

# Jouer pour se développer



## Triominos junior

34760627



### Recette originale

#### Développe :

- Le dénombrement (compter les pièces d'or)
- Les stratégies de calcul mental (additionner les chiffres sur le Triominos dans le 2<sup>e</sup> niveau de jeu)
- Les algorithmes d'addition et de soustraction (comptabiliser le total des points dans le 2<sup>e</sup> niveau de jeu)
- La perception et l'attention visuelles

### Recettes assaisonnées

Lorsque le joueur place un Triominos sur la table, il doit répondre à une question mathématique qui utilise les chiffres indiqués sur celui-ci. Par exemple, vous pouvez lui demander :

- Peux-tu nommer les 3 chiffres illustrés?
- Peux-tu former un nombre composé de 2 (ou 3) des chiffres illustrés? (ex. : lire « 14 » ou « 142 »)
- Additionne 2 (ou 3) des chiffres illustrés (ex. :  $1 + 5 + 5 = 11$ ).
- Multiplie 2 des chiffres illustrés (ex. :  $3 \times 4 = 12$ ).

#### Développe :

- Les habiletés liées à la numération : Reconnaître les chiffres; comprendre la formation des nombres (unités, dizaines, centaines) et la valeur de chaque position
- Les stratégies de calcul mental (addition, soustraction, multiplication)



### Recettes éclatées



**Triominos : La bataille!** Séparer les Triominos entre les 2 joueurs. Au signal, chacun retourne son Triominos. L'objectif est d'être le plus rapide à repérer et à attraper le Triominos ayant la somme de chiffres la plus élevée. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de Triominos.



**Triominos : En un coup d'œil!** Choisir une certaine quantité de Triominos (adapter le nombre en fonction des capacités de l'enfant) et les étaler, faces découvertes, entre les joueurs. Écrire la somme des chiffres de chaque Triominos sur une petite carte. On tire une carte. Il faut repérer et attraper le Triominos ayant la somme correspondant au nombre inscrit sur la carte pour la gagner. Le joueur ayant gagné le plus grand nombre de cartes gagne la partie. Conseil : Nommer explicitement les stratégies de calcul que vous utilisez pour compter rapidement afin de les enseigner à l'enfant. Lui demander aussi d'en trouver. Ex. pour 5-2-5 : Je regroupe les deux « 5 » car je compte rapidement 10. Puis, j'ajoute 2 pour obtenir 12.

#### Développe :

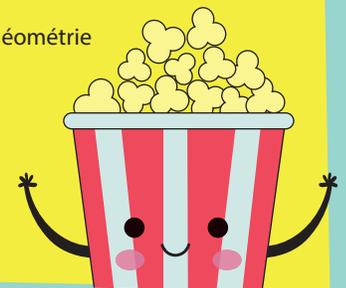
- Les stratégies de calcul mental (addition)
- La vitesse de traitement de l'information
- La manipulation d'informations en mémoire de travail
- L'attention visuelle



Utiliser les Triominos sur leur face bleue en les disposant sur la table de manière à créer des formes géométriques ou des illustrations 2D au gré de l'imagination (ex. : un soleil, un flocon de neige). Amusez-vous à nommer les formes obtenues (ex. : trapèze, hexagone). On peut intégrer le vocabulaire lié à la géométrie en questionnant: ex. Montre-moi côtés parallèles, un axe de symétrie, etc.

#### Développe :

- La créativité
- La coordination œil-main
- Certains concepts liés à la géométrie



\*Prendre note que les recettes proposées ne permettent pas la rééducation complète des difficultés possiblement présentées par les enfants.

Elles ne peuvent pas remplacer les interventions professionnelles.

\*\* La liste des objectifs présentés n'est pas exhaustive.