

ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 14 mars 2018

Titre du jeu : Les clowns

Références aux programmes :

- Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne ou adaptés des jeux ...
- Organisation et gestion de données

Compétences travaillées :

Stratégie de la combinatoire :

- **chercher** : s'engager dans une démarche de recherche : observer, manipuler, expérimenter, poser des questions, émettre des hypothèses
- **raisonner** : tenir compte des éléments, anticiper, justifier
- contrôler la vraisemblance de ses résultats
- **communiquer** : expliciter sa démarche
- **modéliser** la combinatoire (représentation en arbre à combinatoire)

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

L'élève doit chercher une stratégie, effectuer un retour sur son travail (vérifier sa stratégie), trouver la solution (nombre), confronter sa stratégie à celle des autres, comprendre celle des autres, expliquer sa stratégie.
Tatonnement.

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

CP / CE1 : jeu de manipulation avec du matériel ; nombre de couleurs proposées, possibilité d'utiliser plusieurs fois ou pas une couleur

CE2 : aller vers moins de manipulation → abstraction ; 3 couleurs

CP : utiliser les 3 couleurs une seule fois (6 possibilités)

CE1 : travailler sur 2 couleurs puis sur 3

CE2 : dessiner l'arbre à combinatoire

Pour les élèves en difficultés, utiliser 3 figures planes déplaçables (disque, triangle, rectangle).