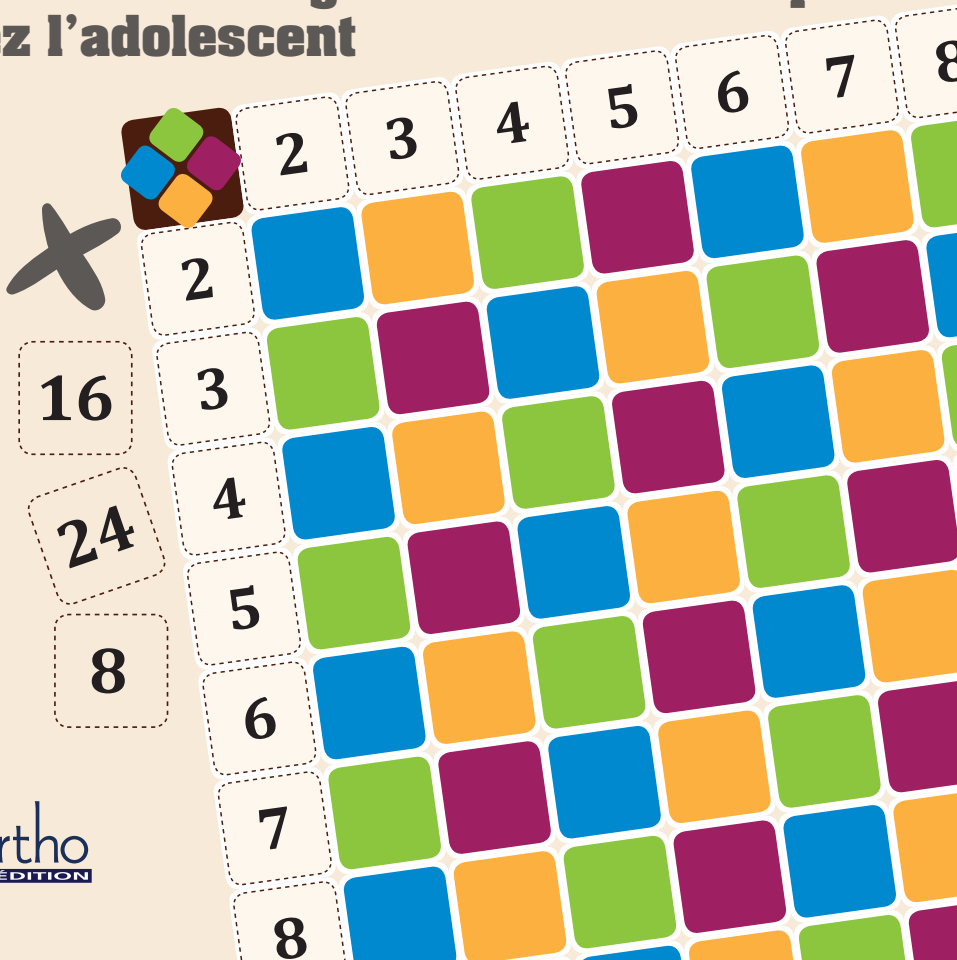
CARTES sur table

Trois jeux en Un

41€

Alain Ménissier

Travail de la cognition mathématique chez l'adolescent



Ortho ÉDITION

Vous avez aimé le jeu du quatre-quarts ! Vous aimerez jouer avec les adolescents à **Cartes sur table**, un jeu de plateau qui permet d'explorer tous les domaines de la cognition mathématique au début du collège.

Cartes sur table se compose d'un plateau de jeu, de deux pions, d'un jeu de 36 cartes-produits, de quatre jeux de 55 cartes-questions et d'un livret-réponse/règle du jeu.

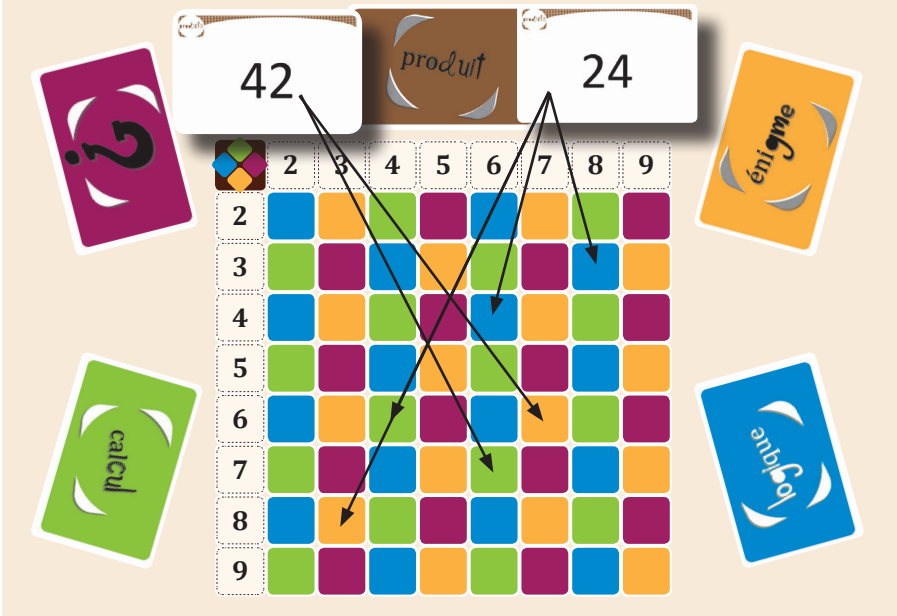
1°) **Règle du jeu complet** : le plateau de jeu constitue une table de Pythagore vierge des produits multiplicatifs. Pour jouer, chaque joueur tire une carte-produit et le nombre inscrit permet alors de placer son jeton sur une case du plateau de jeu correspondant au produit écrit sur sa carte.

Du fait de la commutativité de la multiplication, il y a le plus souvent deux choix possibles (mais une seule possibilité pour le produit de deux mêmes nombres). Par exemple, le produit 42 peut être placé soit sur la case jaune correspondant au produit 6 x 7, soit sur la case verte du produit 7 x 6. Mais avec la carte-produit 24, le joueur a le choix entre trois possibilités : cases bleues pour les produits 6 x 4 et 8 x 3, case verte pour le produit 4 x 6 ou case jaune pour le produit 3 x 8. Le joueur peut ici plus facilement choisir la catégorie de la question à venir.

Le joueur tire la carte « Produit » 42, il a deux possibilités (cases jaune ou verte)

La couleur de la case détermine la catégorie de question

Le joueur tire la carte « produit » 24, dans ce cas il a trois possibilités (cases jaune, verte ou bleue)



A lui de choisir selon la catégorie de questions à laquelle il voudra répondre puisque la couleur de la case détermine la catégorie de la question (**calcul** – **logique** – **énigme** – **point d'interrogation**). Si le joueur répond correctement à la question posée, il conserve sa carte de produit. Dans le cas inverse, il rend cette carte.

- *But du jeu :* chaque joueur doit accumuler le plus de cartes-produit (faits multiplicatifs). A la fin de la partie, la somme des nombres de ses cartes déterminera le gagnant de la partie.

2°) **Mais vous pouvez n'utiliser qu'une partie du matériel proposé :**

Deuxième activité : avec les seules cartes-produit, l'activité sera centrée sur l'activation des faits multiplicatifs afin de travailler l'apprentissage des produits multiplicatifs et consolider ainsi les connaissances déclaratives propres à la multiplication des premiers nombres entiers.

- Consigne pour l'activité » n° 2 : *« Le nombre écrit sur la carte est le résultat de la multiplication de deux nombres compris entre 2 et 9. Vous devez trouver et* ***énoncer à haute voix le calcul multiplicatif*** *qui donne ce résultat ».*

Troisième activité : en sélectionnant un paquet de cartes-questions, l'activité sera alors plus spécifiquement basée sur un composant cognitif déterminé. Par exemple, le praticien pourra faire travailler plus spécifiquement le calcul mental réfléchi en choisissant le paquet des cartes-calcul, alors que les cartes-énigme lui permettent un travail autour de la résolution de problèmes…

Très ludique, ce jeu offre un balayage des différentes notions nécessaires à un bon fonctionnement de la cognition mathématique chez l'adolescent collégien (les compétences visées portent sur le programme de mathématiques de niveau 6ème). Ainsi, au cours du jeu, le praticien pourra repérer quels domaines sont maîtrisés et quelles sont les lacunes au niveau des acquisitions de base :

Les cartes **CALCUL** présentent des activités centrées sur le calcul et sur le maniement des habiletés numériques nécessaires au bon déroulement des procédures de calcul.

Les cartes **ENIGME** sont réservées à la résolution de problèmes arithmétiques.

Les cartes **LOGIQUE** proposent d'affirmer ou d'infirmer une proposition donnée, dont le contenu porte essentiellement sur la familiarité de connaissances mathématiques factuelles ou de connaissances linguistiques.

Les cartes **POINT D'INTERROGATION** permettent de vérifier le vocabulaire spécifique mathématique indispensable à la bonne compréhension des données, de valider certaines connaissances factuelles et de travailler des aptitudes cognitives diverses portant sur les nombres entiers et décimaux.

Les cartes PRODUIT : l'activité sera centrée sur l'activation des faits multiplicatifs, afin de travailler l'apprentissage des produits multiplicatifs et consolider ainsi les connaissances déclaratives propres à la multiplication des premiers nombres entiers.

Ce jeu est donc bien adapté aux adolescents ayant des difficultés en cognition mathématique, comme à ceux qui présentent des difficultés au niveau du langage écrit. Car il ne faut pas oublier que de nombreux dyslexiques présentent parallèlement des difficultés au niveau mathématique et que celles-ci sont bien souvent ignorées lors de la remédiation orthophonique du langage écrit !

Durée d'une partie : Il n'y a pas de durée prévue, sinon le temps dont on dispose. La partie peut donc s'interrompre au bon vouloir des joueurs. Le temps d'une séance est bien indiqué.

Ortho ÉDITION
78 rue Jean Jaurès - 62330 Isbergues
+33 (0)3 21 61 94 94
contact@orthoedition.com
www.orthoedition.com