

# Jeux de l'oie

## Opératif-Opéfraction

### Jeu pour appliquer une notion

#### Objectifs des notions abordées

Opéfraction : les quatre opérations avec des fractions

Opératif : Calcul littéral, remplacer une lettre par un nombre

#### Matériel pour 3 ou 4 joueurs :

1 plateau de jeu

1 dé (ou 2 dés : 1 pour avancer, 1 autre pour jouer le rôle de variable)

2 pions

1 calculatrice

1 feuille de brouillon ou ardoise par élève

#### Durée d'une partie

Environ 20 minutes

#### Nombre de joueurs

De 3 à 4 joueurs

### Déroulement du jeu

#### Opéfraction :

Les deux pions sont placés sur la case « D », l'équipe gagnante est la première arrivée sur la case « A ». Les équipes jouent chacune leur tour. Il faut lancer le dé qui fait avancer et indique la valeur du point d'interrogation. Le résultat de l'opération doit être simplifié au maximum, l'autre équipe a la calculatrice et vérifie le résultat. Si c'est la bonne réponse, l'équipe reste sur cette case, si c'est une mauvaise réponse (ou que la réponse n'est pas suffisamment simplifiée) l'équipe retourne d'où elle venait, et ainsi de suite...

Il y a deux cases « chance » avec une flèche qui crée un raccourci et deux cases « malchance » qui font faire obligatoirement. L'opération, dans ce dernier cas, n'est pas demandée.

Pour arriver sur la case « A », il faut faire le chiffre exact au dé, sinon le pion fait demi-tour sur le plateau.

**Opératif** : même principe de jeu, il faut remplacer la lettre par le chiffre d'un des deux dés.

Conseil pour différencier rapidement : mettre niveaux 1 et 2 en recto-verso, ainsi que les niveaux 3 et 4.

## Place de l'enseignant

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

## Évaluation du jeu, intérêts pédagogiques

- Ce jeu permet d'acquérir la maîtrise des quatre opérations avec les fractions ou de s'entraîner à remplacer une lettre par un nombre pour Opératix. Le dé aide, ici, à comprendre qu'une lettre peut être remplacée par n'importe quel nombre.
- Le jeu permet aux élèves d'être autonomes, de se corriger entre eux et ainsi favorise l'échange et les explications entre élèves.
- L'erreur est acceptée et n'est pas pénalisée.

## Compétences développées

<b>Chercher</b> Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche (C2)
<b>Raisonner</b> Domaines du socle : 2, 3, 4	Raisonner collectivement (C2) Justifier, argumenter (C2)
<b>Calculer</b> Domaine du socle : 4	Calculer avec des nombres (C2) Contrôler les calculs (C2)
<b>Communiquer</b> Domaines du socle : 1, 3	Communiquer pour expliquer, argumenter et comprendre autrui (C3) Communiquer pour porter un regard critique (C4)

## Traces écrites

Chaque élève écrit un bilan personnel des quatre opérations (différents exemples, carte mentale...).

## Variante

On peut utiliser des dés avec d'autres valeurs pour différencier (plus grands nombres, nombres négatifs ou nombres décimaux).