

Les mathématiques par les jeux Assos



Une ressource produite
dans le cadre de la
stratégie mathématiques
en partenariat avec le
réseau des IREM.

irem

Objectifs et liens avec les programmes

Objectif

Savoir ajouter des nombres entiers relatifs.

Compétences développées

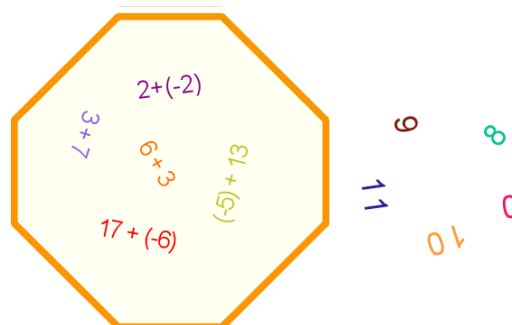
Chercher Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche (C2)
Raisonner Domaines du socle : 2, 3, 4	Raisonner collectivement (C2) Justifier, argumenter (C2)
Calculer Domaine du socle : 4	Calculer avec des nombres (C2) Contrôler les calculs (C2)
Communiquer Domaines du socle : 1, 3	Communiquer pour expliquer, argumenter et comprendre autrui (C3) Communiquer pour porter un regard critique (C4)

Description du jeu

Matériel¹

Un jeu de 21 cartes recto-verso telles que :

- le recto présente cinq additions de nombres entiers relatifs ;
- le verso présente les cinq résultats correspondants ;
- sur deux cartes différentes, il n'y a toujours qu'un calcul et qu'un résultat qui correspondent.



Télécharger ici le
matériel de jeu
« Assos »



1. Ce jeu est inspiré du jeu Dobble (éditeur Asmodee).

Retrouvez Éduscol sur



Durée d'une partie

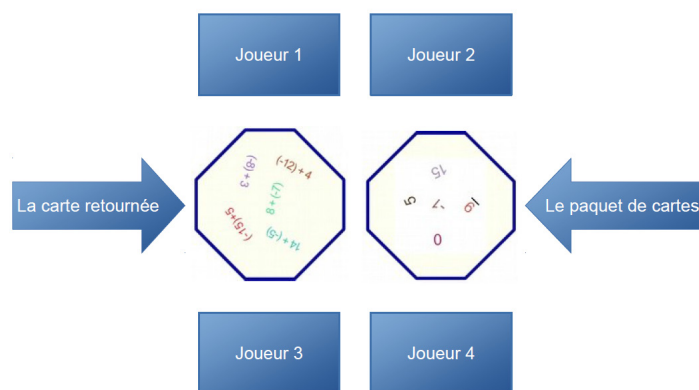
De 5 à 15 minutes.

Nombre de joueurs

De 2 à 4 joueurs.

Déroulement du jeu

- Les cartes sont mélangées et le paquet est posé face recto sur la table. Les résultats d'une carte sont donc visibles.
- La carte du dessus est retournée à côté du paquet, dévoilant les calculs.
- Tous les joueurs cherchent en même temps le calcul et le résultat qui correspond.
- Le joueur qui a repéré en premier le calcul et le résultat associé, les énonce à voix haute.
- Si la réponse est validée, le joueur remporte la carte. Si les autres joueurs ne sont pas d'accord, le verso de la carte permet de vérifier. Si la réponse est incorrecte alors la carte est replacée sous le paquet.
- Une nouvelle carte est alors retournée.
- La partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes aient été récupérées.
- Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de cartes.



Place de l'enseignant

- Se proposer pour arbitrer lorsque des joueurs ne sont pas d'accord.
- Observer les élèves, repérer les réussites, les difficultés rencontrées.

Évaluation du jeu, intérêts pédagogiques

- Ce jeu permet d'acquérir la maîtrise des additions sur les nombres entiers relatifs.
- Il n'y a pas de passage à l'écrit et cela peut motiver des élèves à s'engager.
- Les élèves peuvent faire un grand nombre d'additions en un temps très court.
- L'erreur est acceptée et n'est pas pénalisée.
- Le verso des cartes permet aux joueurs d'être plus autonomes. En revanche, un même groupe peut se conforter ensemble sur une même erreur. A ce moment-là, la place du professeur est importante. On peut aussi attribuer un rôle de maître de jeu à un élève qui dispose d'une calculatrice.

Retrouvez Éduscol sur



Traces écrites

- Repérer les égalités et écrire certains exemples sur le cahier.
- Créer deux nouvelles cartes.

Variante

On peut également ajouter des cartes avec des soustractions, qui peuvent être considérées comme une extension de jeu.

Retrouvez Éduscol sur

