

À SIGNALER

<http://perso.wanadoo.fr/pernoux/>

Un site qui mérite d'être cité...

Dominique Pernoux

Vous êtes intéressé par l'enseignement des mathématiques à l'école primaire. Mettez tout de suite le site (ou plutôt le multi-sites) de Dominique Pernoux, formateur à l'IUFM d'Alsace, dans vos favoris. Il vous sera vite indispensable.

Vous savez ce que vous chercher : vous le trouverez probablement sur ce site. Vous ne savez pas ce que vous chercher : vous le trouverez sûrement aussi !

De la documentation de référence (textes officiels, par exemple), des cours, des activités pour la classe, des liens en grand nombre vers d'autres sites intéressants. Tout cela (et bien d'autres choses) a été rassemblé par Dominique Pernoux sur un site foisonnant, impossible à décrire dans le détail.

C'est parfois un peu fouillis, mais c'est souvent au détour d'un clic qu'on trouve la pépite qu'on ne cherchait pas.

Il faut remercier chaleureusement ce collègue d'avoir ainsi rassemblé une telle multitude de ressources. A chacun d'y puiser librement.

Comme à la Samaritaine, on y trouve tout... Espérons que, contrairement à la Samaritaine, ce site ne fermera pas de sitôt...

Roland Charnay

JEUX 7 : DES ACTIVITES MATHEMATIQUES POUR LA CLASSE

APMEP Brochure n° 169, 2005

Ils ont récidivé ! Les accros du jeu de l'APMEP ont encore frappé, de belle manière.

24 jeux, regroupés en 9 rubriques, sont présentés sous une forme très pratique pour une utilisation en classe. Certains jeux sont déclinés, donnant naissance à plusieurs fiches.

Chaque rubrique fait l'objet d'une présentation, destinée aux enseignants, fournissant quelques informations mathématiques et indiquant ce qui peut être travaillé avec les élèves, à l'occasion de la pratique ou de l'exploitation des jeux concernés.

Le tableau synoptique qui présente l'ensemble des jeux permet de situer rapidement les notions abordées pour chaque jeu, le type de matériel utilisé et, surtout, le niveau de classe à partir duquel le jeu peut être utilisé. On peut ainsi constater que de nombreux jeux sont abordables dès le cycle 3.

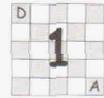
Chacun peut puiser dans cet ensemble très riche les jeux susceptibles de susciter l'intérêt de ses élèves, avec l'information nécessaire sur les compétences développées.

Roland Charnay

Avec l'accord des auteurs, nous publions un exemple de jeu, « le totton des opérations », qui permet, à l'école primaire, un entraînement à la maîtrise des tables d'addition, de soustraction et de multiplication à partir d'une activité ludique qui n'est pas dénuée d'intérêt sur le plan stratégique .



Le totton des opérations



Matériel : Un plateau de jeu de 10 sur 10 cases
 Un seul pion (commun aux 2 joueurs)
 Un cadran circulaire partagé en trois parties contenant les signes +, - et x.
 Un dé avec deux faces 1, deux faces 2 et deux faces 3.

Remarque : Le cadran et le dé peuvent être remplacés par le totton proposé ci-dessous.

Nombre de joueurs : 2

But du jeu : Avoir le maximum de points lorsque le pion atteint la case Arrivée.

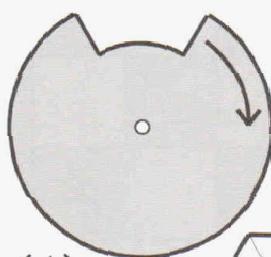
Déroulement de la partie :

Au début de la partie, le pion est placé sur la case D (Départ). La première opération est tirée au sort.
 Le premier joueur lance le dé et déplace le pion du nombre de cases indiqué par le dé, en ligne, en colonne ou en diagonale, en panachant les directions s'il le souhaite (voir l'exemple à la page suivante). Arrivé sur la case de coordonnées (a, b), il marque a + b points, |a - b| points (|a - b| désigne la valeur absolue de a - b) ou a x b points suivant l'opération tirée au sort. On tourne alors le cadran circulaire pour indiquer l'opération suivante.
 Le deuxième joueur lance le dé, déplace le pion du nombre de cases indiqué et marque les points en fonction de la case atteinte et de l'opération en cours.
 Chaque joueur, à son tour, déplace le pion et marque ses points.
 Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur pose le pion sur la case A (Arrivée) ou lorsque chacun des joueurs a joué 10 fois. Le gagnant est alors celui qui totalise le plus de points.

Remarques :

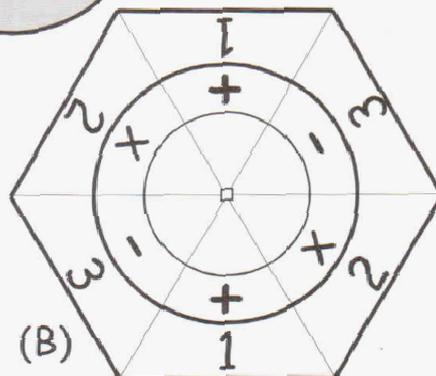
- 1) À chaque coup, le joueur connaît l'opération qu'il doit faire et celle que son adversaire aura au coup suivant. Cette information est à prendre en considération dans le déplacement du pion.
- 2) Lorsque le pion est proche de la case arrivée, le transport sur cette case n'est jamais obligatoire. C'est au joueur d'en décider en fonction des points qu'il totalise.

Montage et utilisation du totton :

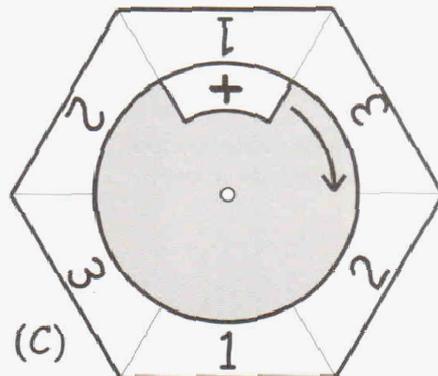


(A)

Photocopier les parties (A) et (B), puis les coller sur du carton. Les découper. Tailler en pointe une allumette et la planter au centre de la partie (B). Éventuellement mettre un point de colle pour rendre solidaires l'allumette et l'hexagone. Mettre alors le disque A par dessus l'hexagone en élargissant suffisamment le trou central pour que le disque puisse tourner.
 À l'arrêt, la toupie donne le nombre de cases du déplacement et le disque (A) indique l'opération à faire comme l'indique le dessin (C) ci-dessous.



(B)



(C)



Le toton des opérations

Plateau



	(0)	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
(0)	D									
(1)										
(2)										
(3)										
(4)										
(5)										
(6)										
(7)										
(8)										
(9)										A

Exemples de déplacements dans le cas où le dé indique 3.

