

TIC TAC TOE

À l'éducation préscolaire

Intention pédagogique
et déroulement :

Avec ce jeu, l'enseignant(e) amène l'élève à développer une activité qu'il accomplira en explorant une grille carrée de 3x3 cases. Mené à terme, le /la gagnant(e) arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Deux joueurs s'affrontent. Ils doivent remplir chacun à leur tour une case de la grille avec l'image qui leur est attribuée : cigale ou fourmi en remplacement du O ou X habituel.

Compétences visées :

Interagir de façon harmonieuse, mener à terme une activité ou un projet, communiquer

Références au PFEQ :

« L'enfant et le jeu. L'enfant s'exprime, expérimente, construit ses connaissances, structure sa pensée et élabore sa vision du monde. Il apprend à être lui-même, à interagir avec les autres et à résoudre des problèmes». (PFEQ, Préscolaire, p. 52)

Autres références au PFEQ :

Repères culturels : l'environnement culturel, l'exploitation de la littérature enfantine (Préscolaire, p. 66)

Savoirs essentiels (Préscolaire, p. 66)

Durée :

5 à 8 minutes

TIC TAC TOE

Au primaire

Intention pédagogique

et déroulement :

Avec ce jeu, l'enseignant(e) amène l'élève à développer une activité qu'il accomplira en explorant une grille carrée de 5x5 cases. Menée à terme, le /la gagnant(e) arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Deux joueurs s'affrontent. Ils doivent remplir chacun à leur tour une case de la grille avec l'image qui leur est attribuée : cigale ou fourmi en remplacement du O ou X habituel.

Compétences visées :

Résoudre une situation-problème mathématique

Références au PFEQ :

Recourir au raisonnement inductif et déductif. Analyser les données provenant d'observations ou d'une situation-problème et utiliser des stratégies appropriées permettant d'atteindre un résultat ou de trouver une solution qu'il sera possible par la suite d'expliquer, de vérifier, d'interpréter et de généraliser (PFEQ, Primaire, p. 122).

« Il détermine la tâche et dégage les données utiles en ayant recours à différents modes de représentation tels des objets, des dessins, des tableaux, des diagrammes, des symboles ou des mots. » (PFEQ, Primaire, p. 127).

Groupes cibles :

Élèves des trois cycles du primaire

Durée :

Entre 5 et 10 minutes