À la recherche d'un…

Objectif : à l'aide de cartes à jouer, faire des opérations permettant d'obtenir le nombre recherché.

Par exemple :
À la recherche d'un 24
L'élève qui a les cartes 5, 8, 2, 3 et 12 peut faire les opérations suivantes :
2 x 12 (2 x 8) + 5 + 3 etc.

À la recherche d'un… peut se jouer en grand groupe (sous forme de routine mathématique) ou en petites équipes.

L'enseignant écrit un nombre au tableau. Les élèves ont chacun un certain nombre de cartes (5 cartes au minimum). Ils doivent utiliser leurs cartes pour faire des opérations qui permettent d'obtenir le nombre écrit au tableau. Si les élèves ne peuvent arriver au nombre exact, ils essaient d'arriver le plus près possible du nombre.

Il est possible d'accorder des points aux élèves :
Par exemple :

- 3 points pour chaque chaîne d'opérations qui donne exactement le nombre désiré
- 2 points si la chaîne d'opérations donne le nombre désiré + 1 ou -1.
- 1 point si la chaîne d'opérations donne le nombre désiré + 2 ou -2.

L'enseignant peut demander aux élèves d'écrire leurs chaînes d'opérations afin de s'assurer qu'ils utilisent correctement les parenthèses.

Il est possible de placer une ou deux cartes «gratuites» à faces découvertes au tableau ou au centre de la table (si les élèves jouent en petites équipes) afin qu'ils puissent les utiliser au besoin.

En petites équipes, le déroulement du jeu est le même. L'un des coéquipiers peut choisir le nombre qui est recherché.

* Les cartes Joker peuvent être conservées dans le jeu et servir de cartes «passe-partout».