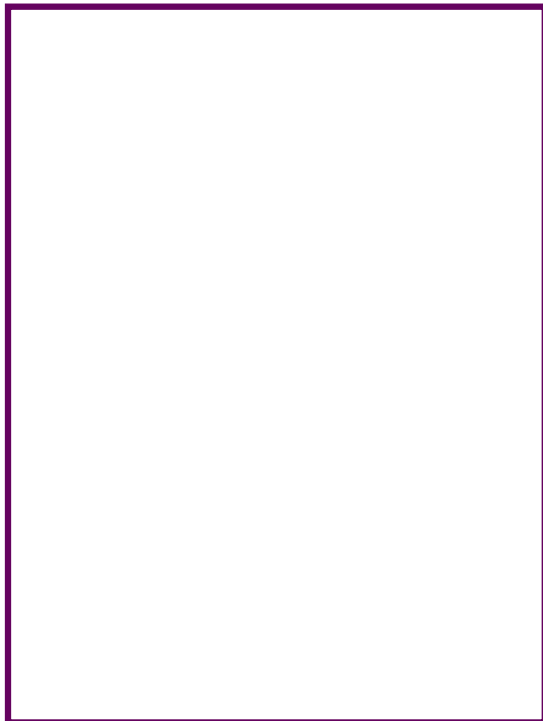
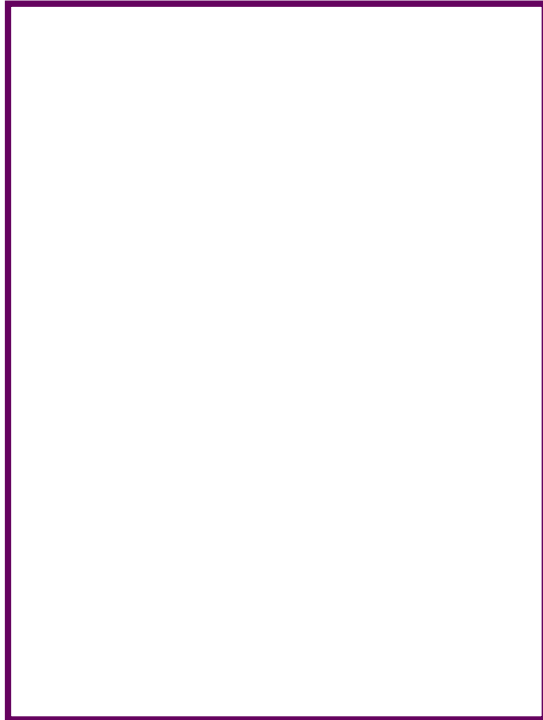
Tour	Équation	Point marqué
1 ^{er} tour	$8 + \text{JOKER} = 7 + 3$	1
	$\text{JOKER} = 2$	
2 ^e tour	$3 + \text{JOKER} = 8 + 1$	1
	$\text{JOKER} = 6$	
3 ^e tour	$4 + \text{JOKER} = 9 + 3$	1
	$\text{JOKER} = 8$	
4 ^e tour	$6 - \text{JOKER} = 2 + 2$	1
	$\text{JOKER} = 2$	
Total : 4		

Élève 2

Tour	Équation	Point marqué
1 ^{er} tour	$8 - \text{JOKER} = 4 + 3$	1
	$\text{JOKER} = 1$	
2 ^e tour	$3 + \text{JOKER} = 8 + 1$	1
	$\text{JOKER} = 6$	
3 ^e tour	$4 + \text{JOKER} = 9 + 3$	0
	$\text{JOKER} = 10$	
4 ^e tour	$6 + \text{JOKER} = 5 + 5$	1
	$\text{JOKER} = 4$	
Total : 3		

Activité 5

Qui est le joker? - Plateau de jeu



Qui est le joker? – Points marqués

Activité 5

Élève 2

Tour	Équation	Point marqué
1 ^{er} tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
2 ^e tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
3 ^e tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
4 ^e tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
Total :		

Élève 1

Tour	Équation	Point marqué
1 ^{er} tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
2 ^e tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
3 ^e tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
4 ^e tour	$\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$ $\square = \square + \square$	
Total :		