

ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 14 mars 2018

Titre du jeu : La tour cachée

Références aux programmes :

Espace et géométrie

- Représentation de l'espace, logique
- Apprendre à se repérer dans l'espace, situer un objet par rapport à un autre
- Passer du concret à l'abstrait
- Caractère ludique de l'activité

Compétences travaillées :

Chercher : s'engager dans une démarche de résolution de problèmes, en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement de l'enseignant.e après un temps de recherche autonome.

Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves, l'enseignant.

Anticiper le résultat d'une manipulation

Exploiter les données. Justifier. Elaborer des stratégies.

Communiquer

Représenter

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

Situation de départ : la tour. But à atteindre : construire la tour demandée. Suite d'actions, manipulation.

Nécessite de la logique, de la déduction.

On ne connaît pas le nombre de combinaisons possibles au départ.

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

CP : utiliser 3 cubes, possibilité de les manipuler

CE1 : 3 cubes, pas de manipulation, puis 4 cubes avec manipulation, puis sans manipulation mais avec les couleurs

CE2 : 4 cubes sans manipulation, avec juste des codes.

Travail en ateliers.

Variables : augmenter le nombre de cubes ; utiliser des cubes d'une même couleur (ex : 2 cubes rouges sur 4 ou 5).