

# JOURNÉES NATIONALES A.P.M.E.P. GÉRARDMER 3-6 novembre 1999

## Atelier JM29 PRESENTATION DU JEU « BOSS D MATH » Christian Laprée

L'atelier JM29 avait comme objectif de présenter ce jeu à caractère pédagogique qui s'articule sur le calcul.

Les participants ont effectué un début de partie pour en percevoir les finalités.

La discussion qui a suivi a permis d'aborder le problème de l'usage ou non de la calculette; en définitive il semble que l'usage de la calculette dans ce cas permet de privilégier la stratégie et d'augmenter l'intérêt du jeu sans pour autant supprimer le calcul mental ou écrit.

L'expérience des participants dans différents domaines éducatifs a permis également de mieux cibler l'âge des enfants qui pourraient utiliser cet outil en fonction des niveaux proposés.

Actuellement, ce jeu n'est pas commercialisé. Des rendez-vous sont pris avec les formateurs pour présenter des maquettes aux stagiaires d'IUFM.

Vos remarques et suggestions sont les bienvenues: [clapree@wanadoo.fr](mailto:clapree@wanadoo.fr)

### PRÉSENTATION DES NIVEAUX

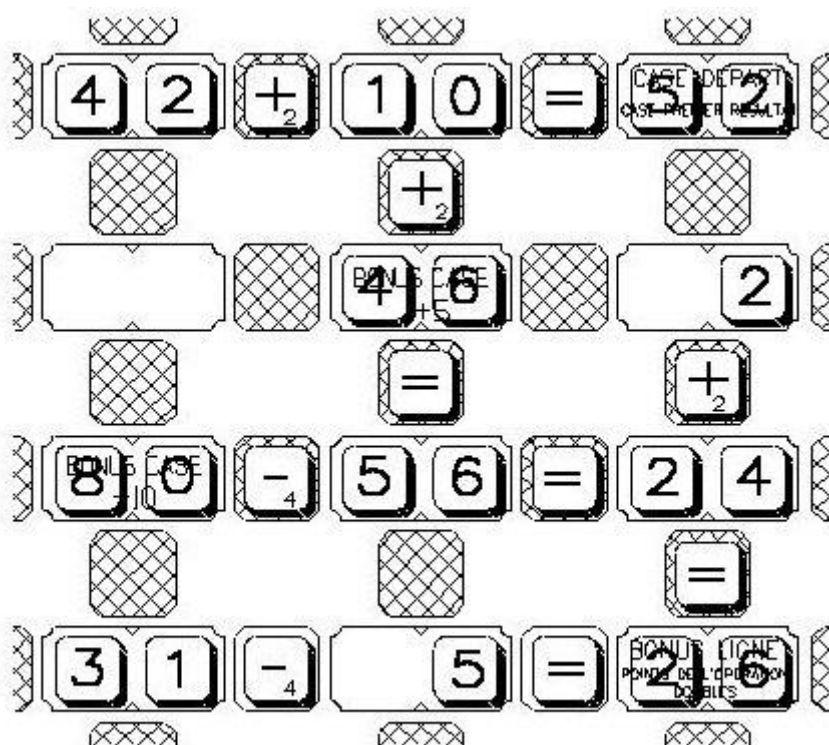
Niveau 2	additions et soustractions de nombres...	à 2 chiffres	7 à 8 ans
Niveau 3	additions soustractions et multiplications de nombres...	à 3 chiffres	8 à 10 ans
Niveau 3A	additions soustractions, multiplications divisions et décimales de nombres...	à 3 chiffres	10 à 14 ans
Niveau 4	additions soustractions, multiplications divisions, décimales, carrés, cubes, racines carrées et cubiques de nombres...	à 4 chiffres	+ de 14 ans
Niveau 5	additions, soustractions, multiplications divisions, décimales, carrés, cubes, racines carrées et cubiques de nombres...	à 5 chiffres	+ de 14 ans

## PRÉSENTATION SIMPLIFIÉE DU JEU

Chaque participant tire 15 pions (20 au niveau 5).

Le premier joueur pose une opération dont le résultat est situé sur la CASE DÉPART. Le deuxième joueur pose une opération en utilisant un nombre déjà existant sur la grille. De même pour les joueurs suivants. Chaque joueur totalise ses points.

### EXEMPLE : JEU **BOSS D MATH** NIVEAU 2



#### COMPTAGE DES POINTS

pions	valeur
0	0 point
1	1 point
2	2 points
3	3 points
4	4 points
5	5 points
6	6 points
7	7 points
8	8 points
9	9 points
+	2 points
-	4 points
x	8 points
÷	10 points
=	0 point
blanc	0 point

Site Internet :

<http://pagesperso-orange.fr/clapree/>



La boîte de jeu, les pions et le plateau



*Au cours d'une partie*