

FICHE ENSEIGNANT

Niveau concerné

Cycle 4 et lycée : à partir de la classe de 3^{ème}.

Durée :

L'activité contient :

Compétences mathématiques :

Chercher	X
Raisonner	X
Modéliser	
Représenter	
Calculer	X
Communiquer	X

Domaines du socle :

Domaine 1	Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage mathématique.
Domaine 2	Acquisition des connaissances en mettant en œuvre les capacités d'attention, de mémorisation.
Domaine 3	
Domaine 4	
Domaine 5	Imaginer, concevoir, et réaliser des productions.

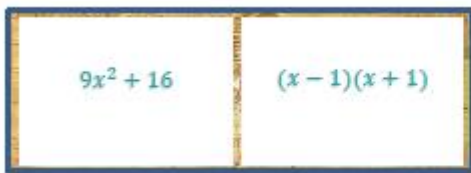
Pré-Requis

Calcul littéral : identités remarquables

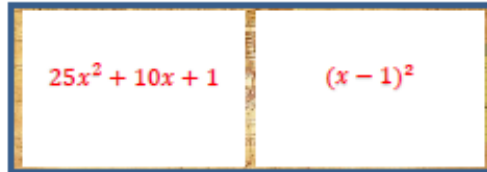
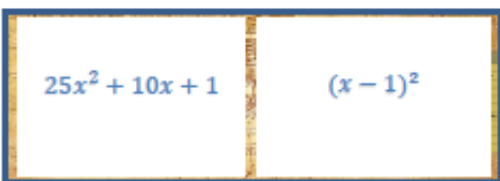
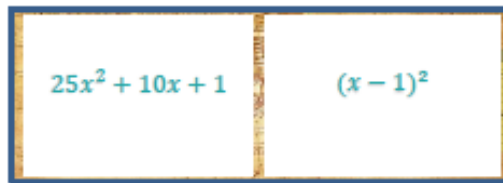
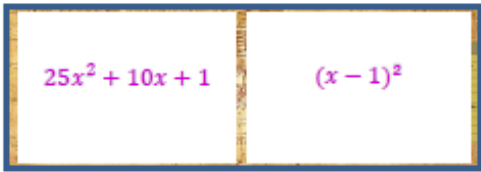
Modalités et matériels

Jeu de cartes (13 cartes et 2 intrus)

Les deux dominos « intrus » sont coloriés de manière différente (pour la correction).



Le jeu est proposé en quatre versions colorées différentes (ce qui peut faciliter le rangement).



Objectifs

Associer la forme développée et la forme factorisée d'une identité remarquable.
Créer et entretenir des automatismes.
Gérer l'hétérogénéité des élèves par le travail de groupe.

Scénario

Les élèves peuvent travailler de manière individuelle ou en groupe.

Le professeur distribue un jeu, mais retire les deux dominos coloriés qui sont les deux intrus que les élèves doivent retrouver.

Les élèves doivent positionner leurs dominos de façon à former une boucle. Une seule solution est possible. Pour que les élèves réfléchissent jusqu'à la fin du jeu, il y a les deux intrus qui ne rentrent pas dans la boucle.

Lorsque les élèves ont terminé de positionner leurs dominos, ils peuvent s'auto-corriger en vérifiant si leurs deux dominos restants sont identiques aux deux intrus écartés en début de jeu.

Dans un deuxième temps, on peut prolonger et demander à chacun de créer eux-mêmes des dominos pour ensuite jouer avec leur propre jeu.

Il est aussi possible de mettre un sablier et un temps limite.