

## La course aux dés

Objectifs	Réinvestir les connaissances sur les priorités de calculs. Introduire le calcul avec des expressions littérales.
Pré-requis	Les élèves doivent connaître les priorités de calculs.
Durée	35 minutes
Matériel	Pour chaque groupe : 4 jetons (ou pions) de couleurs différentes/ 1 dé classique / un plateau de jeu / une feuille de brouillon par élève.
Configuration de la classe	Groupe de 4 ( 3 sinon)
Description de l'activité	Jeu type « jeu de l'oie » permettant aux élèves de découvrir les mécanismes du calcul littéral avant d'aborder le chapitre.
Règles du jeu	Le but du jeu est d'aller le plus loin possible sur le plateau. Les pions sont tous placés sur la case départ. Le jeu se joue à tour de rôle. Les élèves utilisent le dé pour avancer sur le plateau. Lorsqu'un élève arrive sur une case avec un calcul où figure un « ? », il doit réaliser le calcul en remplaçant le « ? » par le nombre apparu sur le dé. Si son résultat est juste, il reste sur la case, sinon il revient sur la case d'où il vient de partir. Les 3 autres joueurs doivent également faire le calcul pour vérifier la véracité de la réponse. Celui qui va le plus loin sur le plateau au moment de la fin de l'activité est le vainqueur.
Commentaires	Il est préférable que les élèves écrivent leurs calculs afin de pouvoir vérifier régulièrement les résultats et pour faciliter les échanges entre-eux. Le jeu est plus efficace lorsqu'il s'agit de réinvestir les connaissances sur les priorités de calculs quelques temps après avoir fini ce chapitre. Les expressions littérales ne doivent pas encore avoir été abordées.
Fichiers joints	Plateau de jeu et règles.
Adaptation possible (règle du jeu ou autre thème mathématique)	

--	--