DETOURNER ET DECLINER UN JEU DE REFERENCE… … EN ILOTS

Richard CAUCHE
Professeur au collège Jean LURÇAT
Villejuif (94)

Virginie DIALLO
Professeure au collège Anatole France
Les Pavillons-sous-Bois (93)

Marine RABREAUD
Professeure au collège Karl Marx
Villejuif (94)

Caecilia RENAULT
Conseillère pédagogique de circonscription
Bobigny (93)

Les jeux présentés ici, comme dans l'article précédent *Détourner et décliner un jeu de référence en classe entière*, sont des jeux adaptables très facilement à plusieurs notions abordées au cycle 3. Les règles, si elles ne sont pas déjà connues des élèves, sont simples et faciles à intégrer. Le travail en autonomie est également facilité.
Les jeux détaillés dans cet article ne sont pas adaptés à un usage en classe entière mais plutôt à des séances en îlots.
Le travail en îlots n'est pas toujours facile et habituel. Il exige des élèves une autre posture. La première séance peut parfois être chaotique et bruyante mais les habitudes s'installent très rapidement et les séances en îlots autonomes deviennent au cours de l'année des moments de calme et de travail intense.
Ces séances permettent de développer le travail en autonomie, l'entraide et la collaboration. La différenciation est facilitée en modifiant la constitution des groupes d'élèves en fonction des besoins de chacun.

Compétences du socle

- Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer
  - Présenter de façon ordonnée des informations et des explications, exprimer un point de vue personnel en le justifiant.
  - Utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux, les fractions simples.
  - Reconnaître des figures usuelles et des figures géométriques.
- Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen
  - Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.
  - Appliquer les consignes, respecter les règles relatives à la sécurité et au respect de la personne et de l'environnement.
- Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques
  - Communiquer sur ses démarches, ses résultats.
  - Relier certaines règles et consignes aux connaissances.

Compétences mathématiques

Elles sont toutes mobilisables selon la version du jeu choisie.

1er jeu : la bataille

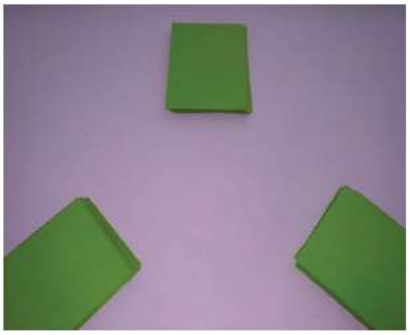
Principe du jeu

Nous souhaitons ici remettre au gout du jour le jeu de notre enfance, parfois tombé en désuétude : « on fait bataille ! ». La Bataille est un jeu de cartes permettant de travailler essentiellement la comparaison (de nombres donnés, de mesures, de résultats d'opérations…). La version présentée ici est un jeu de bataille sur des sommes de nombres entiers inférieurs à 10, utilisable dès le cycle 2.

Modalités et règle du jeu

Les élèves jouent à deux ou plus. Toutes les cartes sont équitablement distribuées aux joueurs. Chacun constitue une pile de ses cartes, face cachée. Les joueurs retournent simultanément la première carte de leur pile. Celui qui a retourné la carte « la plus forte » remporte toutes les cartes retournées et les place en dessous de sa pile. Si deux cartes sont égales (par exemple 7 + 6 et 9 + 4), il y a « bataille ». Les joueurs concernés placent la carte suivante de leur pile sur la première, face cachée ; puis ils prennent la carte suivante de leur pile et la retournent. Le joueur qui a la carte la plus forte remporte toutes les cartes utilisées dans ce tour. Quand un joueur n'a plus de cartes, il est éliminé. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait remporté toutes les cartes. La partie peut parfois durer ; on peut décider de l'interrompre, le vainqueur est alors celui qui possède dans sa pile le plus de cartes.

Exemple de début de partie



1) Toutes les cartes sont distribuées puis placées en pile, face cachée.

2) Chacun retourne la première carte de sa pile. Ici, le joueur qui a retourné « 14 » a la carte la plus « forte » ; il récupère les trois cartes et les place au bas de sa pile.

3) Au tour suivant, les joueurs ayant retourné « 3 + 9 » et « 12 » doivent « faire bataille » pour être départagés.

4) Ils masquent leur première carte avec la carte suivante de leur pile.

5) Ils retournent la carte suivante : le joueur qui a retourné « 6 + 9 » l'emporte et relève toutes les cartes déposées au centre (7 cartes au total).

Déclinaisons et prolongements possibles

Différentes comparaisons peuvent être travaillées à travers ce jeu :

- comparaison de nombres décimaux, dans la même écriture ou non,
- comparaison de résultats d'opérations, simples ou avec priorités,
- comparaison de longueurs simples, périmètres, aires, volumes, masses, durées, …, dans la même unité ou non.

Points de vigilance

- Ce jeu est un jeu d'échauffement qui ne doit pas excéder 5 à 10 minutes.
- Les comparaisons ne doivent pas être trop évidentes et les écritures doivent être variées. Par exemple, dans une bataille de multiplications, les élèves remarquent rapidement que « 3 × 7 » est plus grand que « 3 × 6 » en comparant le deuxième facteur seulement, sans chercher à déterminer les produits. En revanche, davantage d'élèves effectueront les calculs si les cartes à comparer sont « 3 × 7 » et « 6 × 3 ».

2ème jeu : le Mistigri

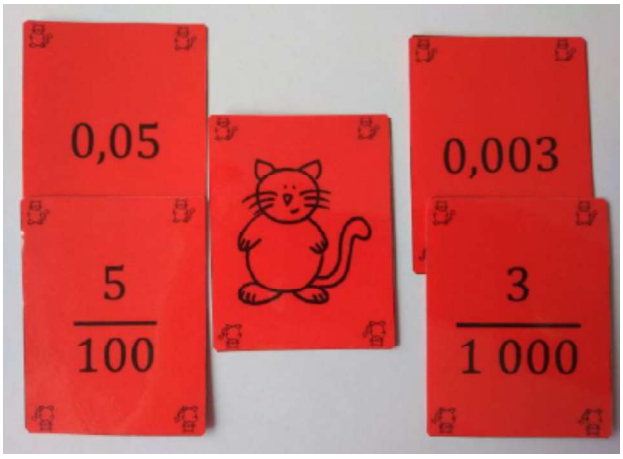
Principe du jeu

Le jeu du mistigri est aussi appelé le jeu du "pouilleux". Pour gagner, il faut réunir le plus de paires possibles et réussir à ne pas garder en main la carte isolée, le Mistigri.

Modalités et règles du jeu

Les cartes sont toutes distribuées entre les différents joueurs. Chaque joueur pose sur la table toutes les paires qu'il peut constituer. À tour de rôle, les joueurs piochent ensuite une carte dans le jeu de leur voisin de droite et posent une nouvelle paire si possible. Le jeu s'arrête lorsque toutes les paires ont été reconstituées et qu'il ne reste que le Mistigri. Les parties sont rapides (une dizaine de minutes).

Exemples de paires pour un Mistigri « fractions décimales et écriture décimale » :

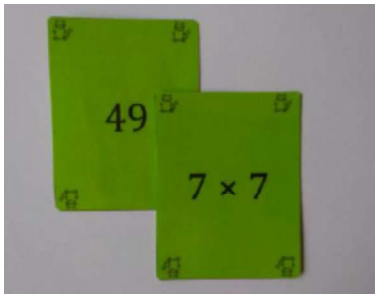


Déclinaisons et prolongements possibles

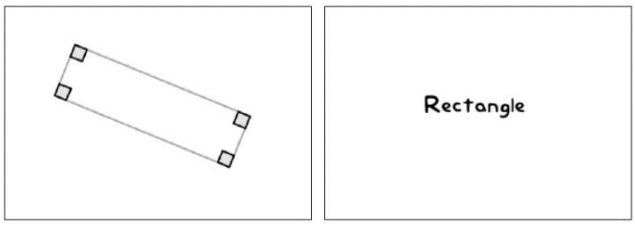
Le mistigri peut permettre de travailler de nombreux points du programme de cycle 3 : aire, périmètre, tables de multiplication, différentes écritures d'un nombre, fractions et décimaux, vocabulaire de géométrie, etc.

Trois exemples :

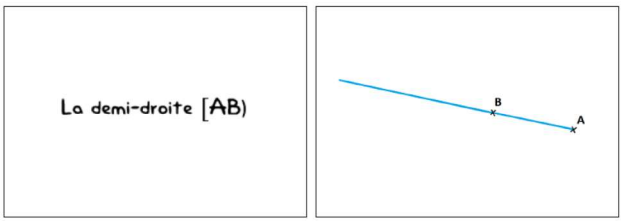
1)



2)



3)



Points de vigilance

- L'enseignant doit circuler dans les groupes et s'assurer que les cartes associées soient des paires correctes.
- Il est possible d'utiliser une carte Mistigri « variable », qui change à chaque nouvelle partie. Pour cela, il suffit simplement de retirer la carte Mistigri du jeu d'origine (il reste donc un ensemble de paires), puis de retirer une carte du jeu sans la regarder. Sa jumelle qui est toujours dans le jeu devient par conséquent un Mistigri que personne ne pourra soupçonner pendant un bon moment de la partie.

3ème jeu : le Uno des décimaux

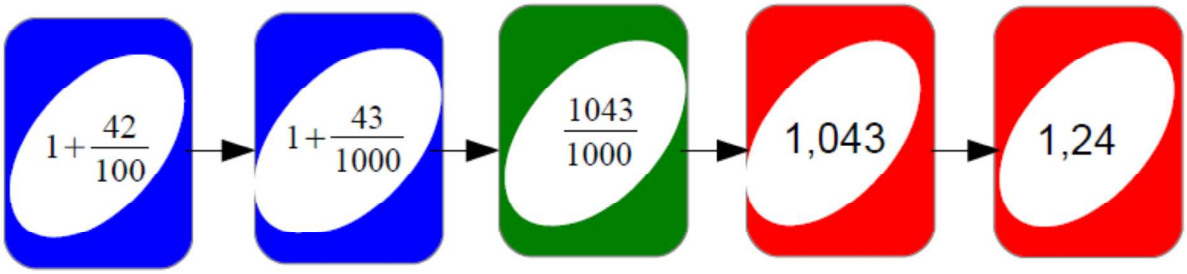
Principe du jeu

Pour gagner, il faut se débarrasser de toutes les cartes en main. La version proposée ici permet de faire travailler les différentes écritures d'un nombre décimal : écriture à virgule, fraction décimale, somme de fractions décimales ou somme d'un entier et d'une fraction décimale.

Modalités et règle du jeu

Les élèves sont installés par îlots (4 à 6 personnes). Chaque joueur a 7 cartes en main dont il doit se débarrasser : en recouvrant la carte précédente par une carte de la même couleur, soit par une carte de la même valeur.

Exemple de partie :



Déclinaisons possibles

- Il est possible d'enrichir le jeu en utilisant d'autres écritures, avec des mots (« une unité, quatre centièmes et trois millièmes ») ou des représentations graphiques de fractions.
- D'autres objets peuvent être exploités, les quadrilatères particuliers par exemple.

Retour d'expérience

Proposer ce jeu pour (re)travailler l'écriture des nombres s'avère très payant. En effet, beaucoup d'élèves sont assez hostiles face à la notion de fraction et se découragent, voire même ne rentrent pas dans une activité ordinaire. Les élèves reconnaissant immédiatement le jeu et s'engagent vite malgré l'apparence différente des cartes.

Dans un premier temps la plupart des élèves en difficulté jouent avec la couleur des cartes, passant au travers de l'apprentissage visé. Cependant, et dans l'objectif de gagner, ils acceptent rapidement de se confronter à la valeur des cartes.

Les élèves sont très vigilants quant aux cartes posées par leurs adversaires. Un désaccord permet une discussion enrichissante pour tous.

En conclusion, les élèves se prennent tous au jeu et s'amusent à manipuler les nombres !

4ème jeu : le Dobble des opérations

Principe du jeu

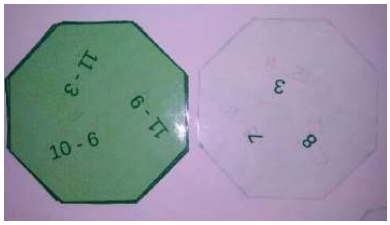
Cette activité s'inspire du jeu *Dobble* (éditeur Asmodée). Dans ce jeu, deux cartes choisies au hasard ont toujours une unique image en commun. Le principe est d'être le premier à repérer cette image commune. À la place des images, nous avons donné des calculs (ici, des soustractions) sur le recto des cartes et leur résultat au verso, de sorte qu'en observant une carte au recto et une autre au verso, une seule association opération-résultat est correcte.

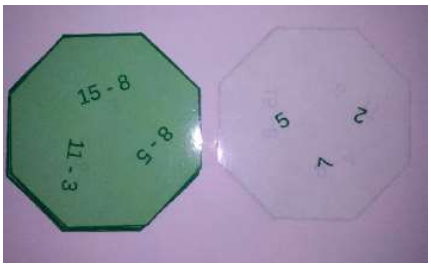
Modalités et règles du jeu

Déposer le paquet de cartes au centre de la table, face colorée visible.
Prendre la carte située en haut de la pile et la retourner à côté, face blanche visible. On peut ainsi voir sur la table les résultats de la première carte et les opérations de la carte suivante. Une seule opération de la 2ème carte a son résultat sur la carte retournée. Le premier joueur qui trouve cette opération annonce l'opération et son résultat. Si son calcul est correct, il remporte la première carte et la met de côté.
On retourne ensuite la carte suivante pour faire apparaître quatre nouvelles opérations et quatre nouveaux résultats. Le joueur qui trouve l'opération et le résultat correspondant remporte la carte retournée.
On continue la partie jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte (que personne ne remporte). Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes.

Exemple de début de partie

1) On place les cartes au centre de la table, face colorée visible.
Au dos de la 1ère carte se trouvent les résultats des opérations : 2, 5 et 7.





2) On retourne la première carte. La 2ème carte apparait, face colorée. Le 1er joueur qui repère et annonce « 15 - 8 égale 7 » remporte la carte retournée.

3) On retourne la carte suivante ; il faut cette fois-ci être le premier à dire

« 11 - 3 = 8 »

On poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte.

Déclinaisons et prolongements possibles

La version présentée ici fonctionne avec trois opérations par carte. Il est possible de créer un jeu avec quatre ou cinq opérations, permettant ainsi de différencier les îlots.
Pour créer ces jeux il faut utiliser un générateur de *Dobble*, assez facile à trouver en ligne. Il suffit d'établir une liste d'opérations (ayant toutes un résultat différent) et le générateur crée les cartes avec cette liste. Il faudra simplement ajouter les résultats au verso des cartes pour jouer en suivant la règle expliquée ci-dessus.
Pour une mise en forme personnalisée, il est nécessaire de reprendre ces cartes à l'aide d'un logiciel type « LibreOffice Draw ». On pourra alors utiliser des couleurs différentes selon le nombre d'opérations par carte : vert pour le jeu facile, bleu avec quatre opérations et rouge pour cinq opérations. Pour des questions pratiques, en particulier le découpage, il faut éviter de créer des cartes rondes….
D'autres versions du jeu sont ensuite envisageables : différentes opérations, différentes écritures d'un nombre décimal, conversions de durées…

Points de vigilance

- Les élèves les plus vifs peuvent facilement monopoliser le jeu. Il est donc important de constituer des groupes homogènes.
- Il faut veiller lors de la création des cartes à proposer des résultats tous différents. Le principe du jeu ne sera pas respecté sinon (unicité du point commun entre deux cartes).