

# Jeu du gobelet

**Source** : on le retrouve dans Picbille mais l'idée d'un jeu mathématique où l'on cache une partie d'un tout est un classique ...

C'est un problème numérique. Le jeu sera proposé sous deux formes.

## Matériel :

L'enseignant utilise un gobelet opaque et des jetons.

## Modalité 1 :

L'enseignant montre le gobelet vide aux élèves. Puis il montre qu'il ajoute des jetons en verbalisant son action « *Je mets un jeton. Et encore un. Et encore un.* »

Il laisse un temps de quelques secondes de réflexion aux élèves pour « *avoir le nombre de jetons dans sa tête sans le dire* ».

Puis il ajoute une autre quantité de jetons.

Il mélange le contenu et demande le nombre total de jetons.

## Modalité 2 :

L'enseignant a déjà mis des jetons dans le gobelet. Il annonce le nombre de jetons.

Par exemple 5. Puis il sort un nombre donné de jetons : « *Voilà deux jetons* ». Les élèves doivent annoncer le nombre de jetons cachés dans le gobelet.

Sous cette forme, le jeu vise à travailler les compléments.

Pour rendre cette modalité plus visible, on peut le faire au tableau en disposant des jetons aimantés (ou aimants), demander aux élèves de fermer les yeux pour qu'on pose un cache en papier sur une partie des jetons. Ils peuvent rouvrir les yeux, voir le nombre de jetons restants. Ils doivent écrire sur l'ardoise le nombre de jetons cachés.

Dans cette modalité, on peut aider les élèves qui bloquent en alignant les jetons par exemple.