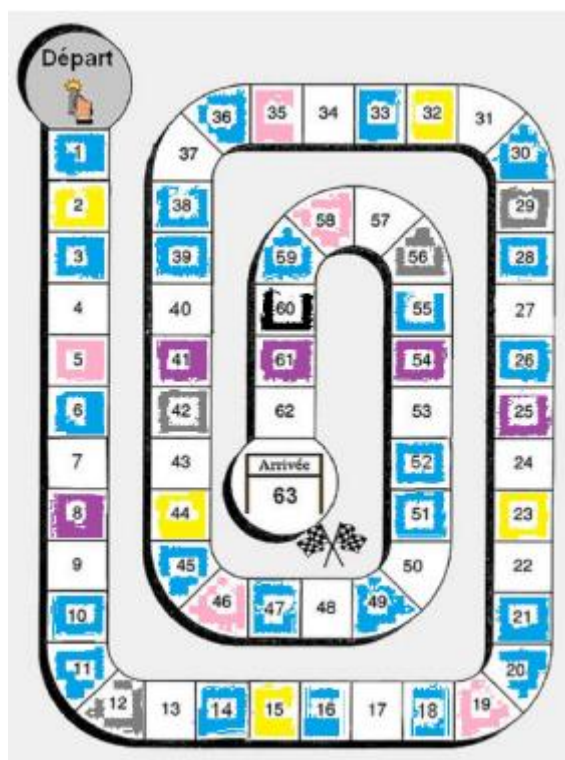


DANS NOS CLASSES**RÈGLES DU JEU DE L'(IN)ÉQ-OIE-TION**

Maxime Gelabert et Simon Gandar

Comment s'entraîner à résoudre des équations et des inéquations sans s'ennuyer en classe de seconde ? Maxime Gelabert et Simon Gandar adaptent le jeu de l'oie de notre enfance pour cette activité.



La séance se déroule sur une heure en demi groupe. Les élèves jouent par groupe de 2 binômes autour d'un plateau. Les règles du jeu sont lues soigneusement afin que l'ensemble des joueurs les comprenne correctement et que cela ne soit pas une source de conflit.

L'objectif de cette séance est de proposer une remédiation/perfectionnement relative au calcul algébrique et à la résolution d'équations et d'inéquations.

L'intérêt du jeu de l'oie réside dans le fait que de nombreuses étapes sont à franchir en répondant à des questions qui font appel aux mêmes techniques de résolution. Ainsi, après quelques tours les élèves peuvent apprendre des erreurs ou des réussites de leurs camarades.

Par ailleurs, c'est un programme (langage Python et langage TI) qui simule, à chaque tour, le lancer de deux dés.

Des binômes sont constitués de manière à proposer un travail collaboratif et à favoriser les explications au sein des groupes : les « adversaires » peuvent également profiter des échanges oraux entre membres d'un même binôme.

Afin que les élèves puissent s'autocorriger, les réponses sont écrites sur chaque carte « QUESTION » : il suffit aux binômes adverses de cacher la réponse pendant le jeu.

Bilan de la séance

Il serait très intéressant de faire concevoir le jeu par les élèves (au moins les questions) ainsi que l'algorithme simulant le lancer des dés.

Il est insatisfaisant de se limiter à donner la réponse lorsque les élèves ne la trouvent pas, en tout cas quand le souci vient de la démarche et non pas d'une petite erreur de calcul. Effectivement, cela ne les aidera pas lorsqu'ils seront face au même type de problème s'ils ne peuvent pas retravailler sur la démarche.

Retrouvez les différents supports (plateau de jeu, règle du jeu, cartes des questions) [sur notre site](#).

[Retour au sommaire](#)