



## Number Speed

### Introduction :

Cette activité est présentée lors d'une séance de remédiation où les élèves sont amenés à travailler sur les décimaux en jouant au célèbre jeu « Jungle-Speed ».

J'ai repris le jeu du Number-Speed, clé en main sur le site d'Arnaud Durand : [www.mathix.org](http://www.mathix.org).

Au premier trimestre, nous avons travaillé sur les différentes écritures possibles de nombres : fraction décimale, écriture décimale et la décomposition.

<b>Niveaux concernés :</b>	Cycle 3- Cycle 4
<b>Objectif :</b>	Réinvestir les différentes écritures de nombres.
<b>Public :</b>	Deux groupes cinq élèves
<b>Compétences visées :</b>	Afin de se débarrasser de toutes ses cartes, les élèves doivent <b>raisonner</b> pour pouvoir s'emparer du totem et ainsi se débarrasser de ses cartes, en cas d'erreur, ils doivent récupérer les cartes des autres joueurs. Les élèves seront amenés à <b>argumenter</b> afin de défendre leur idées et expliquer pourquoi ils ont gagné en cas de désaccord.

## Présentation du jeu :

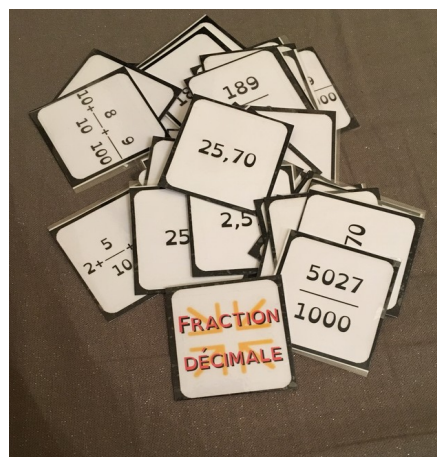
Ce jeu est une adaptation du Jungle-Speed, qui est un jeu de rapidité. Le but est de ne plus avoir de carte en sa possession.

### Mise en place :

Au début de la partie, chaque joueur a devant lui une pile de carte appelée la réserve. Chaque joueur, à tour de rôle, retourne une carte et la dépose devant soi, face découverte. Il y a donc deux piles devant chaque joueur. La pile de cartes retournées qui s'appelle « le tribut » et la réserve.

Il y a DUEL entre les joueurs lorsque deux cartes visibles désignent le même nombre.

Dès qu'il y a duel entre deux joueurs, ils doivent saisir le totem le plus vite possible. Le premier joueur qui le saisit, a gagné le duel.



### Cartes spéciales :



Les règles changent. Le duel n'a lieu que si l'écriture des nombres est la même. Ces règles s'appliquent exclusivement tant que la carte est visible (non recouverte).



Le totem peut être saisi par n'importe quel joueur à partir du moment où une carte visible montre un nombre écrit en décomposition décimale, fraction décimale ou écriture décimale. Il mettra son « tribut » sous le totem. Au prochain duel, ces cartes iront dans la réserve du perdant. Ces règles s'appliquent tant que la carte est visible (non recouverte).

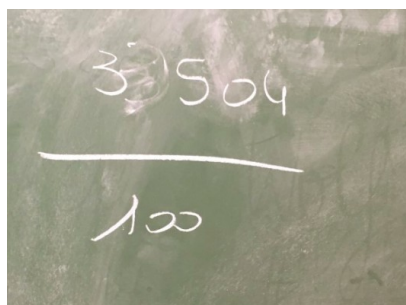
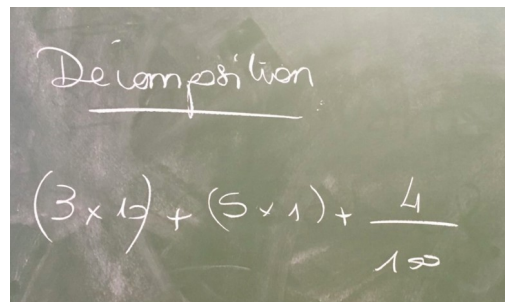
## Scénario d'activité :

- **Étape 1 :**

Lorsque les élèves sont entrés en classe, je leur ai demandé de s'installer puis j'ai écrit en très gros un nombre tableau, ce qui les a intrigué. Ensuite je leur ai demandé de me lire ce nombre, de me rappeler la définition d'une fraction décimale et de décomposer ce nombre.

**Exemple :**

Écrire 35,04 en fraction décimale puis le décomposer.



- **Étape 2 :**

J'ai sorti les jeux de cartes, et à ma grande surprise, la majorité des élèves connaissaient les règles du Jungle Speed, ce qui a facilité l'explication des règles. J'ai demandé à deux élèves de faire une démonstration avec moi. Ils étaient tous rassemblés autour de la table où j'ai effectué cette démonstration.

- **Étape 3 :**

Ils se sont séparés en deux groupes de cinq. J'ai donné à chaque groupe un jeu de cartes, en guise de totem ils ont utilisé un tube de colle. Chaque groupe a eu le temps de faire deux parties.





• **Étape 4 :**

Lors des cinq dernières minutes, j'ai demandé aux élèves de me faire un retour. Je leur ai demandé ce qu'ils en avaient pensé. Et là il y a eu un échange très pertinent entre eux, sur l'action de jouer et de faire des mathématiques. Des élèves ont saisi l'objectif de ce jeu, et ont compris qu'on pouvait faire des mathématiques en jouant, ce qui n'a pas été le cas de tous.

<b>Outils ou fonctionnalités utilisées :</b>	<b>Les apports</b>	<b>Les freins</b>
-Imprimer le jeu de 36 cartes et le plastifier. -Un tube de colle pour le totem (ou autre)	- Les élèves se sont montrés motivés et investis pour gagner.  - Les élèves ont pu échanger, argumenter, discuter en groupe.	- Attention aux élèves qui peuvent être violents avec le totem.
<b>Adaptation à d'autres notions :</b>	Ce jeu peut être également adapter à la notion de fractions égales.	

**Conclusion :**

Les élèves ont pris un réel plaisir à jouer ! J'ai pu observer leur attitude, et ils ont pu échanger, discuter, argumenter , les entendre dire des phrases comme « j'ai raison puisque 18,390 et 18,39 est le même nombre car zéro ici est inutile ». Je me suis également rendu compte que les élèves qui ont souvent des lacunes ou peu d'appétence pour les mathématiques ont très vite compris les notions étudiées. L'objectif a été atteint avec succès !

Une phrase d'un élève a retenu mon attention, il m'a dit ; « Madame, on s'est amusé, on a joué donc on n' a pas fait de maths » ... À méditer.

Une attention particulière pourra être portée au choix du totem : il est recommandé de prendre un totem en plastique (tube de colle par exemple) afin de prévenir d'éventuelles blessures lors d'échanges un peu trop musclés.

**Ressources**

- mathix.org
- le blog de Guillaume Caron
- Document d'accompagnement Eduscol « Les mathématiques par le jeu »

