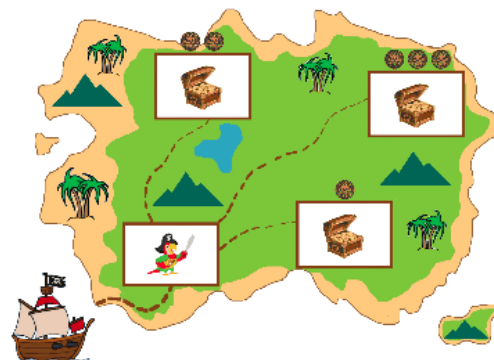


FICHE PROFESSEUR

- **Niveau et Durée** : 1 séance en 2nde
- **Objectif pédagogique** : Travailler les automatismes sur un ou plusieurs thèmes avec comme support un jeu de plateau.
- **La situation-problème** : Sur le plateau de jeu, 3 cartes trésors sont visibles et le joueur choisit la carte trésor qu'il souhaite gagner. Il lance ensuite trois dés spéciaux. Sur la carte choisie les disques de couleurs sont remplacés par les valeurs des faces des dés. L'élève doit alors résoudre le problème ainsi posé.
Si le trésor est trouvé (validation de la réponse par les autres joueurs), le joueur garde la carte et cumule ainsi les pièces.
La règle complète du jeu est jointe au dossier zippé en bas de cette page.
- **Déroulement** : Il s'agit d'un atelier qui peut être proposé dans le cadre d'un plan de travail par exemple sur plusieurs séances. Une équipe de 4 joueurs au fond de la salle joue pendant une partie de la séance pendant que les autres élèves travaillent sur les fiches d'un plan de travail par exemple. L'objectif étant ainsi que tous les élèves passent par cet atelier jeu au cours de la séquence.
- **Dans les programmes du niveau visé** :
Tous les thèmes du programme peuvent ainsi être intégrés dans ce jeu. Il suffit pour cela d'adapter les questions au thème souhaité.
- **Dans la grille de compétences**



Compétence	Les capacités à évaluer en situation	Indicateurs de réussite
Communiquer	<ul style="list-style-type: none"> - Opérer la conversion entre le langage naturel et le langage symbolique formel. - Développer une argumentation mathématique correcte à l'oral. - Critiquer une démarche ou un résultat. - S'exprimer avec clarté et précision à l'oral 	<ul style="list-style-type: none"> - L'élève qui joue doit justifier sa réponse aux autres joueurs. - Dans le cas d'une mauvaise réponse, les autres doivent prouver que la réponse n'est pas correcte.
Calculer	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre en œuvre des algorithmes simples. - Exercer l'intelligence du calcul : organiser les différentes étapes d'un calcul complexe, choisir des transformations, effectuer des simplifications. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur a la possibilité d'effectuer par écrit le calcul demandé ou d'effectuer mentalement le calcul.

- **Éléments d'analyse a posteriori** :

Recommandations :

L'enseignant déconseille de faire jouer tous les élèves de la classe au cours d'une même séance pour d'une part ne pas avoir besoin de créer plusieurs plateaux de jeux. Par ailleurs, ce jeu est avant tout une activité mathématique que les élèves risquent de perdre de vue si ils jouent tous en même temps.

Il peut être intéressant de constituer deux ou trois équipes de 2 joueurs pour ainsi faire jouer plus de joueurs et pour surtout favoriser les échanges au sein d'une équipe.

L'objectif est de travailler les automatismes donc les questions posées doivent être rapidement résolues pour entretenir une dynamique de jeu quitte à limiter la durée pour répondre à une question au moyen d'un sablier par exemple.

Dans ce jeu, la validation des réponses proposées est faite par les joueurs eux-mêmes au risque bien sûr de valider un raisonnement ou un calcul faux. En cas de doute, les élèves peuvent solliciter l'enseignant. L'enseignant peut très bien jouer avec les élèves surtout si ces élèves sont en difficultés.