

## Une nouvelle brochure : JEUX 9

Depuis 1979, le groupe « JEUX » de l'APMEP, toujours aussi actif, en est à sa dixième brochure.

Comme les précédentes, elle propose « des activités pour la classe » ; des activités ludiques, bien sûr, mais toujours à objectif pédagogique, activités pouvant être photocopiées pour une utilisation en classe dans le cadre des apprentissages. En voici un aperçu.

### *Du côté numérique*

Cette activité de coloriage, « **Éléphant ou Poisson ?** », fait travailler les élèves du CM à la seconde, sur la numération, les décimaux, les relatifs, les puissances de 10, les équations, les ensembles de nombres et les angles modulo  $k\pi$ .

« **Labynombres** » aborde la numération et les décimaux, les relatifs, les fractions et les racines carrées.

« **Neuf carrés** », jeux de juxtaposition, fait travailler les élèves sur les fractions horaires, les écritures décimales, les fractions, les racines carrées et les expressions algébriques tout en leur faisant réaliser des mosaïques originales.

Avec « **Carrés de sommes** », jeu sur grille, les élèves effectueront de nombreuses sommes (numériques et algébriques) sur les mêmes ensembles que le jeu précédent.

Le jeu du commerce, « **Six qui prend !** », a donné lieu à des défis numériques : un jeu où stratégie et calcul mental sont étroitement liés, même sur les entiers relatifs !

### *Du côté géométrique*

« **Des aires à explorer** » demande aux élèves d'exprimer les aires de nombreuses figures, certaines réalisées avec des pièces du « **Iotobo** » (jeu du commerce) et d'autres avec celles du « **Curvitri** », deux jeux proposés par ailleurs dans la brochure.

L'activité : « **Dans un octogone** » montrera aux élèves qu'ils peuvent obtenir de nombreuses figures géométriques en choisissant de tracer quatre diagonales appropriées.

« **Le puzzle à trois pièces** », un dossier de 34 pages, balayant une grande partie du programme de géométrie sur les quatre niveaux du collège. De la construction géométrique des pièces à la réalisation de figures classiques, ce puzzle fait travailler les transformations, la reproduction de figures, les aires et les périmètres.

Avec « **Bébert, le bélier** », le compas devra déterminer les zones que peut brouter Bébert.

Un programme de construction permettra aux élèves de découvrir un nouveau « **Puzzle de Pythagore** » avec, à la clé, une planche de figures à réaliser. Mais il faudra auparavant étudier les pièces en travaillant sur les longueurs et les angles. Le « **Puzzle de Saint-Max** » est étonnant : quatre pièces forment un carré ; l'ajout d'une cinquième pièce carrée permet de réaliser un nouveau carré. L'ajout d'une sixième pièce permettra de réaliser un troisième carré !

### *Du côté heuristique*

Deux jeux de juxtaposition : « **Les carrés de Bono** » et « **Princesse, dragon et chevalier** » amènent les élèves à rechercher des ensembles de pièces selon des critères bien définis et développent ainsi des qualités de rigueur et de méthode. Les pièces, une fois trouvées, sont l'objet de nombreux défis.

### *Un inclassable !*

Les « **Logigrammes** » ont la particularité de faire intervenir des objets mathématiques aussi bien numériques que géométriques (plan et espace).

Cette brochure sera disponible aux prochaines Journées Nationales de l'APMEP à Grenoble et un atelier permettra de la découvrir plus en profondeur.