

Expo maths à la carte

Objectifs pédagogiques :

Travailler différentes parties du programme en faisant créer des jeux aux élèves afin qu'ils approfondissent ces notions.

Déroulement des séances :

Il a été proposé aux élèves de créer leur propre jeu, nous avons commencé par parler des différents jeux auxquels ils ont déjà joué (memory, number speed, bataille, loto...). Puis les élèves se sont répartis en groupes, en fonction des jeux qu'ils voulaient créer.

Il y a eu 6 séances, je passais pour les aiguiller mais je voulais les laisser globalement autonomes dans leur création. Je leur ai juste fourni le fichier de cartes vierges. Ils ont donc écrit leurs questions, créé leurs cartes, je vérifiais qu'il n'y avait pas d'erreurs.

Présentation des jeux :

Number speed : sur le modèle du jungle speed, il faut être le plus rapide à s'emparer du totem qui est entre les joueurs dès qu'il y a deux nombres égaux sur la table. Les nombres décimaux étaient sous la forme de différentes écritures.

Les 7 familles : Les élèves ont choisi comme familles : les additions, soustractions, multiplication, division, dixième, centième et millième.

Loto des tables de multiplication : un jeu de loto on dit l'opération, chaque joueur a une planche avec les résultats le gagnant est celui qui fini la planche.

Memory des tables et opérations : Deux jeux de memory, un avec les tables et leurs résultats et l'autre avec des suites d'opérations et leurs résultats.

Time's up : Mêmes règles que le time's up avec des notions de mathématiques de sixièmes.

Trivial poursuite : Les règles étaient quasiment les mêmes, il y avait en plus des duels, la possibilité d'aller en prison...

Uno : Les couleurs ont été remplacées par les opérations, les cartes représentaient donc des opérations, il faut effectuer l'opération pour savoir si on peut mettre une carte de même valeur sur la précédente ou une carte de même opération.

Bilan du projet :

Bilan positif, les objectifs pédagogiques ont été atteints, les élèves ont travaillé sur des définitions, des opérations, différentes écritures des nombres décimaux. Ils ont donc revu des éléments du programme qui sont essentiels. Le fait de créer les cartes les a mis dans une position différente de celle qu'ils ont l'habitude de suivre, ils se sont donc interrogés davantage, ont mieux vérifié ce qu'ils proposaient. Ils m'ont posé des questions sur différentes définitions, notamment en géométrie et ont donc revu ces éléments. Le fait de créer des jeux leur a beaucoup plu donc ils n'ont pas eu le sentiment de travailler, mais ont consolidé des notions.

Lors de l'exposition, la fréquentation n'a pas été très importante, mais ceux qui ont pris le temps de jouer ont fait des retours très positifs. Par exemple, une mère d'élève qui a vu sa fille se concentrer sur des mathématiques (c'était le memory) assez longtemps, n'en revenait pas des capacités de sa fille, elle a été très touchée.

Les jeux ne sont pas très faciles d'utilisation en autonomie, il faut quelqu'un qui soit là afin d'expliquer comment on y joue et de dédramatiser le côté "on fait des maths".

Une fois ce blocage passé, il y a une très bonne adhésion.