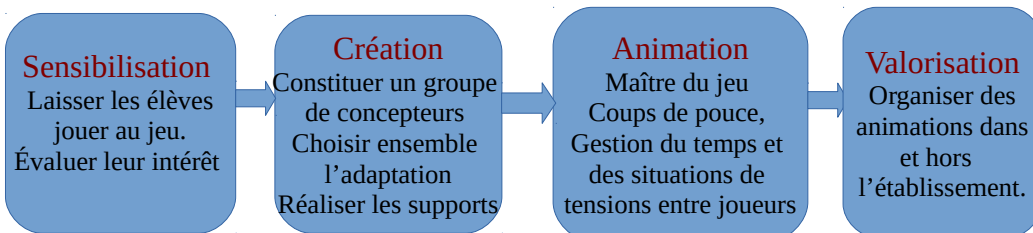


Des jeux de sociétés à revisiter

C.Sjollema

Les jeux proposés sont simples, connus de la plupart des élèves et donc plus faciles à créer et à animer. Ce sont des outils pour réinvestir des notions étudiés en classe, impliquer des collègues d'autres disciplines (lettres, histoire, arts, langues, sciences...) et animer l'établissement, par exemple pour la semaine des maths.

Chaque revisite de jeu se déroule généralement en 4 étapes :



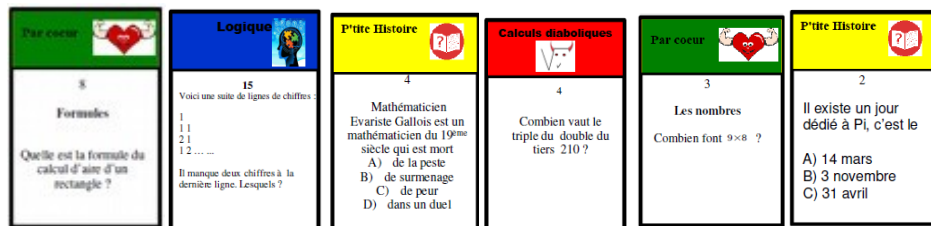
Math Sup', un Trivial poursuit revisité

Ce jeu est une manière originale de résoudre et créer des énigmes. Il met donc en œuvre des compétences mathématiques mobilisées dans des situations de résolution de problèmes. On peut le proposer dès le cycle 3.

Les règles du jeu : on reprend celles du jeu original

Le plateau : Pour une 1ère édition, on peut copier le plateau du jeu original (des exemples sont disponibles sur Internet). La deuxième année, on peut créer un support plus original comme des parcours des élèves vers le lycée (au centre du plateau)

Des exemples de catégories : Maths&Sports, personnages célèbres, Jeux de l'Antiquité, Logique, Histoire, Calculs diaboliques, par cœur (les bases des maths sur les nombres, les figures, conversions) ; P'tite Histoire (Mathématiciens, étymologie, anecdotes)...



Il faut prévoir un fichier réponses avec des commentaires à apporter aux joueurs.

Ce jeu est simple à créer car il est basé sur des énigmes, il ne nécessite pas trop de matériel (tout peut s'imprimer facilement et se plastifier) par contre le jeu est assez long à concevoir sauf si on répartit les élèves par catégories et que l'on apporte des exemples

d'énigmes (compter 20 énigmes par catégorie). Le jeu peut être long, surtout s'il y a plusieurs équipes, il faut donc construire un parcours court et proposer quelques énigmes simples.

Attention, les élèves ont tendance à créer des énigmes complexes. Or il faut varier les difficultés et diversifier les énigmes pour que tout type de joueur soit impliqué dans le jeu. Vous pouvez les aider en les orientant sur des énigmes bien connues, en les amenant à diversifier le fond (approches pluridisciplinaires, énigmes visuelles, énigmes humoristiques) et la forme (QCM, vrai/Faux, petit problème).

Tic Tac Math, un Time's up revisité

Ce jeu est un jeu d'équipes en 3 manches. Les joueurs doivent faire deviner aux joueurs de leur équipe le maximum de mots en un temps limité. La première manche, le joueur peut parler autant qu'il le veut, à la 2ème manche, il ne peut utiliser qu'un seul mot et à la 3ème il doit mimer le mot.



C'est un jeu simple à comprendre, à animer et à créer pour des élèves dès le cycle 2. Il met en œuvre des connaissances mathématiques, travaille l'oral et la mémoire.

Les règles du jeu sont identiques à celles du Time's up (les nombres peuvent être devinés par une opération).

Les cartes : Une fois le graphisme et le contenu choisis, les cartes sont plastifiées et mises dans un boîtier (récupérée ou créé en imprimante 3D). Les mots sont issus du vocabulaire mathématique (volume, arête, carré, cercle, dizaine, unité, théorème...), du matériel et logiciels (règle, équerre, Python...), de mathématiciens (Thalès, Pythagore, Gauss...)

Autres exemples (non testés)

Le Dobble

Ce jeu est facile à créer à partir d'un exemple, il suffit de repérer les figures du jeu et de les changer. Voici quelques ressources pour vous aider à le réaliser avec vos élèves :

- fiche APMEP : <https://www.apmep.fr/Des-Dobble-mathematiques>
- Article Images maths Cnrs « le Dobble et la géométrie finie »

<http://images.math.cnrs.fr/Dobble-et-la-geometrie-finie.html>

- Publication MATH.en.JEANS : <https://www.mathenjeans.fr/search/node/dobble>
- Un générateur en ligne de jeu de Dobble

<https://handituic.blogspot.com/2016/02/generateur-de-cartes-de-dobble.html>

Le Jungle Speed

On peut reprendre le jeu original et juste modifier les figures sur les cartes à l'aide d'un graphisme. Il existe un exemple sur Eduscol :

http://cache.media.education.gouv.fr/file/Nombres_relatifs/03/3/RA16_C4_MATH_nombres_relatifs_jungle_math_speed_N.D_552033.pdf