

LABORATOIRE DE MATHÉMATIQUES

FICHE DE JEU

NOM DU JEU : LES BAGUES MATHÉMATIQUES

Descriptif : Jeu de calcul mental sur les nombres relatifs.

Etre le premier à compléter 9 bagues de son plateau.

PRIX / FABRICATION POSSIBLE ?

- Prix : /
- Fabrication : Imprimer les plateaux
 - + achats de jetons de couleur jaune, vert, bleu rouge (jetons type loto)
 - + 3 dés dont deux de la même couleur.

THEMATIQUE

Additions et soustractions des nombres relatifs

CYCLE / NIVEAU

Cycle 4 : niveau 5^{ème} et 4^{ème}.

MISE EN PRATIQUE

Se joue à 3 ou 4 joueurs sur un plateau.

Voir règles du jeu ci-dessous avec le fichier du plateau de jeu.

RESSOURCE

Ce jeu est inspiré d'un jeu du commerce qui s'appelle les bagues mathématiques.

RECOMMANDATION / AMELIORATION

Ce jeu est utilisé par les professeurs de 5^{ème} lors de l'apprentissage de l'addition et de la soustraction des nombres relatifs. On peut progressivement n'utiliser au début que l'addition puis ensuite les deux opérations.

Les professeurs de 4^{ème} l'utilisent également pour réactiver les opérations sur les nombres relatifs avant d'aborder la multiplication et la division des nombres relatifs.

Au lieu de prendre deux dés positifs et un dé négatif, il est possible de faire l'inverse (deux dés négatifs et deux dés positifs) pour obliger la soustraction de nombres négatifs afin de récupérer des nombres positifs.

Règles du jeu

BUT DU JEU : Etre le premier à occuper 9 bagues avec 9 jetons de sa couleur (4 bagues positives, 4 bagues négatives et le zéro) en calculant les valeurs tirées sur les trois dés (deux dés avec des chiffres positifs et un dé avec des chiffres négatifs). Additionner ou soustraire !

- Chaque joueur choisit une couleur et place son secteur devant lui.
- A son tour, chaque joueur lance les trois dés (deux dés positifs et un dé négatif). 
- Le joueur peut utiliser le nombre montré sur chaque dé ou l'utiliser comme partie d'un calcul, seulement une fois dans un tour.

Exemple : Un joueur jette les trois dés et obtient (+2), (+4) et (-3).

- Il peut aussi utiliser la totalité de ses dés et faire des opérations pour obtenir un nombre qui l'arrange.

Exemple : $(+2) + (+4) + (-3) = (+3)$.

Il place alors un jeton sur le chiffre (+3) (la bague 3).

Ou $(+4) - (+2) - (-3) = (+5)$

Il place alors un jeton sur le chiffre (+5) (la bague 5).

Ou

- Il peut aussi choisir d'utiliser une partie des nombres pour un calcul et garder l'autre :

Exemple : $(+2) + (-3) = (-1)$

Il place alors un jeton sur la bague (-1) et sur la bague (+4).

- « **Capture** » : Si vous ne pouvez pas placer de jetons dans votre secteur, parce que les bagues sont déjà occupées, vous pouvez les placer sur les bagues vides de votre adversaire ou retirer le jeton correspondant à votre adversaire.

VARIANTE : on peut choisir deux dés avec des chiffres négatifs et un dé avec des chiffres positifs.

Source : Ce jeu est inspiré du jeu 'Les bagues mathématiques' des éditions Orda.



LES BAGUES MATHÉMATIQUES

