

ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 14 mars 2018

Titre du jeu : le dé basculé

Références aux programmes :

Nombres et calculs

- Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul
- Calculer mentalement pour obtenir un résultat. Calculer avec des nombres entiers en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.
- Sens des calculs, des symboles mathématiques.
- Mémoriser des faits numériques et des procédures. Recourir au surcomptage.
- Additionner des nombres jusqu'à 20.

Compétences travaillées :

Reconnaître globalement les constellations des dés.

Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul.

Résolution de problème en utilisant des stratégies.

Représenter : utiliser des outils pour représenter un problème / compléter une fiche de route (cf annexe).

Calculer : calculer avec des nombres décimaux de manière exacte (...).

En quoi le jeu proposé est-il un problème ? :

La solution est à construire, elle n'est pas disponible immédiatement.

Trouver une stratégie pour gagner ou bloquer l'autre joueur.

Problème de composition : combien faut-il ajouter à un nombre pour arriver à 20.

Trouver les combinaisons possibles qui assurent une victoire.

L'élève doit avoir compris que les deux faces opposées sont toujours égales à 7.

Propositions pour utiliser ce jeu en classe avec des éléments de progressivité sur le cycle :

Organisation : en duel ou en groupe de 3 enfants maximum ; en ateliers hebdomadaires ; en autonomie (délestage)

La *fiche de suivi* peut varier en fonction du niveau des élèves.

Phase de découverte : en petits groupes, avec un gros dé en mousse, pour comprendre la bascule du dé.

Jeu en coopération / jeu en opposition.

CP : jouer seul afin de travailler le calcul mental.

CE1/CE2 : jouer à 2, chercher des stratégies pour bloquer l'adversaire.

Variantes :

Utiliser des dés à 8, 10, ... faces. Jouer avec 2 dés (un bleu pour additionner, un rouge pour soustraire).

Partir à rebours et utiliser la soustraction