

Membre du groupe de travail de l'académie de Mayotte ayant mis au point le jeu la Roussette.

Yannick Deuss, professeur au collège de Passamainty,
Anne-Sophie Festor, professeur au collège de Koungou,
Colette Guillon, professeur au collège de Tsimkoura,
Marie Lischka, professeur au collège de Dembéni,
Philippe Massonnaud, professeur au collège de Chiconi,
Gilles Patry, IA-IPR de mathématiques, vice-rectorat de Mayotte

D'autres jeux ont été proposés par ce groupe et sont regroupés dans deux malettes téléchargeables gratuitement. Vous pourrez les trouver sur le site <http://sip2.ac-mayotte.fr/Mallette-de-jeux-mathematiques.html> dès qu'il ne sera plus en travaux.

Nous remercions les membres de ce groupe de nous avoir autorisés à mettre en ligne directement le jeu La Roussette pour que vous puissiez dès à présent l'utiliser en classe. Vous le trouverez dans les pages suivantes. La dernière page de ce fichier est la fiche pédagogique décrivant les objectifs et proposant des pistes de mise en oeuvre dans la classe. Tous les jeux proposés par ce groupe sont accompagnés d'une fiche de ce type, bien utile au professeur.

Juillet 2016.

Jeu de la Roussette

But du jeu : ne pas finir la partie avec la Roussette en main.

Règle du jeu : le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans le jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde, et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite.

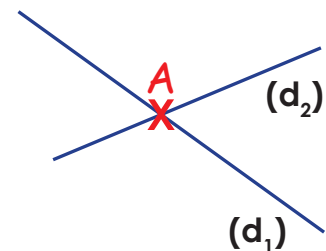
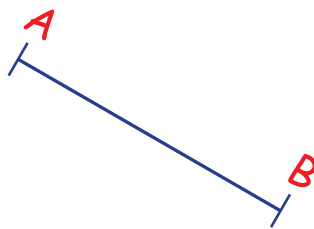
Fin de partie : quand toutes les paires sont formées, le joueur possédant la Roussette est le perdant.

Variante 1, pour un joueur : il s'amuse tout seul à reconstituer les paires.

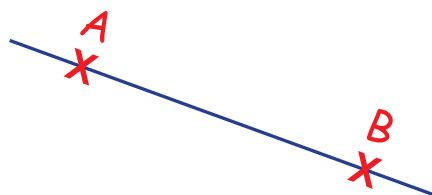
Variante 2, pour deux joueurs : ils jouent selon la règle du memory.

Ce jeu contient 72 cartes, dont :
- deux roussettes (en enlever une pour jouer)
- deux cartes neutres (en cas de perte ou carte abîmée).

le segment
d'extrémités A et B



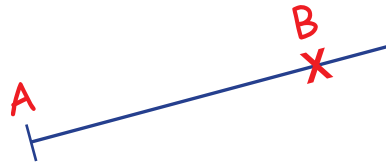
A le point
d'intersection
des droites
(d₁) et (d₂)



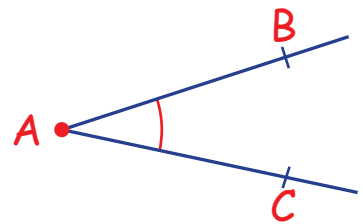
la droite passant
par A et B



la demi-droite
d'origine B
passant par A

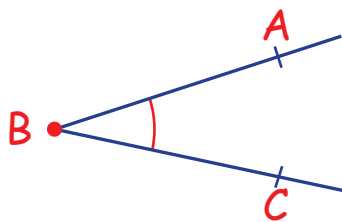


la demi-droite
d'origine A
passant par B



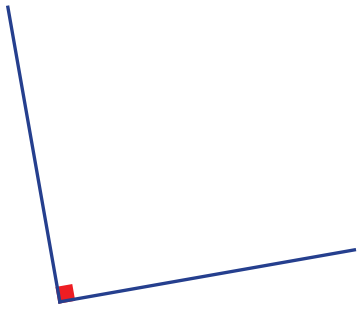
l'angle de sommet A
et de côtés
[AB) et [AC)

l'angle \widehat{ABC}



l'angle droit

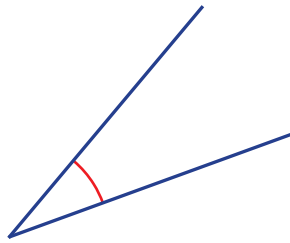




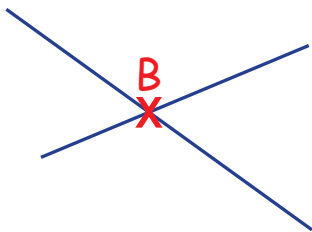
l'angle plat



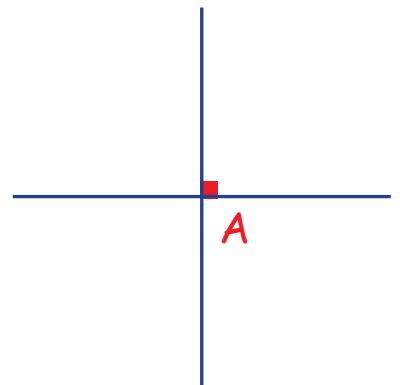
un angle aigu



deux droites
sécantes en B

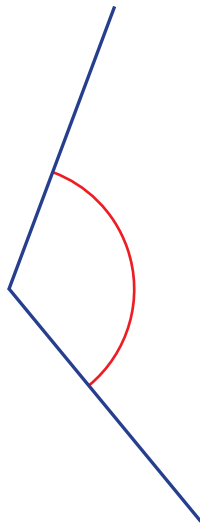


deux droites
perpendiculaires en A

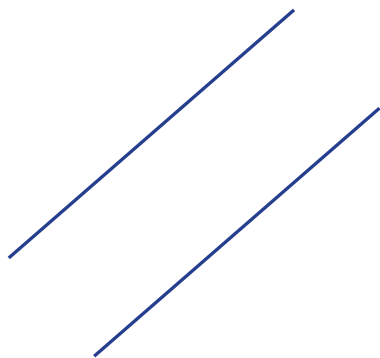




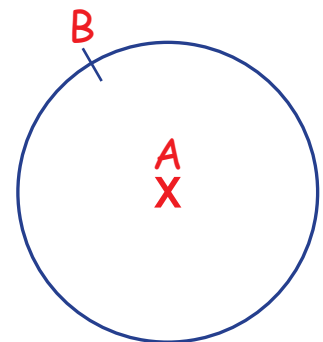
un angle obtus



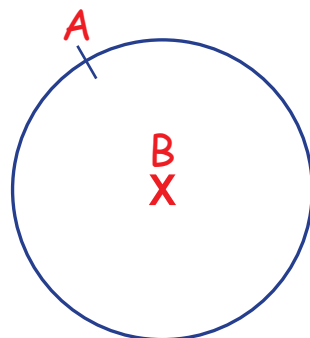
deux droites parallèles



le cercle de centre A
passant par B



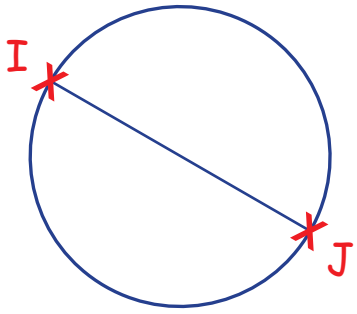
le cercle de centre B
passant par A



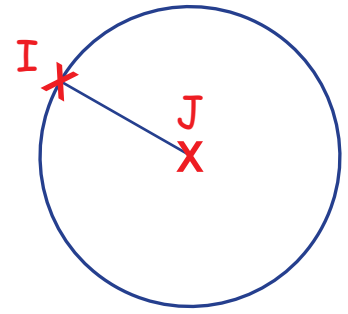
le cercle
de diamètre [IJ]



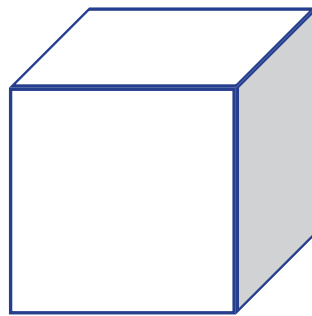




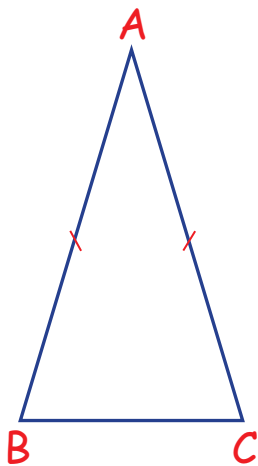
le cercle
de rayon [IJ]



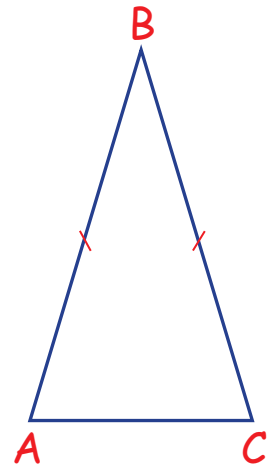
un cube



un triangle
isocèle en A

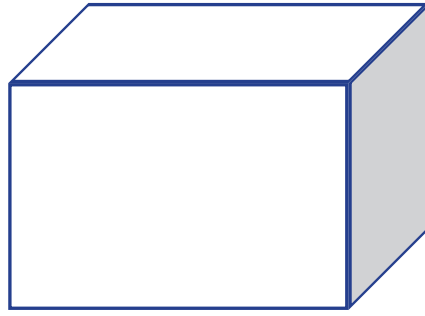


un triangle
isocèle en B

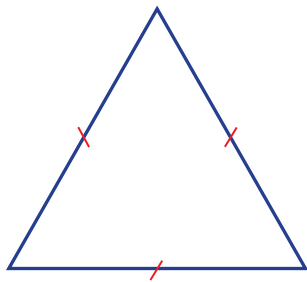




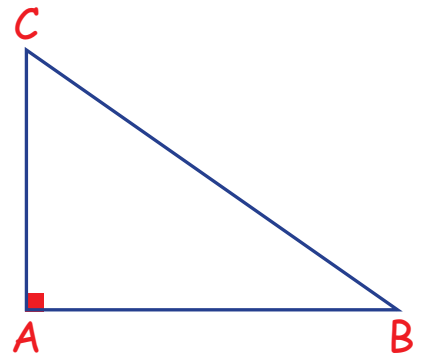
un pavé droit



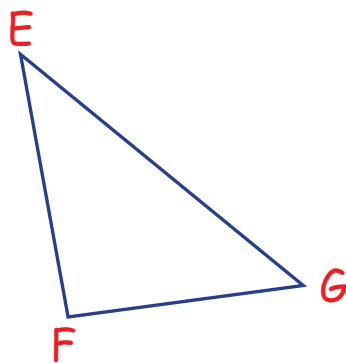
un triangle équilatéral



un triangle rectangle en A

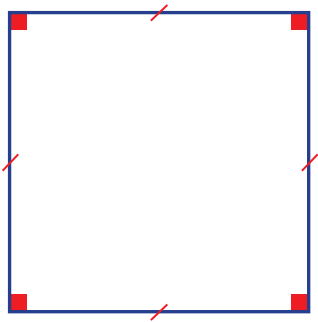


un triangle de sommets E, F et G

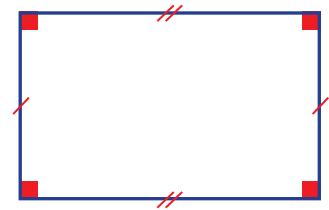


un carré

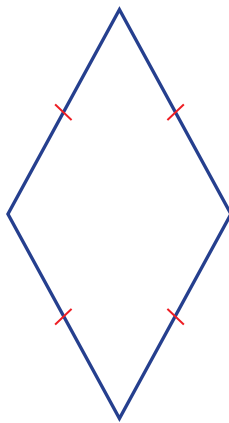




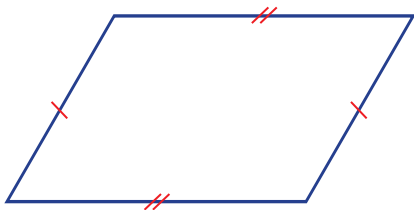
un rectangle



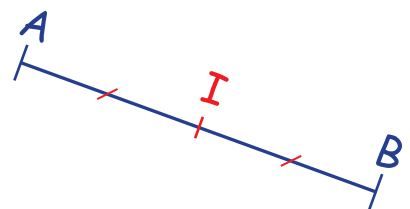
un losange



un parallélogramme

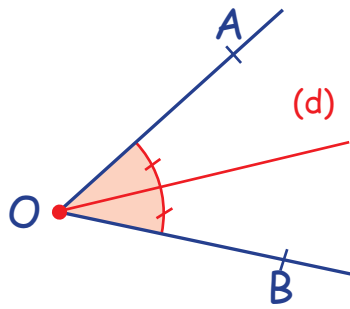


I, le milieu
du segment [AB]

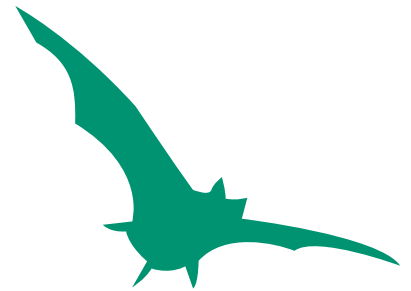
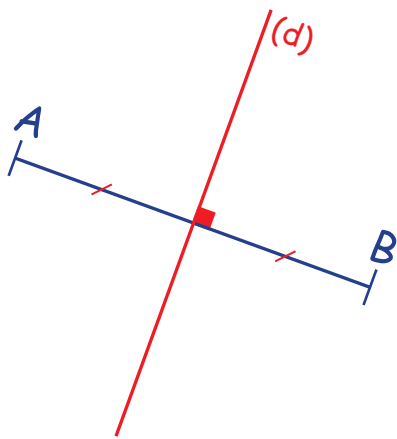




(d), la bissectrice
de l'angle \widehat{AOB}



(d), la médiatrice
du segment $[AB]$



le point A

A
X





Fiche Action N° 5 La roussette	Action envisagée : <i>Support pour renforcer les compétences requises dans le domaine du vocabulaire de la géométrie.</i>
CONSTAT DE DÉPART	
Trop souvent les élèves de sixième ont du mal à maîtriser le vocabulaire de base de géométrie. La classe de sixième doit permettre de consolider cet apprentissage. Il faut que chaque élève soit capable de reconnaître des figures simples et d'y associer le vocabulaire correspondant. Ce jeu permet de façon ludique l'apprentissage de ces diverses images mentales.	
OBJECTIF	
> Consolider la reconnaissance de figures géométriques de base et son vocabulaire associé.	
DESCRIPTIF DE L'ACTIVITÉ	
Le matériel : – 72 cartes à jouer (33 paires + 2 x la Roussette (en enlever une pour jouer) + 2 cartes neutre, en cas de perte ou carte abîmée + 2 cartes règle du jeu)	
Les règles : Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Distribuer toutes les cartes. Les joueurs regardent si, dans le jeu, ils peuvent constituer des paires. Si oui, ils les posent devant eux, face découverte. Le jeu peut alors commencer. Le premier joueur tire une carte au hasard, dans le jeu de son voisin. Il regarde s'il peut former une paire avec cette nouvelle carte. Sinon, il la garde, et c'est au joueur suivant de tirer une carte dans le jeu de son voisin et ainsi de suite. Quand toutes les paires sont formées, le joueur possédant la Roussette est le perdant. Variante 1, pour 1 seul joueur : Le joueur s'amuse tout seul à reconstituer les paires. Variante 2, pour 2 joueurs : les 2 joueurs jouent selon la règle du memory.	
Organisation générale et pédagogique de l'activité : Par groupes de besoins ou en accompagnement personnalisé.	
Observations : Ce jeu est un outil plus motivant pour l'apprentissage des figures de base et du vocabulaire de géométrie. Il aide l'apprentissage par la manipulation de supports écrits.	
ÉVALUATION POSSIBLE	
<ul style="list-style-type: none"> > Connaître/utiliser le vocabulaire et les notations : point, droite, segment, milieu, alignement, appartenance. > Connaître/utiliser le vocabulaire associé au cercle (centre, rayon, diamètre, corde, ...). > Connaître/utiliser le vocabulaire lié à la position de deux droites (parallèle, perpendiculaire, sécante, ...). > Connaître les différents triangles (rectangle, isocèle, équilatéral) et le vocabulaire associé. > Connaître les différents quadrilatères (rectangle, losange, carré) et le vocabulaire associé. > Connaître la définition de la médiatrice d'un segment. > Connaître la définition de la bissectrice d'un angle. > Connaître le pavé droit et le vocabulaire de l'espace associé. 	