

## Les mathématiques par les jeux

### Le roi du 7



Une ressource produite  
dans le cadre de la  
stratégie mathématiques  
en partenariat avec le  
réseau des IREM.

*irem*

### Objectifs et liens avec les programmes

#### Objectif

Faire acquérir une maîtrise « fine » de la divisibilité en lien avec l'écriture décimale.

#### Notions abordées

- Calcul mental : table de multiplication
- Divisibilité/multiples

Il s'agit d'un jeu pour réinvestir ces notions ou pour développer des automatismes.

#### Prérequis

Tables de multiplication

#### Compétences développées

<b>Chercher</b> Domaines du socle : 2, 4	S'engager dans une démarche, expérimenter, émettre une conjecture (C2)
	Tester, essayer, valider, corriger une démarche (C2)
<b>Raisonner</b> Domaines du socle : 2, 3, 4	Raisonner collectivement (C2)
	Justifier, argumenter (C2)
<b>Calculer</b> Domaines du socle : 1, 4	Calculer avec des nombres rationnels, de manière exacte ou approchée (C3)
	Contrôler les calculs (C2)
<b>Communiquer</b> Domaines du socle : 1, 3	Communiquer en utilisant le langage mathématique (C2)
	Communiquer pour porter un regard critique (C4)

### Description du jeu

#### Matériel

Aucun.

#### Durée d'une partie

De 5 minutes à 10 minutes.

#### Nombre de joueurs

Toute la classe.

## Déroulement

Les élèves se mettent debout en ronde ou le professeur explique un ordre de passage.

L'objectif est de compter de 1 en 1 sans énoncer un nombre multiple de 7 ou un nombre qui contient le chiffre 7.

Le 1<sup>er</sup> élève dit « 1 », le 2<sup>e</sup> « 2 », le 3<sup>e</sup> « 3 »... Le 6<sup>e</sup> « 6 » le 7<sup>e</sup> dit un mot par exemple « boum », le 8<sup>e</sup> « 8 » et ainsi de suite.

L'élève qui se trompe est retiré du groupe et s'assoit.

Le gagnant est le dernier debout.

## Variantes

### Variante 1

Même règle, en remplaçant 7 par 3, 5, 6, 8 ou 9.

### Variante 2

- Dire « tic » lorsque c'est un nombre qui contient 7 (exemple : 27)
- Dire « boum » lorsque c'est un multiple de 7 (exemple 21)
- Dire « tic boum » lorsque c'est un multiple de 7 et qui contient le chiffre 7 (exemple : 70)

### Variante 3

- Dire « tic » lorsque c'est un multiple de 5 (exemple : 15)
- Dire « boum » lorsque c'est un multiple de 7 (exemple 21)
- Dire « tic boum » lorsque c'est un multiple de 5 et de 7 (exemple : 35)

## Place de l'enseignant

- Pouvoir arbitrer
- Distribuer la parole
- Observer les élèves, repérer les réussites, les difficultés rencontrées.
- Pouvoir intégrer le groupe classe.

## Évaluation du jeu, intérêts pédagogiques

- Ce jeu est simple à mettre en place. Il ne nécessite pas de matériel.
- Calcul mental
- Mémoriser
- Être à l'écoute des autres

## Traces écrites possibles

Écrire les multiples de 7 au tableau à la fin du jeu.