

Ressources pour la continuité pédagogique en mathématiques

CE2/CM1/CM2



FICHE 2 : TRIO un jeu à fabriquer

Sources : Jeu TRIO Ravensburger / fiche CPD Maths 55 / Blog Mathador

Objectifs :

Pratiquer le calcul mental à l'envers en classe / Favoriser les décompositions des nombres (du type $8 \times 6 + 2$; $6 \times 7 - 4$ ou autres) ...

1^{ère} étape : Fabriquer le jeu.

Matériel : 2 feuilles de classeur à gros carreaux ou 2 feuilles blanches, une règle, un crayon à papier, des ciseaux, des feutres.

Tracer deux quadrillages de 6 colonnes et 9 lignes : chaque case fait 3 carreaux sur 3.

Sur un quadrillage, écris les nombres de 1 à 9 avec tes feutres en respectant bien ce modèle

1	2	3	4	5	6				
7	8	9	1	2	2				
3	4	5	6	7	8				
9	1	2	3	4	5				
6	7	8	1	2	3				
4	4	4	5	6	7				
8	9	1	2	3	4				
5	5	6	7	8	8				
9									

Tu dois obtenir 49 étiquettes. (Celles qui sont barrées tu peux les jeter)

Découpe-les. Mélange-les.

Installe-les au hasard en formant une grille de 49 cases (7 sur 7)

5	4	3	8	8	9	5
7	8	5	2	7	4	2
3	6	8	6	2	9	1
7	9	4	6	4	1	7
7	2	4	1	3	5	4
6	1	3	8	4	6	9
5	2	1	8	2	5	3

Sur l'autre quadrillage, écris les nombres de 1 à 50. Découpe les 50 étiquettes. (Celles qui sont barrées tu peux les jeter) Mélange-les. C'est la pioche d'étiquette cible.

1	2	3	4	5	6				
7	8	9	10	11	12				
13	14	15	16	17	18				
19	20	21	22	23	24				
25	26	27	28	29	30				
31	32	33	34	35	36				
37	38	39	40	41	42				
43	44	45	47	48	49				
50									

Pioche une étiquette cible, pose-la sous la grille de 49 étiquettes. Tu es prêt à jouer !

5	4	3	8	8	9	5
7	8	5	2	7	4	2
3	6	8	6	2	9	1
7	9	4	6	4	1	7
7	2	4	1	3	5	4
6	1	3	8	4	6	9
5	2	1	8	2	5	3

50

2^{ème} étape : JOUER !

But du jeu :

Fabriquer un nombre cible avec 3 nombres alignés verticalement horizontalement ou en diagonale. Les 3 nombres doivent être voisins.

Règle N°1 :

Une étiquette cible est piochée et placée sur la grille de 49 étiquettes.

Un temps de recherche est décidé (1 min par exemple)

Chaque joueur cherche un ou plusieurs trios et les écrit sur une feuille.

Quand le temps est écoulé (il est possible d'utiliser le minuteur du téléphone ou du four...), chacun donne ses solutions.

Si plusieurs joueurs ont la même solution, chacun marque 1 point.

Si un joueur est le seul à avoir trouvé une solution, il marque 2 points.

On tire une nouvelle carte cible et on recommence.

Le premier joueur qui a dix points a gagné.

Exemples avec la grille suivante :

$$50 = 9 \times 6 - 4$$

$$50 = 8 \times 6 + 2$$

$$50 = 9 \times 5 + 5$$

$$50 = 5 \times 2 \times 5$$

$$50 = 7 \times 8 - 6$$



Règle N° 2

Une étiquette cible est piochée et placée sous la grille de 49 étiquettes.

Chaque joueur cherche un trio et l'écrit sur une feuille. Le premier qui a trouvé dit : STOP

Si sa solution est correcte il gagne 1 point sinon il perd 1 point.

On change l'étiquette cible et on recommence.

Le premier joueur qui a dix points a gagné.

On peut aussi inventer des règles, ne pas utiliser toutes les étiquettes cible, imposer un type d'opération, faire un jeu DUO (fabriquer un nombre cible avec 2 nombres alignés) etc...

Jeu en ligne : https://acamus.net/index.php?option=com_content&view=article&id=305&catid=41&Itemid=219