

ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 14 mars 2018

Titre du jeu : Mathador

Références aux programmes :

Nombres et calculs

Utiliser les nombres entiers

Calculer avec des nombres entiers

Calcul mental : mémoriser des faits numériques et des procédures

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

Compétences travaillées :

Chercher : s'engager dans une démarche. Tester, essayer plusieurs pistes.

Raisonner : progresser collectivement en sachant prendre en compte le point de vue des autres

Calculer : calculer avec des nombres entiers en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées

Communiquer : expliquer sa démarche, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange

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

Situation initiale (nombres donnés) ; un but à atteindre (nombre-cible) ; une suite d'actions ou d'opérations pour atteindre le nombre-cible.

Le but est d'utiliser le plus de nombres possibles pour atteindre la cible.

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

Utiliser d'abord l'addition puis introduire la soustraction

Proposer des situations avec un tirage choisi dans un premier temps

Variables : grandeur des nombres, durée de recherche