

# 7 familles Grandeurs et mesures

## But du jeu

Consolider les apprentissages sur les conversions de masse

## Pré-requis

Connaitre le lien entre les différentes unités de masse

## Objectifs des notions abordées

Convertir dans différentes unités de masse

## Matériel :

1 jeu de cartes pour 3 ou 4 élèves

## Mise en place du jeu

Toutes les cartes sont distribuées en début de partie. Sur chaque carte est indiqué les conversions à effectuer pour obtenir une famille complète de 4 cartes.

A tour de rôle les élèves demandent à un de leurs camarades si, par exemple, il possède la carte : « dans la famille Chat : 5 kg ». Si le joueur questionné possède cette carte, il doit donner la carte au joueur ayant posé la question. Si il ne possède pas la carte, c'est à un autre élève de jouer. Si le joueur n'a pas fait la bonne conversion son camarade annonce qu'il possède bien cette carte, mais qu'il a fait une erreur de conversion. L'élève qui a demandé la carte ne peut donc l'obtenir et passe son tour.

Comme dans tous jeux de 7 familles, le gagnant est celui qui possède le plus de famille en fin de partie ou à la fin du temps laissé par le professeur.

Certains élèves peuvent utiliser un tableau de conversion ou l'ardoise afin de faire les conversions demandées.

## Place de l'enseignant

Observer les élèves, repérer les réussites, les difficultés rencontrées.

## Evaluation du jeu, intérêts pédagogiques

Ce jeu permet de réactualiser les conversions de masse

Le jeu permet aux élèves d'être autonomes, de se corriger entre eux et ainsi favorise l'échange et les explications entre élèves.

Les élèves restent actifs et sont amenés à faire les conversions lorsque c'est à leur tour de jouer.

Il n'y a pas obligatoirement de passage à l'écrit pendant le temps de jeu, ce qui peut aider certains élèves.

## Prolongements

On peut envisager de créer d'autres jeux de conversions pour travailler avec d'autres unités.