

LES JEUX TRADITIONNELS ET LES MATHS! LU LU

LOUISE POIRIER

CENTRE DE RECHERCHES

PROJET EN AVANT MATH!

UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL

HISTORIQUE: LE JEU LU LU

Lu Lu veut dire: brasser

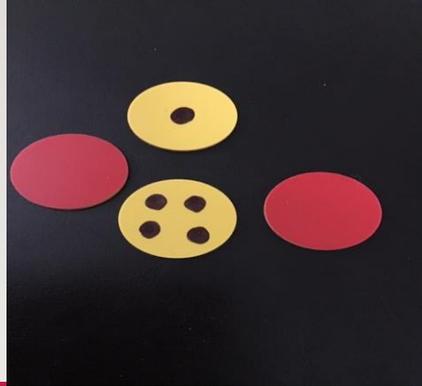
Ce jeu nous vient d'Hawaï et se joue avec des 4 pierres volcaniques appelées u-lu.

C'est un jeu de nombres.

LU LU/

- Le but du jeu est d'accumuler le plus de points
- Nombre de joueurs: 2 à 6 (âges visés: 5 à 8 ans)
- Matériel:
 - 4 pièces marquées de points sur un côté (1 – 2 – 3 – 4 points). On peut varier la disposition des points; ceci aide les enfants à reconnaître que 4, c'est 4 peu importe comment les points sont placés, en ligne droite, comme sur le dé, 3 points alignés et un au-dessus...)
 - feuille de papier et crayon pour marquer les points.

LU LU



- On détermine qui joue le premier.
- À tour de rôle, les joueurs lancent les 4 pièces.
- Déroulement des lancers des pièces:

Le joueur lance les 4 pièces et dénombre les points, puis note le total de points sur la feuille de papier.

Si un joueur obtient 10 points (toutes les pièces sont lancées avec la face à points sur le dessus), il lance à nouveau. Le total le plus élevé que l'on peut obtenir est ainsi 20 points.

POUR LES ENFANTS PLUS JEUNES(5-7 ANS)

- À tour de rôle, les joueurs lancent une première fois les 4 pièces, inscrivent le total de points et lancent à nouveau les 4 pièces et additionnent ce nouveau total au total du premier lancer.
- Le joueur qui a le plus grand total gagne.

POUR LES ENFANTS ÂGÉS ENTRE 7 ET 9 ANS

Le premier joueur qui se rend à 100 gagne.

On pourrait aussi utiliser des pièces avec 5 ou 6 points pour un total de 5 ou 6 pièces.

ON JOUE!



LIENS AVEC LES MATHS

PROCÉDURES DES ENFANTS

- Pour trouver le nombre représenté par chaque jeton, l'enfant peut avoir recours
 - - à la reconnaissance globale (ce que l'on va privilégier)
 - - au dénombrement des points (plus particulièrement pour les jetons avec 4, 5 ou 6 points)

LIENS AVEC LES MATHS

PROCÉDURES DES ENFANTS

Pour trouver le total de points:

- Le jeu fait appel à la connaissance des faits numériques de l'addition.
- Le jeu permet de développer des processus de calcul mental.

PROCÉDURES DE CALCUL

Les enfants en début d'apprentissage de l'addition pourront trouver le nombre total de points sur les pièces par:

- Comptage (l'enfant compte chacun des points des dés)
- Surcomptage à partir du premier nombre (par exemple, l'enfant doit additionner 2 et 4 il part du « 2 » et ajoute « 3,4,5,6, »)

PROCÉDURES DE CALCUL

- Surcomptage à partir du plus grand des nombres (même exemple, l'enfant doit additionner 2 et 4, il part du plus grand soit « 4 » et ajoute « 5, 6). Cette procédure repose sur la commutativité de l'addition. L'intérêt de partir du plus grand nombre est qu'il y a moins de risque d'erreur et c'est plus rapide.

ADDITION

- Pour trouver le total de points obtenus après deux lancers(version plus simple) ou encore pour garder le compte au fur et à mesure et déterminer le gagnant qui est arriver à 100, on utilisera l'addition que ce soit l'algorithme standard ou les procédures personnelles de calcul.
- Rappelons que de manière naturelle (tout comme c'est le cas en calcul mental), nous commençons l'addition par les plus gros groupements et non pas par les unités, comme le demande l'algorithme standard. Ne soyez pas étonnés si l'enfant de 6 ou 7 ans pour additionner $12 + 15$ fasse « dix plus dix, vingt et ensuite ajoute les unités.

QUESTIONS À POSER AUX ENFANTS PENDANT OU APRÈS LE JEU

- Pour soutenir la reconnaissance globale (pour éviter le comptage un par un des points sur chaque pièce et plutôt amener l'enfant à se faire une représentation globale du nombre représenté par les points sur une pièce), on peut montrer rapidement un certain nombre de doigts d'une main (assez rapidement pour que l'enfant ne puisse les compter) et demander à l'enfant de nous dire combien on a montré de doigts. On recommence avec un autre nombre.
- On peut demander à l'enfant de nous montrer différentes façons de faire un nombre avec les doigts, 3 par exemple.

QUESTIONS À POSER AUX ENFANTS PENDANT OU APRÈS LE JEU

- Quels sont tous les résultats possibles lorsqu'on lance les 4 pièces?
- Quelles sont les différentes façons d'obtenir 7 (la pièce de 4 points et celle de 3 points, les deux autres montrant la face sans point; ou encore la pièce de 4, la pièce de 2 et celle de 1 et celle d'aucun point.
- Si un joueur obtient le maximum de points à chaque tour, combine de tours pour obtenir 100 points?
- Tu as obtenu 4, 2 et zéro, peux-tu avoir 10? Quels seraient les scores que tu pourrais obtenir?