




Visez juste !

Défi 8	4 ^e année	En dyade
Matériel	1 cible de jeu	
	24 cartes de jeu	
	10 jetons de 2 couleurs différentes (p. ex. macaronis et boutons), 5 jetons de la même couleur par personne	
 Résultat d'apprentissage : Comprendre les faits numériques. Critères : Je trouve le produit. J'explique la stratégie pour trouver le produit.		
<p>Buts du jeu : Aligner 3 de ses jetons du centre vers l'extérieur de la cible de jeu. Trouver le produit à l'aide de la distributivité.</p> <p>Démarche :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chaque joueur prend 5 jetons de la même couleur. 2. Brassier les cartes et les déposer face vers le bas entre les joueurs. 3. Le joueur A pige une carte. 4. Le joueur A lit sa carte à haute voix et trouve le produit. 5. Le joueur A place un jeton sur la cible de jeu sur le produit obtenu. 6. Le joueur B joue à son tour. <p>Important :</p> <ul style="list-style-type: none"> -À chaque tour, un joueur peut placer un nouveau jeton ou déplacer un jeton pour tenter de les aligner. -Lorsqu'un joueur aura placé ses 5 jetons, au prochain tour, il devra déplacer un de ses jetons pour tenter de les aligner. -Lorsqu'un joueur pige une carte étoilée, il ou elle peut placer ou déplacer son jeton sur la case de son choix. -Deux jetons ne peuvent pas occuper la même case. -Le jeu se termine lorsqu'un joueur aligne 3 jetons placés sur une ligne qui va du centre vers l'extérieur. 		

Adapté de Vézina, N. (2008). *Jeux numériques pour les élèves de l'élémentaire*. Document inédit.