



## Mise en œuvre :

Situation 1 : Il s'agit véritablement de faire jouer les élèves au molkky, d'en faire plusieurs parties et d'utiliser le calcul pour décider de qui a gagné. Le calcul est ici le résultat d'une action et est partie intégrante de l'activité.

*La feuille qui permet le calcul du score pour chaque équipe va permettre aux élèves de suivre l'évolution du score de leur équipe et d'explicitier, à chaque étape, les calculs en jeu sous la forme d'écritures additives. Pour les calculs plus difficiles, les élèves, en particulier les CP, peuvent utiliser la calculette.*

## Situation 2 :

Les élèves vont jouer de nouvelles parties. On peut suggérer, qu'au cours d'une partie, on puisse faire un « arrêt » de jeu pour formuler les gains possibles en fonction des quilles qui pourraient être atteintes au cours du prochain lancer. Le calcul sert encore à voir quelle équipe est gagnante mais permet aussi de prévoir l'action à réaliser. Le calcul est ici l'anticipation d'une action !

*La feuille qui permet le calcul du score pour chaque équipe va permettre à l'équipe de suivre l'évolution de son propre score et petit à petit permettre de définir une stratégie « gagnante ».*

## Situation 3 :

A la suite de différentes parties jouées, on va travailler en classe en utilisant des tableaux de suivi de scores plus ou moins complets à compléter. On peut orienter les recherches vers des questions du type :

- « Voici le tableau de suivi de 2 équipes. Quelle équipe a gagné ? »
- « Quel score a chaque équipe après le 9ème coup ? » « Quelle équipe mène ? »
- « Combien de points les joueurs de telle équipe doivent-ils faire encore pour obtenir 50 et gagner ? » « Comment obtenir ce nombre de points désirés ? »...

*De telles situations « décrochées » du jeu permettent d'aborder la résolution de problème, la lecture et l'interprétation d'un énoncé.*