

Formation SCIENCES ET TECHNIQUES DU JEU

JEUX ET COMPETENCES SPECIFIQUES EN MATHÉMATIQUE – 2

J. Lamon

Site www.jeuxmath.be



- **Découpage des séances mathématiques**
 1. **Premières idées sur les jeux et projets**
 2. **Compléments sur les jeux et participation active aux projets**
 3. **Présentation des travaux et compléments d'information**
- **Organisation des séances**



JEUX ET ENSEIGNEMENT

Selon les niveaux, quelques pépites :

1. Maternelle : quelques pépites ... et d'autres à tester

- Logique
Quips, 36 cubes, Cher Augustin, (Wingo Dingo, ...)
- Géométrie
Kataboum, Zoo en boîte, Top This,
(Serpentine, GoGetter, Code couleur, Zygomar, Logikville, Puissance 4, ...)
- Nombres
Cher Augustin, Quips
(Halli Galli, Numeriplay, Cartes, Troc chez le chef indien)
- Grandeurs
36 cubes, Mondrian Blocks, Saute Lapin
(Batik, Tours de Hanoi...)



2. P1/P2 : quelques pépites ... et d'autres à tester

- Logique
Hex, Solitaire progressif, Logico Dingo, 36 cubes
(Chocolate Fix, Wingo Dingo, Pippo, Crazy Circus, Qui est-ce, Bazar bizarre, Logikville)
- Géométrie
Kataboum, Zoo en boîte, Top This,
Tétrodomo, Cubissimo, , SpiegelTangram, Quoridor, Puissance 4 (2D et 3D)
(Serpentine, Utopia, Pentaminos, Pentaminos calendrier, Puissance 4, Blokus, Vitrail, Code couleur)
- Nombres
Mad Maths, The Game, Zalogo, Estimeo (choisir les cartes), Mamma Mia, Arithma
(6 qui prend, Troc chez le chef indien, Numeriplay, Magix 34, Trio,)
- Grandeurs
Otrio, Saute Lapin, Atelier des Potions, Mondrian Blocks
(Gobblers, Batik, Tours de Hanoi,, ...)



2. P3/P4 : quelques pépites ... et d'autres à tester

- Logique
Hex, Solitaire progressif, Logico Dingo, 36 cubes
(Chocolate Fix, Pippo, Crazy Circus, Qui est-ce, Logikville, Code Master)
- Géométrie
Kataboum, Zoo en boîte, Top This, Tétrodomo, Cubissimo, ,
SpiegelTangram, Quoridor, Puissance 4 (2D et 3D)
(Utopia, Pentaminos, Pentaminos calendrier, Puissance 4, Blokus, Vitrail, Cube Duel, crayon collaboratif)
- Nombres
Mad Maths, The Game, Zalogo, Estimeo (choisir les cartes), Mamma Mia, Arithma, bataille de grands nombres, Mathador, Le compte est bon
(6 qui prend, Troc chez le chef indien, Magix 34, Trio,)
- Grandeurs
Otrio, Saute Lapin, Atelier des Potions, Mondrian Blocks
(Gobblers, Batik, Tours de Hanoi, CardLine animaux, ...)



2. P5/P6 et après : quelques pépites ... et d'autres à tester

- Logique
Hex, Solitaire progressif, 36 cubes, Set, Mastermind, Otrio, Gobblets, Tours de Hanoï
(Chocolate Fix, Logikville, Code Master, Break the code)
- Géométrie
Kataboum,, Cubissimo, , SpiegelTangram, Quoridor, Puissance 4 (2D et 3D), Cube Soma
(Utopia, Pentaminos, Pentaminos calendrier, Puissance 4, Blokus, Vitrail, Cube Duel, crayon collaboratif)
- Nombres
Zalogo, Estimeo (choisir les cartes), bataille de grands nombres, Mathador, Le compte est bon, Break the code (Trio)
- Grandeurs
Atelier des Potions, Mondrian Blocks
(Batik, Saute Lapin, CardLine animaux, ...)



CONSIGNES DU JOUR

- Découvrir les différents jeux
- Essayer de relier les jeux analysés au référentiel et remplir le formulaire

<https://forms.gle/YyxWzRjy1NTYjBa26>



Avancer pour l'analyse du jeu choisi.



- Travail attendu en fin d'année (rappel)

Pour ce cours, remise d'une fiche avec photos défis sur un jeu nouveau
(après mon approbation)

Structure : voir fiches de jeu du site www.jeuxmath.be

- Nom du jeu, photo
- Nombre de joueurs, type mathématique, niveau, matériel
- Règles du jeu **et variantes**
- Intérêt didactique et **notions mathématiques** précises abordées
- Lien(s) avec les Référentiels de compétences et particulièrement celui de mathématique
- Classement Esar (ou autre à expliquer)
- Photos défis** (avec solutions) en annexe (classique ou Genially) mettant en évidence l'intérêt mathématique du jeu et la progression des difficultés
- Informations supplémentaires : analyse du jeu ou lien vers un site qui en parle, lien vers site ou application sur tablette



- Aides proposées

- fiches de jeu du site www.jeuxmath.be
- Genially de jeux <https://view.genial.ly/628f75df3e2f350018f61985/interactive-content-jeux-math-au-fondamental>
- Genially à contenus mathématiques :
 - Numération et début de l'algèbre :
<https://view.genial.ly/62d276e91e11c000190b8183/interactive-content-1-numeration-et-debuts-de-lalgebre>
 - Traitement des données et problèmes :
<https://view.genial.ly/62f779b0dc30cf001897dbc5/interactive-content-2-traitement-des-donnees>
 - Grandeurs : <https://view.genial.ly/6300a513b5bda6001282b172/interactive-content-3-grandeurs-2223>
 - Géométrie : <https://view.genial.ly/6300df78decc0700188f9c60/interactive-content-4-geometrie-2223>



CONCLUSION

- * **Les jeux mathématiques, bien choisis et bien utilisés peuvent être un outil fabuleux pour développer des compétences mathématiques, mais aussi et surtout le plaisir de vaincre des obstacles, seul ou à plusieurs.**
- * **Bon amusement, belles découvertes et bon travail !**

Questions et remarques (jeu que l'on souhaite analyser, souhait spécifique d'un jeu ou d'un type de jeu) : par mail (jlamon@he2b.be ou joellelamon@yahoo.fr)

