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

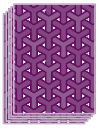
- ✓ feuille **Qui est le joker? – Plateau de jeu**
- ✓ feuille **Qui est le joker? – Points marqués** (deux copies)
- ✓ jeux de cartes des as aux 9 et les rois

Nombre de joueurs ou de joueuses

2

Déroulement

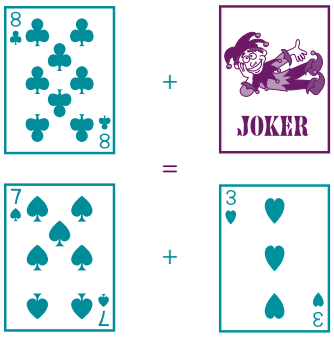
- Un ou une élève dépose le jeu de cartes à l'envers.



> 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.

© CFORP