

Introduction à la multiplication

Jeu des pingouins

Matériaux :

- Jetons
- Dés
- Feuille reproductible des pingouins (recto verso)

Directives :

Débutez avec la paire

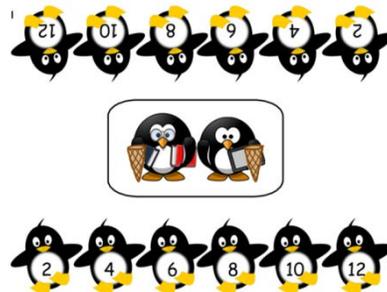


1. Distribuez la feuille reproductible recto verso aux élèves :

Devant

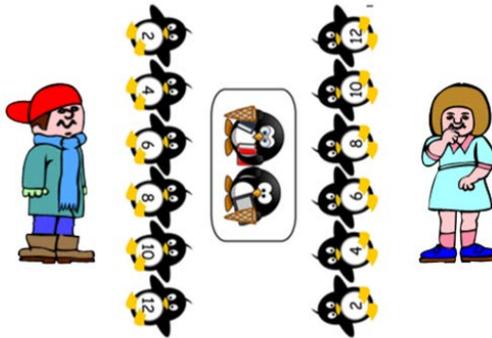


Derrière



2. Chaque élève reçoit 12 jetons.
3. Expliquez aux élèves que ces deux pingouins adorent la crème glacée. Dites-leur que vous allez lancer le dé afin de savoir combien de boules de crème glacée les pingouins recevront.
4. Lancez le dé. Imaginons que vous obtenez 3.
5. J'ai obtenu un 3 en lançant mon dé alors chaque pingouin recevra 3 boules de crème glacée.
 - a. Faites glisser 3 boules de crème glacée à chaque pingouin.
 - b. Les élèves utilisent leurs jetons et distribuent 3 boules de crème glacée à chaque pingouin sur leur feuille.
6. Il y a 2 pingouins et nous leur avons donné chacun 3 boules de crème glacée. Combien de boules de crème glacée avons-nous données en tout? (6) Demandez aux élèves de :
 - a. trouver le nombre de boules de crème glacée en tout dans leur tête.
 - b. chuchoter leur réponse à leur voisin.
 - c. vous dire leur réponse.
7. Les pingouins ont mangé toute leur crème glacée. Les élèves doivent enlever leurs jetons.

8. Lancez le dé à nouveau. Recommencez les étapes 1 à 8. Répétez les mêmes formulations de phrases : il y a deux pingouins, chaque pingouin reçoit tant de boules de crème glacée. Combien de boules de crème glacée avons-nous en tout?
9. Après quelques pratiques de la sorte,
 - a. Lancez le dé.
 - b. Demandez aux élèves de représenter les boules dans leur tête.
 - c. Demandez-leur de le représenter avec les jetons.
 - d. Demandez : « Aviez-vous raison? » Excellent! Donnez-vous une petite tape sur l'épaule pour vous féliciter. »
 - e. Demandez « Étiez-vous proche? Excellent! Pas encore, c'est normal! Vous êtes en train d'apprendre! »
10. Répéter plusieurs fois cette activité.
11. Expliquer le jeu au verso.
 - a. Les élèves se placent avec un partenaire.
 - b. Ils ont besoin d'une planche de jeu seulement.
 - c. La place de jeu est placée entre les deux élèves de façon à ce qu'ils aient chacun une rangée de pingouins.



- d. Le joueur 1 lance le dé. Imaginons qu'il a obtenu un 3. Il utilise ses jetons pour représenter $(3 \times 2 = 6)$. Il peut se servir des pingouins dans le milieu de la planche. Il place un jeton sur le pingouin no 6.
- e. Le joueur 2 lance le dé. Imaginons qu'il obtient 4. Le joueur 2 lance le dé. Imaginons qu'il obtient 4. Il utilise ses jetons pour représenter $(4 \times 2 = 8)$. Il peut se servir des jetons dans le milieu de la planche. Il place un jeton sur le pingouin no 8.
- f. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait recouvert tous ses pingouins.
- g. Si un joueur obtient un chiffre une 2e fois, il passe son tour.

L'enseignant peut circuler et demandez aux élèves : « Quel chiffre aimerais-tu obtenir la prochaine fois que tu lanceras le dé? »

Journal de mathématiques :

Écrivez l'énoncé suivant au tableau : 2 pingouins mangent six boules de crème glacée chacun. Ils ont mangé 12 boules de crèmes glacées en tout.

L'enseignant mentionne ensuite aux élèves qu'en mathématiques, il y a des moyens d'éviter d'écrire de longues explications :

L'enseignant écrit	L'enseignant dit
2	2 pingouins
X	chacun mange
6	6 boules de crème glacée
=	En tout, ils ont mangé
12	12 boules de crème glacée

Recommencez cette démarche avec d'autres chiffres. Demandez ensuite aux élèves de trouver d'autres exemples et de les noter dans leur journal de mathématiques.

Prochaines étapes

Essayez avec 3 puis 4 pingouins. Cependant, si les élèves ont encore de la difficulté avec les doubles, continuez avec deux pingouins. Il est possible qu'un joueur ait une planche avec deux pingouins et que son partenaire de jeu ait une planche avec 4 pingouins. Si un joueur lance un dé et qu'il a deux pingouins sur sa planche, il placera un jeton sur le pingouin no 6 alors que si c'est le joueur qui a quatre pingouins qui roule un trois, il placera un jeton sur le pingouin no 4. Il est possible qu'un joueur ait une planche avec deux pingouins et que son partenaire de jeu ait une planche avec 4 pingouins. Si un joueur lance un dé et qu'il a deux pingouins sur sa planche, il placera un jeton sur le pingouin no 6 alors que si c'est le joueur qui a quatre pingouins qui roule un trois, il placera un jeton sur le pingouin no 4.