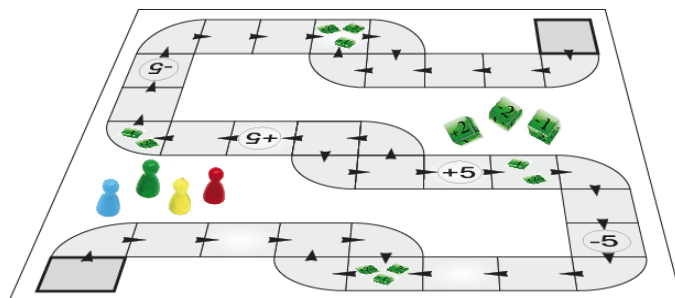


A VOS MATHS... PRETS ? JOUEZ !

Jeudi 10 h, les 26 élèves de la 4C entrent en classe. Au milieu de chaque îlot de 4 : un plateau de jeu, 3 dés spéciaux, 4 pions de couleurs et 4 feuilles de marque au titre énigmatique : « *le Relatron* ». Les élèves s'installent par affinités ; intrigués ils prennent les dés et les inspectent sur toutes les faces, détaillent le plateau, s'attribuent déjà un pion.



Sur le tableau blanc l'image du plateau est vidéo projetée. Le prof de maths prend la parole : « Aujourd'hui nous allons jouer avec les nombres relatifs. Vous allez devoir être le plus rapide à progresser sur le plateau grâce à des opérations sur les nombres que vous aurez tirés avec les dés. Vous noterez chacun de vos coups sur la feuille de marque que je ramasserai à la fin de l'heure ». La règle du jeu est exposée en moins de 5 minutes à l'aide de la « démo » téléchargée sur le site ; il ne faut pas prendre trop de temps, les élèves s'impatientent rapidement.

« A vous de jouer » lance le prof à la classe une fois sa présentation terminée. Les élèves ne se font pas prier et commencent leur partie. Ils échangent beaucoup à propos de la règle qu'ils découvrent, les plus à l'aise aident les élèves en difficulté. Quelques mains se lèvent pour demander des précisions, lever une ambiguïté ou régler un désaccord. Aujourd'hui le prof n'enseigne pas, il arbitre !

Tous sont actifs, même ceux qui d'habitude n'ont pas le goût à faire des maths. Trop actifs peut-être, car le niveau sonore a tendance à s'élever, mais la prise en main d'un nouveau jeu suppose qu'on échange pour s'approprier la règle.

A l'heure suivante, les feuilles de marque corrigées sont redonnées à chacun. Après un rapide débriefing sur la séance de la veille, les élèves rejouent. L'ambiance est plus calme, l'envie de gagner fait que chacun se concentre sur sa partie. Les plus rapides auront le temps d'en faire une autre.

L'enseignant n'est pas trop dérangé pendant cette deuxième séance, il circule de groupe en groupe observant ses élèves, satisfait de constater qu'aucun n'a décroché, et les feuilles de marque qui se remplissent témoignent du travail accompli.

Une fois de plus le jeu a motivé la grande majorité des élèves. Ils ont enchaîné des calculs simples sur les relatifs sans vraiment s'en rendre compte. Les plus laborieux se sont appliqués, les meilleurs ont développé des stratégies pour être plus efficaces : une forme d'« autodifférenciation » sans intervention de l'enseignant. Une familiarisation qui portera sûrement ses fruits dans les séances à venir.

Le groupe « jeux 2 maths » de l'IREM de Basse-Normandie

<http://www.math.unicaen.fr/irem/j2m/>