

# GRAF « enseigner les maths sciences en CAP »

1

## Utiliser le jeu pour mémoriser

*Proposé par Charly Orsonneau – LP Blaise Pascal - Segré*

# Utiliser le jeu pour mémoriser en classe de CAP

## Jeu n°1 : course au shopping

## Jeu n°2 : time's up



		
		
Multiplier	Additionner	Soustraire
Numérateur	Dénominateur	Irréductible

## Jeu n°1 : course au shopping

**Constats** : Les élèves éprouvent des difficultés récurrentes pour utiliser les pourcentages et calculer des prix après remise

**Démarche** : Utilisation d'un jeu de plateau pour automatiser les calculs de pourcentage et de remise. Le but du jeu est d'acheter une tenue complète (Veste + Pantalon + Chaussures + Accessoire) en étant le plus proche du budget imposé.

### **Règle du jeu** :

**Nombre de joueurs** : 2 à 4 joueurs.

**Déroulement du jeu** :

Chaque joueur pioche un budget pour commencer la partie.

Un premier joueur pioche une carte dans le tas « Tenue », une carte dans le tas « Prix » et une carte dans le tas « Remise ».

Le joueur doit calculer le prix final (avec la remise), si le calcul est juste, le joueur choisi de garder ou pas le vêtement pour sa tenue en fonction de son prix final.

- Si le joueur le garde il le place sur son plateau en écrivant le prix.
- Si le joueur se trompe dans le calcul ou choisit de ne pas de le garder il replace les cartes dans chaque tas.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que le shopping soit terminé.

[Règle du jeu](#)

[Cartes Jeu shopping](#)

[Plateau de Jeu](#)



# Jeu n°1 : course au shopping

## Scénario pédagogique

**Place dans la séance :** Le jeu s'est fait après des activités sur les pourcentages.

**Objectif :** Maîtriser les calculs avec les pourcentages

**Durée :** Entre 30min et 1h.

### Déroulement :

- Explication de la règle en classe entière
  - Les élèves sont par groupe de 4.
- Chaque élève possède un plateau, un crayon Velleda. Ils installent le jeu.
- Le reste de la séance est consacrée au jeu : les élèves
  - jouent pour une ou plusieurs parties.
  - L'enseignant circule pour observer si les calculs sont corrects.



## Jeu n°1 : course au shopping

### Bilan

- Les groupes ont fait 2 ou 3 parties sur l'heure, chaque groupe avance à son rythme
- Le jeu motive les élèves
- Tous les élèves travaillent dans le but de gagner.
- Les élèves en difficulté sont particulièrement motivés car ils ont autant de chance que les autres de gagner.
- Les élèves qui rencontrent des difficultés se font aider par le groupe pour que le jeu continue.
- La répétition des calculs de pourcentage et de remise permet une appropriation progressive des techniques de calculs.

### Compétences travaillées :

- S'exprimer à l'oral dans un groupe.
- Collaborer, s'entraider
- Calculer des pourcentages et des remises
- Respecter les règles.



## Jeu n°2 : time's up

**Constats :** Les élèves éprouvent des difficultés dans l'acquisition du vocabulaire mathématique. Ils ne connaissent pas le sens des notions mathématiques

**Démarche :** Utilisation d'un jeu type « times up » permet de réviser les mots et notions nouvelles. Le but du jeu est de faire deviner un maximum de mots à son équipe (en trois manches).

### Règle du jeu :

6 **Nombre de joueurs :** plusieurs équipes possibles et un maître du temps.

**Déroulement du jeu :** Une partie de Time's Up comporte 3 manches. Chaque équipe joue à son tour.

1<sup>ère</sup> manche : un joueur de chaque équipe a une minute pour faire découvrir le maximum de mots à son équipe : il parle librement. Ses coéquipiers peuvent faire autant de propositions qu'ils veulent. Le joueur ne peut pas passer un mot.

2<sup>ème</sup> manche : idem mais le joueur ne peut dire qu'un seul et unique mot et il peut passer un mot s'il voit que ses coéquipiers ne trouvent pas.

3<sup>ème</sup> manche : idem mais le joueur mime les mots. Le joueur peut passer un mot.



[Règle du jeu Time's Up](#)

[Cartes Jeu Times up](#)

## Jeu n°2 : time's up

### Scénario pédagogique

**Place dans la séance :** En début ou en fin de séance. Dès l'instant où l'on veut réviser le vocabulaire.

**Objectif :** Maîtriser le vocabulaire scientifique

**Durée :** Entre 10 et 30 min selon le nombre de mots à deviner

#### **Déroulement :**

- Explication de la règle en classe entière
- La classe est séparée en deux équipes, un élève est le maître du temps.
- L'enseignant veille à la bonne rotation des élèves qui font deviner les mots à leur équipe.

		
		
Multiplier	Additionner	Soustraire
Numérateur	Dénominateur	Irréductible

## Jeu n°2 : time's up

### Bilan

- Tous les élèves sont force de proposition pour faire gagner leur équipe
- Les élèves font un effort d'explication du vocabulaire et des notions mathématiques (surtout dans la première manche).
- La troisième manche sur le mime, permet de développer une autre façon de communiquer

### Compétences travaillées :

- S'exprimer à l'oral dans un groupe.
- Respecter les règles de vie collective, prendre des initiatives.

